

¿QUE ES EL DISEÑO INDUSTRIAL?

Entrevista realizada por Alejandro Level al Prof. Rafael Lacruz Rengel, Director de la Escuela de Diseño Industrial de la Universidad de Los Andes, Venezuela (2005-2008).

Originalmente publicada en:

Revista idDI [Identidad Diseño Industrial], 06 de junio de 2008, Mérida, Venezuela, pp. 18-21. Ejemplar disponible sólo en formato digital de libre acceso en:

www.revistaiddi.com

1. ¿Qué es el diseño industrial para usted?

Defino al diseño industrial como **la actividad profesional de corte generalista cuyo fin es proyectar las características físicas de artefactos fabricados en serie**. En este sentido, hay algunos aspectos que debo aclarar de esta definición. En primer lugar tenemos que, si bien existen hoy en día profesionales específicamente formados para ejercer el diseño industrial, esta es una profesión que a lo largo de su historia también ha sido ejercida por artistas, arquitectos e incluso algunos diseñadores gráficos. Esto tiene que ver con dos hechos fundamentales: la fecha en que aparece la necesidad de formar este tipo de diseñadores y los vaivenes propios de un campo de acción que se fue definiendo paulatinamente. Del primero podemos decir que no es sino hasta 1851 que la necesidad de educar un diseñador para objetos producidos en serie se hizo realmente patente en los países industrializados. En cuanto al segundo hecho sabemos que en el siglo XIX a esta actividad profesional se le conocía como Artes Decorativas, Artes Aplicadas o Artes de Manufactura y a los que la ejecutaban se les llamaban

“artistas industriales”. Posteriormente, en los años ubicados entre las dos guerras mundiales pasó a llamarse “Arte Industrial”, para finalmente convertirse en “Diseño Industrial” a partir de 1945. Esto por supuesto implica más que simples cambios de nombres.

En segundo lugar es muy importante resaltar que, a diferencia de otras profesiones donde también se habla de “diseño” como en la ingeniería, la formación de un diseñador industrial es más cercana a la de un *generalista* que la de un *especialista*. Un generalista es un profesional formado para incorporar conocimientos de campos distintos al suyo de manera armoniosa en sus labores. El campo de trabajo del diseñador industrial es tan amplio que es prácticamente imposible que una sola persona pueda con todo, por lo que estos diseñadores generalmente trabajan integrados en equipos multidisciplinarios (con ingenieros, mercadotécnicos, etc.) o al menos considerando el conocimiento proveniente de campos distintos al suyo para desarrollar los objetos que le son encomendados. De manera que su labor no es como la del diseñador ingenieril quien si puede ser catalogado como un

especialista en el sentido estricto de la palabra. Con esto, por supuesto, no quiero decir que no haya especialidades dentro del diseño industrial, pero estas generalmente se forman a nivel de postgrado.

En tercer lugar es fundamental entender lo que trae consigo el verbo “proyectar” en esta definición. De hecho significa que el diseñador industrial se aboca a formular o proponer lo que aún no existe, aun cuando para ello deba tomar en cuenta lo que existe. De manera que una constante del diseño industrial debería ser la innovación. Pero no cualquier tipo de innovación. Se trata de una innovación centrada en los modos socialmente aceptados de hacer las cosas, como lo afirma Gui Bonsiepe. No es la innovación del que descubre la naturaleza de las cosas – como pasa en las ciencias -, como tampoco es una innovación centrada en la generación de nuevas tecnologías - como sucede en la ingeniería -. Es utilizar los conocimientos desarrollados por la ciencia y la ingeniería para modificar aspectos tales como la configuración formal del cubierto con el que comemos o la silla en la que nos sentamos, cambiando por esta vía la manera en que la gente come o se sienta. En este sentido, el diseño industrial es una actividad donde se hacen propuestas sobre como pueden o deben ser las cosas, bajo la expectativa de que la sociedad las acepte.

En cuarto lugar pienso que es muy importante aclarar a que me refiero cuando hablo de “artefectos fabricados en serie”. La palabra *artefacto*, a

diferencia de lo que muchos piensan, es un término genérico para referirse a todo objeto hecho por el hombre. En nuestro caso el término alude a los objetos creados por un diseñador para satisfacer ciertas necesidades, que son fabricados de manera repetitiva para que puedan ser adquiridos por muchas personas. Hablamos así de objetos tales como: un reloj, unos lentes, un carro, una mesa, una lámpara, etc. Mas allá de esto no hay que olvidar que la fabricación en serie (iterativa o repetitiva) de estos artefactos implica que en su formulación el diseñador industrial no sólo debe pensar en qué forma, qué material, qué acabado o qué color son los más adecuados, sino también en cómo decisiones de esta naturaleza pueden afectar su fabricación y costo. Es por ello que parte del trabajo del diseñador industrial consiste en evaluar aspectos tales como: la cantidad de partes y componentes que integrarán su diseño (artefacto), cómo se van a ensamblar y unir esas partes y componentes (si las partes se unen con tornillos, a presión, mediante gomas o soldaduras), qué materiales son los más adecuados para producir en serie la forma de cada parte de ese producto, y qué consecuencias a nivel de costos pueden traer estas decisiones en función de las cantidades que de ese diseño se van a fabricar. Estas son precisamente el tipo de consideraciones que difícilmente pueden ser abordadas por arquitectos y diseñadores gráficos, aun cuando estos a veces se aventuren a hacer diseño industrial.

2. ¿Cuál considera usted que debe ser el perfil de una persona que desee estudiar diseño industrial?

A mi entender, un buen diseñador industrial solo se puede formar si la persona posee las cinco condiciones siguientes:

VOCACION CREATIVA. Esto significa ser una persona que le guste el campo de acción y tipo de cosas que hace los diseñadores.

SENSIBILIDAD ante lo que sucede en su entorno. Lo cual puede traducirse - en la mayoría de los casos - en inconformidad frente a las carencias y falta de satisfacción de los anhelos de la gente (más que los suyos propios).

CAPACIDAD DE OBSERVACIÓN. Lo cual que en resumidas cuentas es la base para el desarrollo del sentido crítico y autocrítico de todo diseñador.

DEDICACIÓN o lo que sería lo mismo tener gusto por lo que se hace, saber aprovechar las oportunidades que se le presentan y desarrollar una forma mínima de disciplina que lo lleve a alcanzar lo que se propone.

AMPLITUD DE PENSAMIENTO. Lo que equivale a estar siempre abierto a ideas nuevas y a puntos de vistas distintos e incluso opuestos a los suyos.