

# *El Diseño como actividad multidisciplinaria*

M.A.V. Olivia Fragoso Susunaga,  
Investigadora,  
Escuela Mexicana de Arquitectura, Diseño y Comunicación, Universidad La Salle.  
E-mail: [ofs@ulsa.mx](mailto:ofs@ulsa.mx), [olivilis@gmail.com](mailto:olivilis@gmail.com)

Recibido: Enero 8, 2008. Aceptado: Enero 11, 2008

## RESUMEN

En el diseño gráfico, desde sus orígenes, pero sobre todo a la luz del presente siglo, es evidente la participación, en diversos niveles, de múltiples disciplinas que inciden de manera directa en las distintas etapas y las variadas posibilidades de su conformación. Este trabajo explica de qué manera, una actividad como el diseño de la comunicación gráfica es el resultado de la interacción de distintas disciplinas por lo que se hace fundamental dejar a un lado la visión unidisciplinaria y considerar al diseño, por sus características, como una actividad multidisciplinaria. En especial por la cantidad de elementos que participan en este proceso creativo y por los distintos enfoques desde donde puede considerarse la realización y análisis de los objetos de diseño. Desde esta perspectiva multidisciplinaria el enfoque semiótico es abordado como una de los diversos acercamientos desde donde es factible analizar, evaluar, proyectar y realizar los distintos objetos y mensajes del diseño como actividad de comunicación visual.

*Palabras clave: Diseño gráfico, multidisciplinaria, teoría del diseño.*

## ABSTRACT

Within graphic design, from its origins, but mostly under the light of the current century, it is obvious the participation, in different levels, of multiple disciplines that affect directly on the various phases and the multiple possibilities of its shaping. This work explains how an activity like graphic communication design is the result of the interaction between different disciplines, which makes basic to put aside the one discipline approach and consider it, due to its characteristics, as a multidisciplinary activity. Particularly, given the number of components taking place in this creative process and due to the different approaches considered for the achievement and analysis of the objects of design. From this multidisciplinary perspective, the semiotic perspective is approached like one of the various viewpoints that make possible to analyze, to evaluate, to project, and to make the different design objects and messages to seem like a visual communication activity.

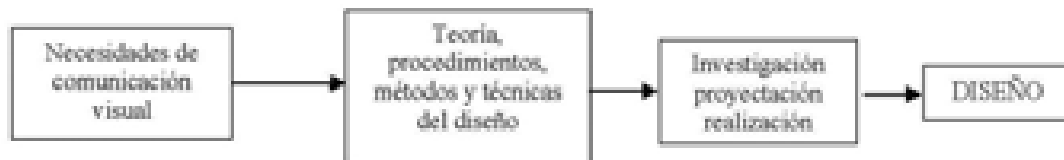
*Key Words: Graphic design, multidiscipline, design theory.*

## La visión multidisciplinaria en el diseño

A lo largo del siglo pasado se ha visto cómo se han experimentado cambios y transformaciones que han resultado en un giro significativo para la manera en que se consideraban las disciplinas. A pesar de que existen algunas áreas del conocimiento que permanecen mucho más constantes y estables que otras, el diseño no podría definirse como tal en tanto que, con la inserción de la tecnología digital, se han modificado las actividades inherentes a la producción y reproducción de su objeto de estudio. En este sentido, el diseño de la comunicación gráfica ha sufrido cambios importantes que se manifiestan tanto en los aspectos teórico-metodológicos como en sus procesos y herramientas. Conservar, a estas alturas, una visión singular de la problemática de los

objetos y fenómenos que se consideran como parte de esta disciplina resulta parcial y limitada.

Una disciplina es un campo organizado del conocimiento que se encarga de estudiar un conjunto de fenómenos correlacionados (fig. 1). El estudio disciplinario aborda los fenómenos del diseño de la comunicación gráfica con el enfoque de una sola disciplina, es decir de manera monolítica, lineal y unilateral.



**Fig. 1. Diseño desde una visión disciplinaria.**

Aunque hay quien afirma que el diseño, como actividad humana, se ha desarrollado desde la prehistoria, en realidad es una disciplina joven que se institucionaliza en el siglo anterior cuando la Bauhaus inaugura su programa académico; su consolidación está en proceso, apenas se considera su emergencia a partir de las primeras décadas del siglo anterior. Las escuelas y los grupos que representan tradiciones teóricas definidas y que se pueden identificar con precisión como parte de la disciplina no son demasiados. Es factible encontrar un recorrido interesante en textos de historia del diseño como el de Meggs [1] o el de Satué [2].

Las disciplinas (científicas o artísticas) vienen a ser como porciones de la realidad que... se ha repartido a quienes aspiran a representarla con la validez limitada de su coto de referencia... Desde ellas se analiza la realidad compleja. Pero un objeto sencillo.... recibiría distintas percepciones según fuera analizado por la biología, la anatomía, la fisiología, la psicología, la bioquímica, la matemática, la didáctica, la lingüística, la filosofía, la antropología, las artes plásticas, la poesía..., que, a su vez, por sus innumerables tradiciones, secciones, cuerdas, corrientes, etc., obtendríamos resultados aún más fragmentados, duales, reducidos, inconexos y probablemente escasos... Evidentemente, si los puntos de vista son distintos, las interpretaciones son relativas, o sea, incompletas, parciales. [3]

Por otra parte, la consolidación del conocimiento en las áreas disciplinares (fig. 2) se debe a múltiples factores entre los que destacan: el tiempo que el conjunto de conocimientos tiene de haber sido estudiado; los grupos y escuelas que lo han institucionalizado mediante su estudio, reconocimiento, enseñanza y publicación; el control del poder por grupos dominantes que generan creencias específicas; la tradición teórica; el contexto entendido como cuestiones políticas, sociales, económicas, temporales y geográficas que intervienen en el proceso y, finalmente, el giro que el propio conocimiento ha tenido a lo largo de su desarrollo; situación que ha implicado una serie de interacciones entre otras disciplinas en cuanto a su enfoque de estudio.



**Fig. 2. Consolidación del conocimiento.**

En la consolidación del conocimiento del diseño de la comunicación gráfica, siguiendo a Chalmers [4:233], se considera como una postura adecuada al fortalecimiento del diseño de la imagen gráfica de identidad, a aquella que se opone a la concepción del saber como un conjunto de teorías que pretenden convencer a los demás de que la idea propia es la correcta. No reconoce nociones intemporales y universales del conocimiento. Asimismo, no se defienden o descartan áreas por no ajustarse a criterios prefabricados de verdad; por el contrario, deben tomarse en cuenta a partir de teorías que justifiquen los fines que persigue, los métodos que emplea y el alcance de sus fines, así como los factores en que ha estado inmerso su proceso de desarrollo.

De esta manera podría evaluarse un conjunto de ideas vinculadas con el diseño en función de lo que pretenden, en la medida en que se gestan los procesos al interior de la disciplina y que permiten alcanzar los fines propuestos, así como los intereses a los que sirven. Al respecto, para tener clara cuál es la finalidad del diseño, se hace indispensable la consideración del aspecto cultural como parte del proceso de enseñanza del diseño. Tudela [5:124] menciona que una obra cultural de importancia es la expresión de la visión del mundo; es un fenómeno de conciencia colectiva.

Goldman, nos dice Tudela, prefiere llamarla conciencia grupal y ésta sólo existe por las conciencias individuales; no es la suma de ellas sino una especie de síntesis que se comprende en el dinamismo histórico, por tanto es necesario determinar los límites de la conciencia en este cambio. Los trabajos de Goldman, menciona Tudela dan pauta para descifrar la articulación existente entre la descripción y la explicación, situación que implica la comprensión de una estructura sumida en otra.

La investigación multidisciplinaria permite la articulación y la comprensión de fenómenos antes desarticulados por las estructuras académicas. La interacción del conocimiento se ha hecho presente en el ámbito del diseño mediante su concepción como una actividad multidisciplinaria. En el campo del diseño este aspecto reviste particular importancia puesto que se ha visto que es un saber que por definición se ubica en la actividad multidisciplinaria; así, el concepto debe asumirse en su acepción positiva pues favorece el crecimiento disciplinario.

Por otro lado, desde su institucionalización en la Bauhaus hasta nuestros días, la concepción del diseño como actividad multidisciplinaria ha sido un factor fundamental en la legitimación de la disciplina. De ahí la pertinencia de la aplicación de distintas teorías como la semiótica o la teoría de la comunicación a los procesos del diseño.

Gui Bonsiepe [6] propone el esquema ontológico del diseño compuesto por cuatro elementos:

1. Un usuario o agente social
2. Una tarea para cumplir
3. Una herramienta o artefacto para cumplir esa tarea (acción)
4. Una interfaz que conecta los tres dominios anteriores al cuerpo humano.

La interfaz es el elemento primordial al permitir al diseñador gráfico adecuar las acciones y las tareas con el usuario o agente social que la requiere. El autor propone al mismo tiempo siete elementos esenciales del diseño que denomina caracterizaciones como respuesta contraria a la perspectiva planteada por el "buen diseño" en donde existen motivaciones sociopedagógicas que implican aspectos como forma, función, estructura y necesidades.

La propuesta está cimentada en siete columnas que se citan a continuación:

1. El diseño es un dominio que se puede manifestar en cualquier área del conocimiento humano o de la acción humana.
2. El diseño está orientado hacia el futuro.
3. El diseño se relaciona con la innovación. El acto de diseño introduce algo nuevo en el mundo.
4. El diseño está conectado con el cuerpo y el espacio, sobre todo en el espacio retinal.
5. El espacio está orientado a la acción eficiente.
6. El diseño está lingüísticamente arraigado en el campo de los juicios.
7. El diseño enfoca la interacción entre usuario y artefacto. El dominio del diseño es el dominio de la interfaz. [6]

El autor hace un comentario sobre la propuesta al texto *New foundation for design* de Terry Winograd en donde se sostiene una teoría del diseño contraria a la existente en los sesenta que se basaba en la teoría de solución de problemas y toma de decisiones por una parte y en otra, el lenguaje como sistema de símbolos ordenados en estructuras significativas.

Los elementos esenciales de lo que materializa este proceso comunicativo visual, desde la perspectiva del diseño de la comunicación gráfica, constituido como actividad multidisciplinaria por un lenguaje que se vale de códigos para estructurar mensajes que satisfacen necesidades sociales. Estos códigos forman parte del sistema de significación de la comunicación visual.

El diseño es práctico, el diseñador es un hombre práctico. Pero antes de que esté preparado para enfrentarse con problemas prácticos, debe dominar un lenguaje visual. Este lenguaje visual es la base de la creación del diseño. Dejando aparte el aspecto funcional del diseño, existen principios, reglas o conceptos, en lo que se refiere a la organización visual, que pueden importar a un diseñador. [7:9]

Esta postura multidisciplinaria, a diferencia de la visión disciplinaria que deja de lado la posibilidad de considerar diversos aspectos que participan en la investigación, la proyectación y la realización de los productos del diseño, faculta la interacción desarrollada entre múltiples disciplinas; permite, a su vez, que dos o más disciplinas se encarguen de resolver las necesidades de la comunicación visual, desde el nivel de investigación, de proyectación y de realización con el enfoque de cada campo del conocimiento y con sus propios procedimientos, abordajes teórico-metodológicos y técnicas, dando como resultado la configuración de un objeto del diseño de la comunicación gráfica (fig. 3).



**Fig. 3. Configuración del diseño de la comunicación gráfica.**

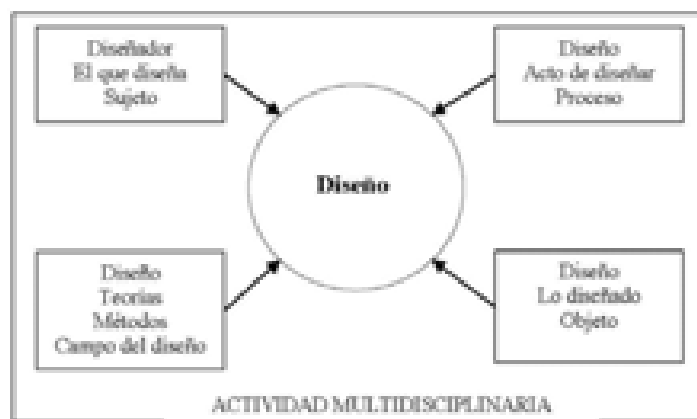
### Actores del proceso

Desde su inicio, en el diseño de la comunicación gráfica se estableció una clara diferencia entre cuatro esferas que resultan esenciales para la consideración de este proceso como una actividad multidisciplinaria, correspondiendo a momentos y niveles claramente diferenciados en los que participan diversas disciplinas.

En primera instancia se encuentra la esfera del diseñador, quien es el actor encargado de ejecutar el proceso del diseño. En él recaen visiones multidisciplinarias relacionadas con los aspectos sociológicos, antropológicos y psicológicos, así como las distintas perspectivas filosóficas involucradas con el hombre como creador del diseño condicionado por su historia, su circunstancia, su entorno, la interacción con él mismo y con los demás y, desde luego, su desarrollo.

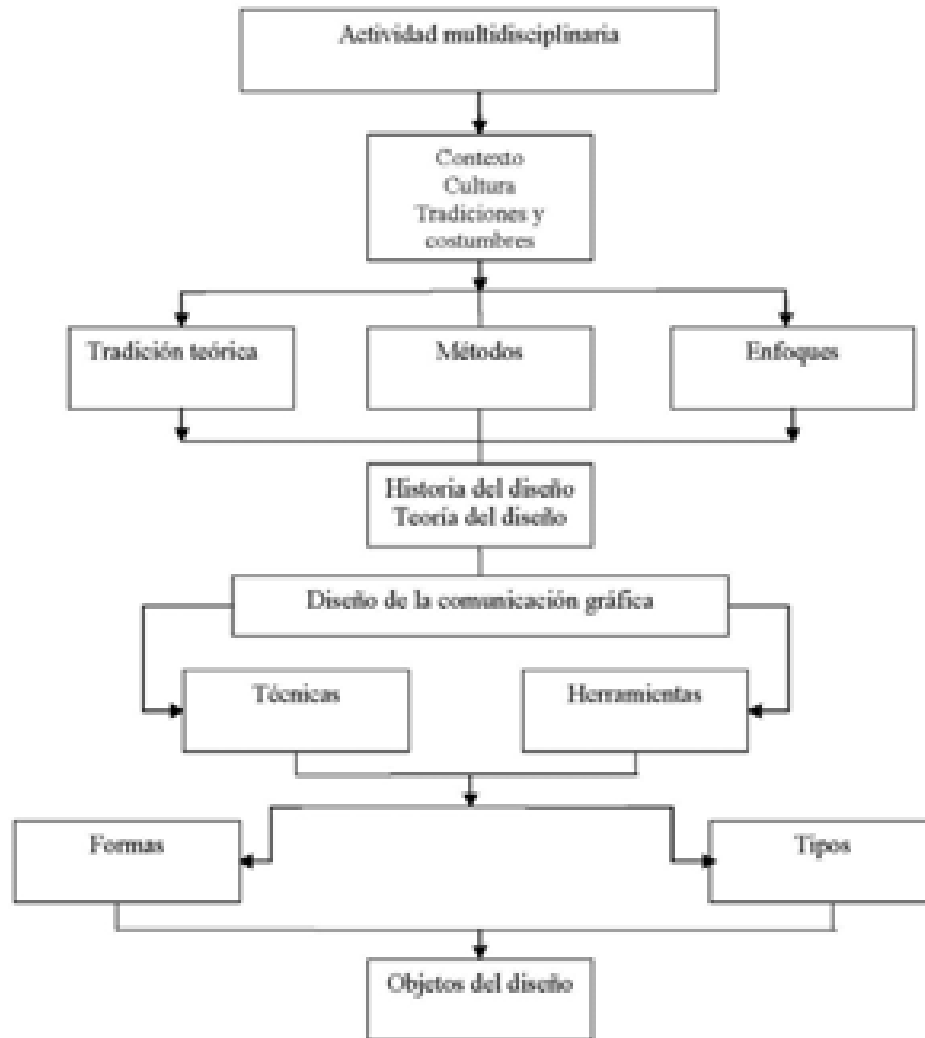
El diseño como proceso conlleva la aplicación concreta de distintos procesos realizados por el diseñador como actividad. Estos procesos están a su vez insertos en una serie de consideraciones técnicas y tecnológicas; teóricas y metodológicas, tanto del ámbito del diseño mismo como de los procesos administrativos.

En el campo del diseño, tanto las teorías como los métodos se conceptúan, también, desde la óptica de una actividad multidisciplinaria, dado que, en la misma conformación del campo participan, de manera importante, disciplinas como la comunicación, la sociología, la psicología y el arte, entre otras. Estas disciplinas son las encargadas de brindar sustento a las teorías que permiten explicar y delimitar el quehacer del diseño (fig. 4).



**Fig. 4. Quehacer del diseño.**

Finalmente en la conformación de objetos o productos del diseño interactúan el contexto; los antecedentes históricos, tanto de la disciplina como del objeto y el referente; las distintas tradiciones teóricas desde donde se aborda; las variadas disciplinas que participan en el proceso completo; los diferentes enfoques desde donde se encuadran las problemáticas del diseño; los diversos métodos que pueden aplicarse para la solución y configuración de los objetos del diseño; las particulares formas en las que el diseño se manifiesta y los diversos tipos que derivan de las formas y que participan en la elaboración de una clase específica de diseño de la comunicación gráfica (fig. 5).



**Fig. 5. El diseño como actividad multidisciplinaria.**

#### El diseño: arte, facultad o ciencia

Los principios del diseño han sido formulados por diversos autores, desde la conformación de la Bauhaus. De acuerdo con Rodríguez Morales [8] ha existido un interés particular por enumerar y catalogar desde diferentes enfoques que incluyen visiones taxonómicas, ensayos sociológicos y descripciones técnicas. Los primeros autores que se encargaron de considerar los fundamentos del diseño como tal, menciona el autor, fueron Kandisky, Moholi-Nagy e Itten, quienes tenían como interés fundamental determinar con claridad los principios paradigmáticos que, desde las corrientes artísticas y sociológicas de inicio de siglo, ellos ofrecerían; es decir, las bases fundamentales sobre las que la reciente disciplina ejercería su desarrollo.

Cada una de las distintas escuelas que fundamentaron el diseño aportó algunos elementos que complementaban las propuestas iniciales. En Müller Brockman se encuentra [9] una descripción de cómo la escuela de Ulm, el formalismo ruso, el constructivismo, los principios aplicados en la escuela de Basilea y Artes y Oficios, cada uno a su manera, retomó y modificó los principios que hasta nuestros días han servido de paradigma. Es interesante tener en cuenta los textos escolares que han servido como fuente en la que generaciones de diseñadores han obtenido los fundamentos del diseño, libros como los de Wong [7], Munari [10], Dondis [11], Arnheim [12], Germani-Fabris [13], Scott [14] se repiten de manera abrumadora en las bibliografías de programas de estudio e investigaciones universitarias.

Los autores, provenientes de diversas partes del mundo y sin afiliación clara a una corriente determinada, han realizado sus propuestas que en algunos casos, como el de Scott, han durado más de 50 años sin sufrir modificaciones; en otros casos, como los textos de Wong han sido revisados y se han especializado hasta incluir temáticas de gráfica digital.<sup>1</sup> Por otro lado, a partir de la década de los años 80 comenzaron a desarrollarse algunos intentos por reformular y proponer enfoques distintos y algunos autores como Villafañe [15], Costa [16], Bonsiepe [6] y Cháves [17], se agruparon en los “nuevos clásicos” que actualmente comienzan a servir como un referente que determina los fundamentos formales del diseño. De acuerdo con Acha [18] en el diseño se encuentran comprendidos tres campos del conocimiento que interactúan en el proceso: el tecnológico, el artístico-estético y el comunicacional.

Esta postura es reiterada por otros autores que estudian al diseño desde ámbitos espaciotemporales distintos como es el caso de Gert Staal [19], quien menciona que en el diseño participan procesos estéticos, comunicativos y técnicos.

Norberto Chaves [17] plantea también la interacción del diseño fundamentalmente con la comunicación. Existe por tanto una coincidencia entre los distintos autores que resulta significativa pues parecería lógico encontrar al diseño de la comunicación gráfica como actividad multidisciplinaria, al encontrar un punto de interacción entre la comunicación, el arte, la estética, la tecnología, las teorías de la significación y el diseño mismo (fig. 6).



**Fig. 6. Interacción multidisciplinaria del diseño con la semiótica.**

A partir del surgimiento del diseño en México, algunas universidades se dedicaron a desarrollar propuestas que coadyuvaran a una definición del diseño de la comunicación gráfica como una actividad fundamental. *Contra un diseño dependiente* [20], realizado

<sup>1</sup> El trabajo de Wong ha sido reeditado en numerosas ocasiones y ha sufrido actualizaciones que incluyen información sobre los medios digitales.

por la división de Ciencias y Artes para el Diseño (CYAD) de la Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, es un texto fundamental, fue un trabajo colectivo reconocido como de los primeros escritos en el que se aborda, entre otras cosas, en el fenómeno de la actividad multidisciplinaria. Encontramos en él documentos básicos del diseño desde el punto de vista de la semiótica, de la sociología, de la gestión, de la filosofía y de la antropología, por citar algunos ejemplos.

A partir de esta publicación diversos autores como, Rodríguez Morales [8], Rovalo [21] y Olea [22] han dedicado su trabajo, desde las universidades, a abordar de una manera interesante la forma en la que el diseño funciona como actividad multidisciplinaria.

El núcleo apunta entonces a la actividad multidisciplinaria. Procesos comunicativos enmarcados en un entorno delimitado por la tecnología que implica procesos de significación. Desde este enfoque, se considera a la disciplina de la comunicación como actor fundamental en el proceso del diseño.

De la misma manera, disciplinas como la semiótica, la comunicación o la sociología tendrían el propósito de atender al planteamiento de un lenguaje que permita la conformación de códigos significativos que deban responder a las demandas conformadas en un entorno tecnológico acorde al logro de la finalidad propuesta por las necesidades definidas en el contexto social.

El componente tecnológico en este ejemplo toma un papel más que protagónico, esencial y determinante. Debido al avance en el conocimiento en este campo, prácticamente se ha reconfigurado el quehacer cotidiano y las prácticas dominantes, así como los fundamentos del diseño se han reconfigurado a la manera de un caleidoscopio, en el que las distintas partes son esenciales para mostrar como resultado el impresionante mundo de lo que hoy conocemos como diseño digital.

### Enfoques teóricos

Cualquiera que sea el propósito, la actividad multidisciplinaria permite el desarrollo del conocimiento del diseño al provocar el establecimiento de nuevas bases paradigmáticas y, por otra parte, propicia la consolidación de la disciplina al responder desde la participación con fundamentos teóricos que reforzarán los principios planteados.

Existe también una consideración que en este contexto se torna fundamental, misma que queda planteada en la siguiente pregunta ¿existen diferencias en el abordaje teórico que sustenta el conocimiento del diseño como actividad multidisciplinaria? La respuesta es definitivamente sí.

De acuerdo con Zavala [23] existen tres tradiciones desde donde abordar el conocimiento, éstas son la clásica, la moderna y la posmoderna. Cada una de ellas presenta peculiaridades de acuerdo con la forma en la que los distintos fenómenos de la realidad son observados, analizados y explicados. Por lo tanto el diseño de la comunicación gráfica como actividad multidisciplinaria queda determinado a partir de los siguientes enfoques:

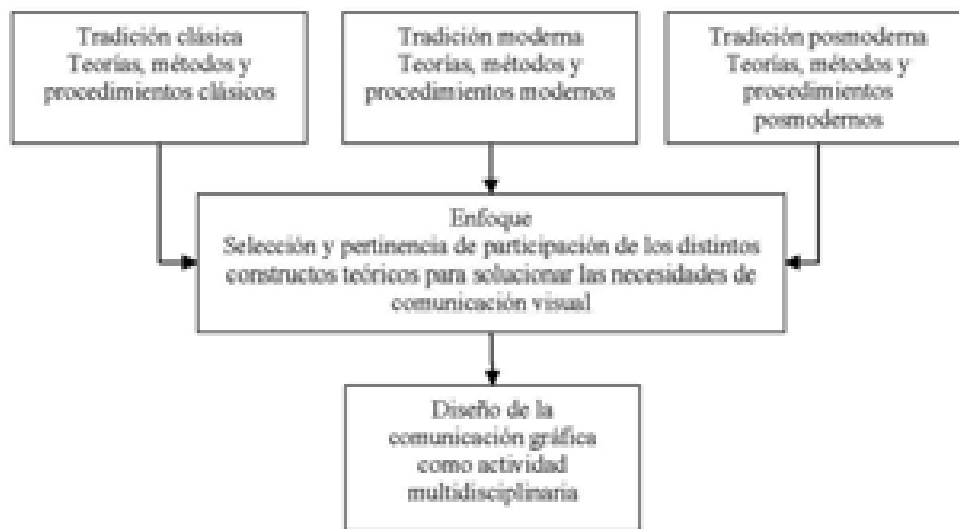
- La lógica susceptible de estructurar los argumentos de validez de los constructos utilizados en la actividad multidisciplinaria en la tradición clásico/moderno es la deducción y la inducción; en la tradición posmoderna es la razón aductiva (de aducción). La epistemología en los dos primeros es positivista/materialista, en el último es constructivista.
- En cuanto a la sociología del conocimiento en la tradición clásica y moderna se considera una visión que tiene en cuenta el conocimiento como una actividad multidisciplinaria, sin embargo, en la tradición posmoderna se da paso a una



concepción basada en la transdisciplina. En lo que respecta al área de ciencias sociales se distingue a las tradiciones clásica/moderna por ubicarse en la tradición (orden social) y tradición de ruptura (revolución) donde la tradición posmoderna está centrada en la evolución (información).

- En las artes y humanidades la tradición clásica moderna se enfoca en el autor y en la posmoderna se ubica en el concepto de texto y la interacción que éste tiene con los usuarios a un nivel específicamente pragmático.

La perspectiva de Zavala es determinante en el momento de valorar al diseño como actividad multidisciplinaria puesto que no solamente será menester considerar si es pertinente o no sino, desde dónde enfocarla en ambos sentidos; es decir, en qué tradición se inserta el diseño. Se considera pertinente tener en cuenta a la serie de niveles que comprenden la tradición teórica, debido a que el enfoque teórico específico permite comprender y explicar el fenómeno de diseño y el corpus teórico de la actividad multidisciplinaria que permita la comprensión del conjunto (fig. 7).

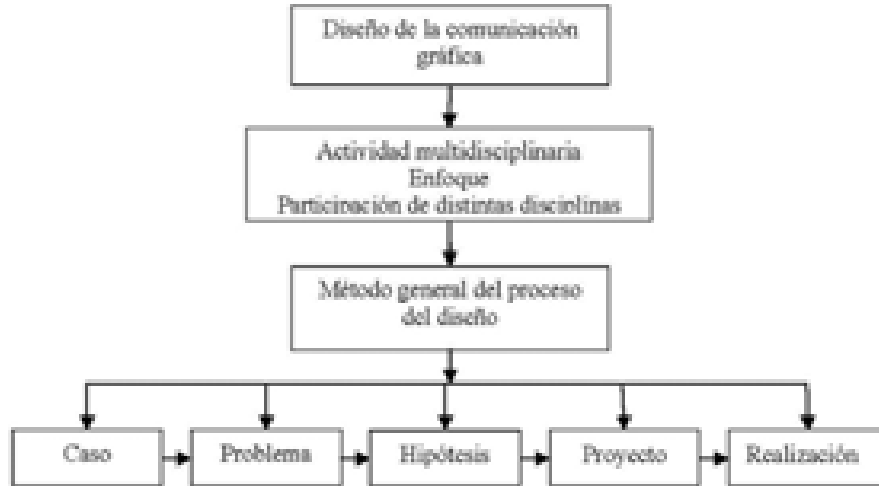


**Fig. 7. Abordaje del diseño desde distintas tradiciones teóricas.**

#### El método como actividad multidisciplinaria

A lo largo de la historia del diseño de la comunicación gráfica se han desarrollado múltiples métodos que pueden identificarse como pertenecientes a variadas actividades y cuerpos teóricos y académicos. Son pocos los modelos que responden a las necesidades específicas del contexto nacional, por esta razón se ha decidido recurrir a uno de estos casos excepcionales, el *Modelo general del proceso del diseño*, desarrollado en la UAM Azcapotzalco y publicado en 1977. Este modelo surgió de un estudio detallado de los distintos procesos que participan del diseño y su ubicación en el contexto del diseño nacional. El diseño para este modelo metodológico es entendido como un acto distinto, propio, integrado, científico-tecnológico-estético, una tecnología-estética-operacional, o una operación estética-tecnológica-*sui generis*.

El modelo se define por su objetivo, por su meta, parte de principios siempre operativos. Pretende desarrollar la autoconciencia sobre el método del proceso y asegurar así el proceso mismo y su correcto resultado. Como se mencionó con anterioridad es en esta universidad en donde surge desde la década de los setenta la propuesta de considerar al diseño de la comunicación gráfica como una actividad multidisciplinaria. Los investigadores y académicos de este centro de estudios han probado con múltiples estudios e infinitos ejercicios de aplicación práctica la pertinencia de la propuesta. Los elementos que componen al modelo son los siguientes (fig. 8):



**Fig. 8. Síntesis del Modelo General del Proceso del Diseño desarrollado en la UAM Azcapotzalco.**

*Caso.* Se ubica el planteamiento de la problemática y las necesidades a resolver, es una forma de contextualizar y determinar la manera en la que la actividad multidisciplinaria se llevará a cabo. Determina una cierta totalidad del proceso pues especifica tanto el marco teórico como las técnicas a utilizar desde el enfoque, la tradición y la manera en la que la participación de las diferentes disciplinas se realiza.

*Problema.* Reunión de datos que incluyen el criterio de diseño para su interpretación y solución. La estructuración del cuerpo de requerimientos específicos, para lo cual se agrupan en subconjuntos de datos relevantes. La enunciación del problema, su formulación e investigación requieren de la actividad multidisciplinaria pues es en este punto en donde se aplican una serie de métodos, procedimientos y técnicas correspondientes a distintos campos disciplinarios que permitirán enfocar con claridad cuál es la necesidad que habrá que resolver y definir con precisión la problemática involucrada en ella.

*Hipótesis.* En esta etapa se determinan a partir de la actividad multidisciplinaria las variadas alternativas para analizar y resolver los sistemas semiótico, funcional, constructivo y de planeación, económica-administrativa, utilizando métodos y técnicas de las ciencias como de la expresión. Es en esta área donde la actividad creadora del diseñador participa en su máxima manifestación retomando de las diversas disciplinas los recursos que le permitirán formular las posibles soluciones con sus respectivos esquemas estructurales, formales, sociales, significativos y de gestión. La solución a nivel hipotético es una actividad creadora que requiere de una alta especialización y un dominio de las diversas instancias que participan en la actividad multidisciplinaria. Sin estos elementos será difícil que el diseñador plantee soluciones hipotéticas pertinentes al contexto, a la tecnología y a los elementos formales, estéticos y funcionales que resuelvan de una manera acertada la problemática planteada en la etapa anterior.

*Proyecto.* Interacción con los métodos y técnicas de las disciplinas que van a implementar en la realidad la hipótesis de diseño es total y de acción. La proyectación implica la configuración y materialización de los resultados que, a nivel conceptual, se habrían formulado en las hipótesis. Esta etapa implica, al igual que la anterior un dominio de elementos que caracterizan al diseño como actividad multidisciplinaria incluyendo, sobre todo, a los aspectos técnicos y a las herramientas tecnológicas que permitirán, además de configurar, resolver en la siguiente etapa las soluciones planteadas. En esta etapa se contará en el diseño, como actividad multidisciplinaria con la capacidad de analizar y evaluar las propuestas

*Realización.* El diseñador se ocupa de la supervisión y dirección de la realización material de la forma propuesta. La actividad multidisciplinaria se enfatiza con los aspectos administrativos de gestión, administración, evaluación y control de procesos, los elementos técnicos y tecnológicos y las herramientas que permiten la evaluación y análisis de los resultados finales. La fase de realización termina cuando el objeto diseñado es utilizado por el grupo humano destinatario, lo que implica la evaluación de la forma en la que el usuario recibe y utiliza el diseño así como se consideran aquellas actividades orientadas a la consideración de los posibles elementos que fungirán como variables a modificarse en la realización del proceso completo.

### El diseño y la semiótica un ejemplo de actividad multidisciplinaria

Ha quedado claro, en los puntos precedentes, que existen diferentes enfoques para concebir el concepto del diseño de la comunicación gráfica. La relación que guarda la disciplina con el proceso, la teoría y la metodología, dependen del enfoque que se contemple. Dentro de las posibilidades que se consideran en el diseño como actividad multidisciplinaria la semiótica es una elección. Con todo esto, la actividad multidisciplinaria considera factible la aplicación de la semiótica al proceso del diseño.

En relación a la semiótica, ésta ha sido tomada en cuenta desde la década de los sesenta, como indispensable para el fortalecimiento del campo disciplinar, una parte del proceso del diseño y, al respecto cabe cuestionarse, ¿Cuál es el factor que determina la viabilidad de la semiótica en dicho proceso? ¿Cómo se inserta la Semiótica en el proceso de diseño? ¿De qué manera se ha configurado la interacción entre ambas disciplinas?

La semiótica participa en el proceso de diseño, no rivaliza con él negándolo sino que lo enriquece y dentro de sus distintas posturas se da una competencia por reconocer cuáles de ellas permiten comprender el fenómeno. Particularmente en el diseño ha existido una relación importante con la semiótica y con las ciencias del lenguaje que han propiciado conformar a la disciplina del diseño en un aparato teórico que ha permitido el ulterior desarrollo de campos concretos del saber.

El problema que se vislumbra es que la teoría semiótica que a su vez es una disciplina en donde se lleva a cabo una actividad multidisciplinaria porque se han desarrollado puntos de vista diferentes, la tecnología es medular y hace participar al diseño en un proceso similar, que a su vez también está en el transe.

El conocimiento, comprensión y evaluación del lenguaje visual permitirá un manejo adecuado de los códigos que conforman y estructuran los mensajes significativos de los que hablan las definiciones del diseño de la comunicación gráfica.

La semiótica es fundamental para el diseño de la comunicación gráfica como actividad multidisciplinaria cuando se tiene en cuenta al diseño como “una disciplina de comunicación visual, como un proceso comunicativo, que se encarga de satisfacer necesidades sociales mediante la configuración y estructuración de mensajes significativos, la significación mediante la estructuración de códigos”.<sup>2</sup> Es decir, esta definición contempla al diseño de la comunicación gráfica como un proceso semiótico que implica sistemas de significación y procesos de comunicación. Si la teoría del diseño desde un enfoque de tradición moderno considera estos elementos de manera implícita o explícita entonces es imprescindible el papel de la semiótica. Querrá decir que, en este caso, ¿quedaría negada la posibilidad de considerar algún otro enfoque teórico que no sea exactamente el semiótico para la fundamentación de la disciplina? Absolutamente no, la actividad multidisciplinaria justamente permite la posibilidad de que sean diversas las disciplinas que participan en el proceso; sin embargo, habrá que dejar claro cuál es el

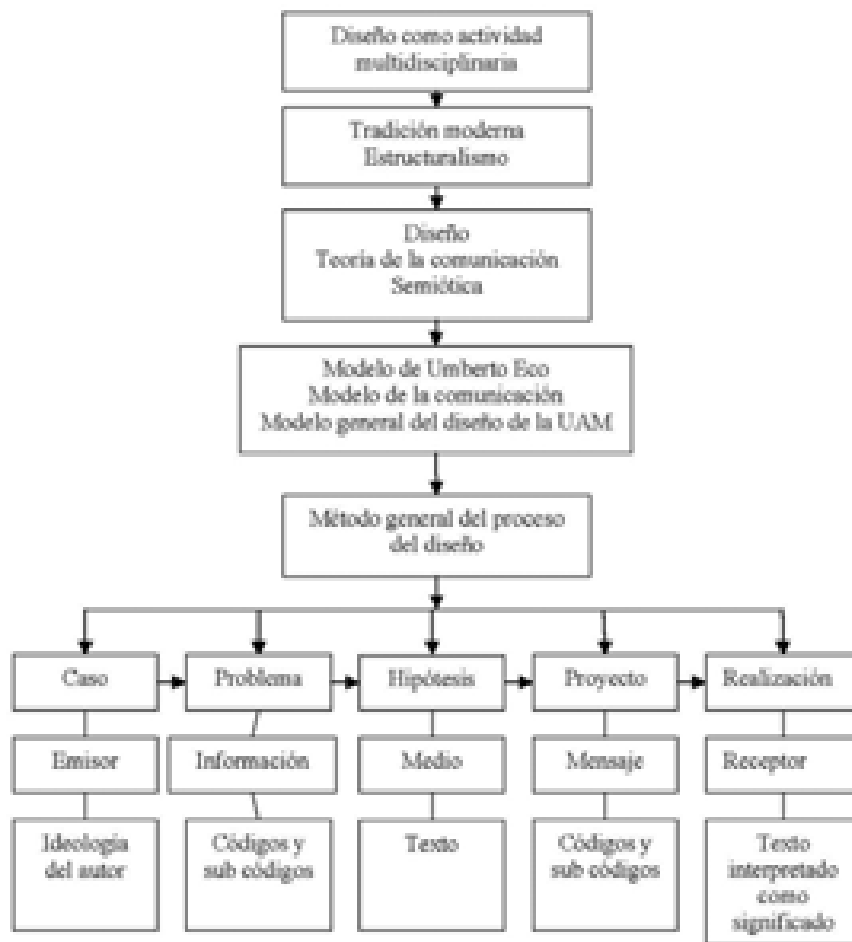
<sup>2</sup> Esta definición fue desarrollada en la ENAP UNAM durante la década de los setenta y se ha considerado como un paradigma cuando se trata de definir desde un lugar común a la disciplina.

papel de las otras perspectivas teóricas, cómo se insertan en el proceso y cómo se relacionan con la semiótica.

Si el diseño de la comunicación gráfica es concebido desde otro enfoque que no implique estos procesos comunicativos y semióticos, entonces el papel que desempeñen la semiótica y la comunicación en el proceso de diseño será secundario. Por otra parte no se debe perder de vista que no existe un solo modelo semiótico, sino que existen muchos y muy variados dependiendo, como ya se mencionó, del enfoque que se adopte con base en la tradición teórica en cuestión. Por lo tanto, sí es importante definir cuál es el modelo de comunicación en el que se fundamenta el proceso de diseño, así mismo es vital definir cuál es el modelo semiótico en el que se desarrollará dicho proceso.

Una vez que se tiene clara la importancia de la semiótica lo único que resta es aplicar algún modelo semiótico en el proceso del diseño. Desde el caso hasta la realización.

El diseño como actividad multidisciplinaria se puede ejemplificar recurriendo a un modelo semiótico de Umberto Eco, un modelo de comunicación de tradición moderna con enfoque estructuralista, el diseño de la comunicación gráfica con el modelo metodológico de la UAM se observa cómo el proceso considera la aplicación de la propuesta del autor y cómo ésta se estructura con los métodos del diseño (fig. 9).



**Fig. 9. Actividad multidisciplinaria Adaptación del Modelo de Diseño de la UAM-A, la Teoría de la Comunicación y la Teoría Semiótica.<sup>3</sup>**

<sup>3</sup> Actividad multidisciplinaria Modelo de Eco, modelo de la comunicación, modelo general del diseño de la UAM.

## CONCLUSIÓN

Reflexionar sobre el quehacer del diseño como actividad multidisciplinaria implica una serie de factores que participan en el proceso entero del diseño. Desde su origen, a pesar de haber surgido en una época en donde se buscaba la unidad, un lenguaje único que explicara todos los problemas, y se enfatizaba el límite de las disciplinas, el diseño se desarrolló como una actividad en la que participaban múltiples puntos de vista. Artistas plásticos, psicólogos, arquitectos, ingenieros, filósofos, sociólogos y demás encontraron en la producción de imágenes y de objetos un nicho en el que, de manera conjunta, podrían atender necesidades de una sociedad que esperaba mucho más de lo que recibía en lo que se refiere a producciones del diseño.

Ese antecedente, como se ha expuesto, es una constante que se repite en nuestro país y que por cierto se presenta también en otras latitudes. Nuestro campo ha sido área fértil para la participación de profesionales de diversas áreas que han encontrado, en nuestro quehacer cotidiano, materia idónea para desarrollar actividades relacionadas con su propio campo de estudio.

Por otro lado, el conocimiento humano sufrió un giro muy importante a partir de la segunda mitad del siglo pasado. No sólo por el impacto que las guerras ocasionaron en el ámbito filosófico sino, principalmente, por el resultado de la inclusión de los avances tecnológicos acaecidos por la misma circunstancia y que impactaron de manera significativa el quehacer de nuestra disciplina hasta el grado de convertirla en una actividad radicalmente distinta a la que le dio origen. Esta situación hace más imprescindible que nunca la consideración del diseño de la comunicación gráfica como actividad multidisciplinaria, a tal grado que si se consideran los avances propuestos por la teoría de los sistemas y la ruptura epistemológica, propuesta por Edgar Morín a la UNESCO, podría suponerse que la actividad multidisciplinaria ha mutado hasta convertirse, desde finales de la década de los 70, en una perspectiva transdisciplinaria que implica una serie de cuestiones mucho más relacionadas con la concepción del diseño desde una perspectiva sistémica, caótica, rizomática, reversible y recursiva.

## REFERENCIAS

- [1] Meggs, P. (2000). *Historia del Diseño gráfico*. Ed. Mc Graw Hill, México.
- [2] Satue, E. (1988). *El diseño gráfico desde los orígenes hasta nuestros días*. Ed. Alianza Forma, Madrid, España.
- [3] Herrán Gascón, A. (2007). *Coordenadas para la investigación multidisciplinaria*. [En línea] Disponible en: <http://www.encuentros/multidisciplinares.org/Revistan%C2%BA3/Agust%C3%ADn%20de%20la%20Herr%C3%A1n.pdf>.
- [4] Chalmers, A. (1996). *¿Que es esa cosa llamada ciencia?* Ed. Siglo XXI, México.
- [5] Tudela, F. (1985). *Conocimiento y Diseño*. Ed. UAM Xochimilco, México.
- [6] Bonsiepe, G. (1993). *Del objeto a la interface*, México.
- [7] Wong, W. (1998). *Fundamentos del diseño*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, España.
- [8] Rodríguez Morales, L. A. (2000). *El tiempo del diseño. Después de la modernidad*. Ed. Universidad Iberoamericana, México.
- [9] Müller-Brockmann. (2001). *Historia de la comunicación visual*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, España.

- [10] Munari, B. (1990). *Diseño y comunicación visual*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, España.
- [11] Dondis, D. A. (1982). *La sintaxis de la imagen*. 4a. ed., Ed. Gustavo Gili, Barcelona, España.
- [12] Arnheim, R. (2001). *Arte y percepción visual*, Ed. Alianza, México.
- [13] Germani-Fabris. (1979). *Fundamentos del proyecto gráfico*, Ed. Don Bosco, España.
- [14] Scot, R. G. (1992). *Fundamentos del diseño*, 1a. reimposición, Ed. Limusa, México.
- [15] Villafañe, J. (2002). *Introducción a la teoría de la imagen*, Ed. Pirámide. Madrid, España.
- [16] Costa, J. y Moles, A. (1991). *Imagen didáctica*, Ed. CEAC, Barcelona, España.
- [17] Chaves, N. et al. (1999). *Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos*, Ed. Paidós, Buenos Aires, Argentina.
- [18] Acha, J. (1991). *Introducción a la teoría de los diseños*. Ed. Trillas, México.
- [19] Staal, G. (2000). *Copy proof: A new method for design education*. Uitgeverij Publisher, Róterdam, Holanda.
- [20] Gutiérrez, M. L., et al. (1977). *Contra un diseño dependiente: Un modelo para la autodeterminación nacional.*, Edicol, México.
- [21] Rovalo, F. (1985). *Conformación y expresividad: la forma sigue a la expresión. Cuadernos de diseño*. Ed. Universidad Iberoamericana, México.
- [22] Olea, O. (1977). *Análisis y diseño Lógico*. Ed. Trillas, México.
- [23] Zavala, L. (2002). "La tendencia transdisciplinaria en los estudios culturales", en *Casa del Tiempo*, Ed. Universidad Autónoma Metropolitana, México.

## BIBLIOGRAFÍA

Portes, A. (1995). *Contentious Science: the forms and functions of trespassing*. Ed College Park, Maryland, EUA.

UAM Azcapotzalco, et al. (1994). "Fundamentos para un modelo del proceso del diseño UAM Azcapotzalco", en *Teoría del diseño II ¿Qué visión del mundo subyace en tu teoría?*, Ed. Universidad Iberoamericana, México.

Wong, W. *Diseño visual digital*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, España.