

El discurso del Diseño Industrial en México a través de la artesanía

Autora

Lic. Daniela Mercedes Hurtado Gavia, danielamhg@outlook.es
Universidad Autónoma del Estado de México, México

RESUMEN

En la búsqueda de la identidad del diseño industrial contemporáneo en México se ha retomado como tendencia la integración de la artesanía y la cultura popular para adaptar los objetos producidos a la sociedad, es importante recalcar que la artesanía se basa en costumbres y tradiciones de la región que se plasman en objetos de uso cotidiano y el diseño mexicano suele representar la cultura popular en sus objetos. Sin embargo, ambos conceptos representan un debate histórico respecto al diseño industrial, esto es la contraposición de la artesanía y la industrialización o los procesos, pues en la artesanía la fabricación y el proceso es manual y cada objeto es único y diferente de los otros, mientras que los productos comerciales e industriales son hechos de con tecnología y maquinas que realizan series de miles idénticos. El objetivo es analizar y proponer diversos discursos enfocados a la resolución de problemas de tipo social, cultural, de identidad e ideología a través de productos u objetos de diseño generando soluciones alternativas que ayudaran al proceso de reconocer si es posible hablar de una identidad de diseño industrial en México, donde los problemas encausados a diferentes ámbitos son cotidianos y merecen ser resueltos.

El diseño industrial como disciplina en México.

El diseño moderno establece sus bases en el siglo XX y surge como respuesta a la creciente demanda de productos y objetos que son considerados necesarios, a partir de ello se configura la producción en masa de objetos de uso cotidiano, proponiendo lo que hoy conocemos como diseño industrial. Se puede decir que los antecedentes más relevantes del diseño como disciplina se dan en periodos históricos muy conocidos, como la revolución industrial y la segunda guerra mundial.

Así mismo la apertura de la Bauhaus, en Weimar Alemania en el año 1919, como escuela de diseño, pues genera la creación de la disciplina y ofreciendo que los oficios se aprendieran de manera profesional para el desarrollo y mejoramiento estético de los objetos, tiene también gran importancia dentro de la historia pues es aquí donde se crean fundamentos, tendencias y teorías que tienen repercusión en el diseño actual.

Salinas (1992) afirma que “en los años cuarenta, caracterizados por el inicio de un despegue económico y una organización social alimentada por un dinámico movimiento nacionalista generalizado, se manifiestan los primeros industriales y profesionales interesados en aplicar y promover esta nueva disciplina en México” esto se presenta a través arquitectos de la época y fabricantes emprendedores pero uno de los casos más representativos es el de Clara Porset.

Clara Porset a quien se considera la primera diseñadora industrial en México, estudió arte, arquitectura y diseño en varios países, pero se especializó en diseño de mobiliario. Por motivos políticos sale de Cuba en 1936. Después de visitar México en 1940, decidió radicar en el Distrito Federal, desarrollando muebles con base a la rica tradición estética mexicana prehispánica y colonial. (Museo Franz Mayer , 2013)

Con su llegada al país Porset se da cuenta de que existe un ambiente ideal para que el diseño se desarrolle y comienza a relacionarse con artistas y arquitectos de aquella época, entonces “propuso para México un diseño social, introductorio a la vida moderna urbana industrializada que era a la vez que responsivo a las propiedades geográficas, de infraestructura e idiosincrasia mexicana” (Restrepo, 2015)

Posteriormente en 1952 Porset organiza la primera exposición de diseño industrial en Latinoamérica “el arte en la vida cotidiana” con apoyo del Instituto Nacional de Bellas Artes en esta exposición ella logra reunir lo mejor del diseño industrial mexicano independiente bajo el mando de diseñadores autodidactas, presentando empresas pioneras en materia de diseño. (Salinas, 1992)

Entre los diseñadores que se presentarían en la exposición de Porset se encontraba Michael van Beuren, un neoyorquino que llega a México en el año 1939 y que según Mallet (2014) “se integraría plenamente a la comunidad artística del país y permanecería activo hasta su muerte, 68 años después.”. Van Beuren había recibido su formación en la Bauhaus, relacionándose y formado con diseñadores como Josef Albers y Mies van de Rohe.

Van Beuren llegó a México en el momento oportuno pues en aquel entonces el Estado, los artistas, arquitectos e intelectuales propiciaban la creación de una identidad nacional, cuestión que se enfatizó después de la Revolución mexicana, la mayoría de las propuestas estaba dirigida al rescate de la cultura indígena y lo artesanal.

Ejemplo de esto es Manuel Gamio y quien en su libro *Forjando Patria (1916)* lo establece y defiende diciendo que es “necesario repensar y mirar de nuevo a la sociedad indígena, pues en su esencia y en su dignidad el país encontrará las suyas” (Mallet, 2014). De este modo el país no sólo estaba empezando a aceptar las raíces propias verdaderos agentes de cambio.

En el año de 1938 Michael van Beuren establece junto con Klaus Grabe, otro diseñador de la Bauhaus, y el arquitecto norteamericano Morley Webb un taller para la fabricación de mobiliario, comienzan promoviendo su marca DOMUS a través de algunas tiendas que establecen en la antigua Ciudad de México y que con el tiempo fue adquiriendo reconocimiento, tanto comercial por parte de la población mexicana como también las grandes empresas.

En un periodo de aproximadamente once años la empresa paso de ser “Domus diseñados por Grabe & van Beuren a Van Beuren S.A. de C.V. esto por la repentina salida del país por parte de Grabe quien fue convocado a unirse al ejército estadounidense y después se establecería en Nueva York con su propia empresa de mobiliario.

Sin embargo la dupla de diseñadores según Mallet (2014) generaron el concepto de producción en serie que les daría el carácter de diseño industrial además de que adoptaron la tendencia de rescatar la identidad nacional pues en sus diseños utilizaron materiales locales, como el yute, que aportaron distinción al mobiliario sin temor de que el uso de estos diera un aspecto de baja calidad o diseño barato.

El surgimiento de empresas productoras, no solo de muebles también de diseño en general, se hizo cada vez más grande en el país. Van Beuren S.A. de C.V. representó el inicio de una etapa: el establecimiento del diseño industrial en México, fueron muchos quienes inspirados en el trabajo de este diseñador, y los demás contemporáneos, comenzaron a generar una cultura empresarial y de producción.

Durante estos años también se presenta un auge impresionante en la educación y consolidación del diseño como disciplina, pues comienzan a formarse las primeras instituciones que lo promovían, comenzaron a darse cursos en 1961, impartidos por Horacio Duran, Jesús Virchez y Sergio Chiappa, en 1963 se imparte la licenciatura en la Universidad Iberoamericana, y para 1969 se funda la carrera de diseño industrial en la Universidad Nacional Autónoma de México al mando de Horacio Duran. (Salinas, 1992)

Y es así como “en el México independiente, los mexicanos iniciaron un lento proceso de introspección, reconociendo su pasado indígena y auto afirmando su realidad mestiza” (Abraham, et al, 2015) haciendo uso de estos elementos para establecer una identidad de diseño y un debate entre artesanía y diseño que persiste hasta nuestros días.

Método y programa de investigación

Para integrar el trabajo teórico de Discurso del diseño mexicano contemporáneo a través de la artesanía se utilizara la metodología desarrollada por Luz del Carmen Vilchis, que propone un esquema en el cual:

Tanto el proceso de investigación como el proceso de diseño se han esquematizado en formas espirales como una manera de indicar que ningún de ellos es un fenómeno lineal, antes bien se caracterizan —como toda actividad cognoscitiva— por el movimiento continuo y no lineal —no por ello incongruente— en torno al objeto de conocimiento ya sea para su aprehensión intelectual o su representación formal. (p.85)

En el modelo metodológico para proyectos profesionales: “hacer diseño” (Fig. 7) la autora maneja tres etapas cada una con diferentes fases, en el caso de esta investigación al ser de carácter teórico se retomaran los siguientes: Problema (necesidad, origen del problema, antecedentes del problema, contexto del problema, condicionantes del satisfactor), Proyecto (semiosis, estudio del receptor, semantización del concepto) Solución (configuración, solución final).

Al retomar las distintas etapas y fases la descripción de cada es la siguiente:

Problema

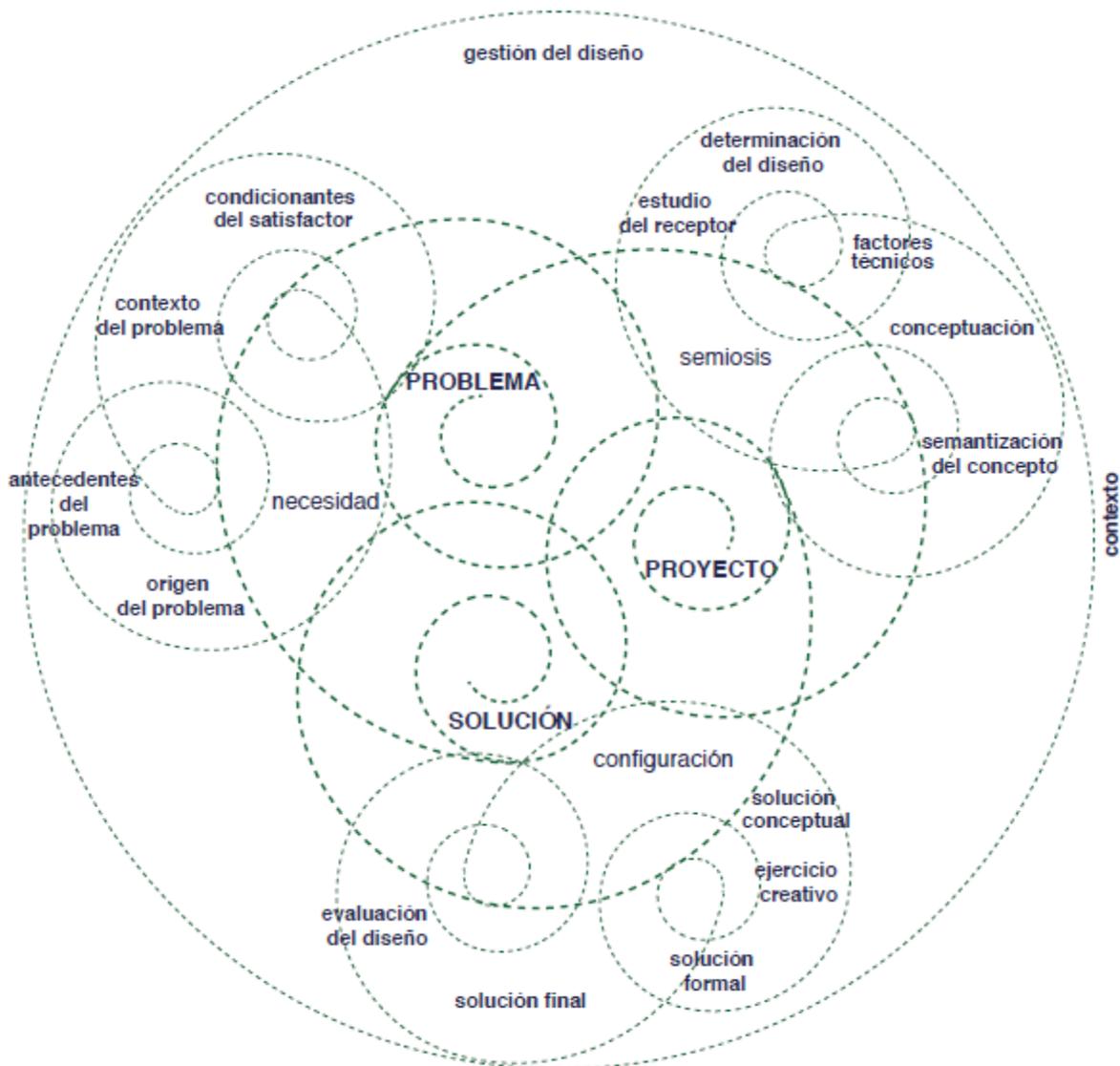
- Necesidad: la identidad del diseño en México, ¿por qué es necesario conocer los elementos que le dan identidad al diseño mexicano?
- Origen del problema: Cuando surge el discurso de la identidad de diseño. ¿Cuándo se crea la necesidad de proponer una identidad nacional y cuando se implementó esta necesidad al diseño?
- Antecedentes del problema: Pioneros del diseño en México. Análisis de las propuestas de diseño y los discursos que daban forma a la disciplina en sus inicios en México.
- Contexto del problema: México. Principales ciudades que han demostrado un desarrollo en materia de diseño industrial.
- Condicionantes del satisfactor: Que requiere el usuario mexicano para vincularse con el diseño.

Proyecto

- Semiosis: entender los signos que engloban la artesanía, el arte popular y el diseño.
- Estudio del receptor: Que existe respecto al discurso del diseño mexicano. ¿Quiénes son los principales exponentes del diseño en México?
- Semantización del concepto: Vinculación entre artesanía - arte – diseño. ¿Cómo se relacionan cada uno de estos conceptos para formar una identidad de diseño?

Solución

- Configuración: Discursos. Evaluación de los discursos vigentes que ayuden a la resolución del problema y respondan a la cuestión de la identidad.
- Solución Final: Propuesta discursiva.



**Figura 7 Modelo metodológico para proyectos profesionales: “hacer diseño”,
fuente: (Vilchis, 2016)**

El siguiente esquema (fig.8) muestra la modificación basada en la metodología de Vilchis, se han adaptado los pasos a utilizar con una descripción breve.

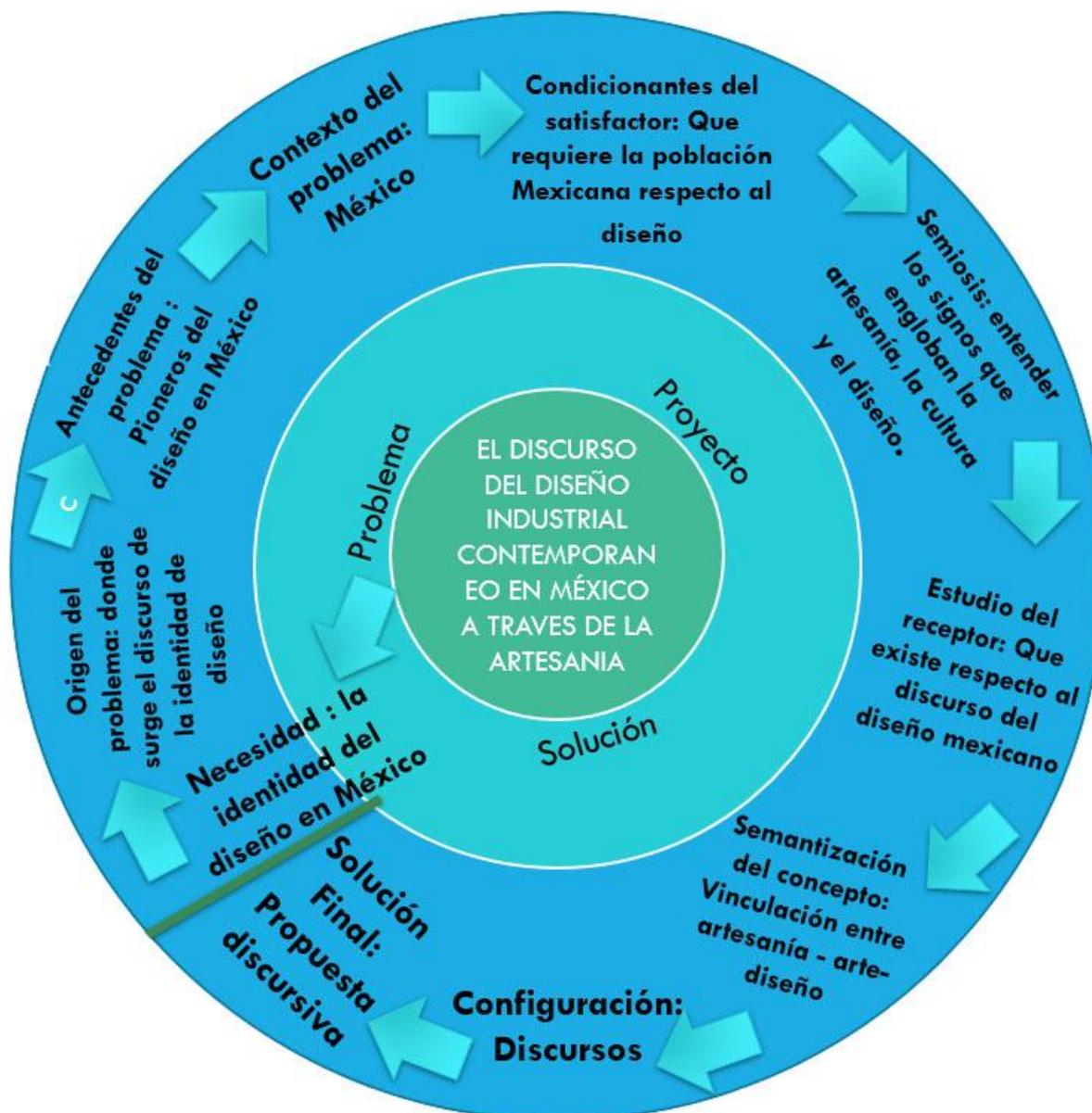


Figura 8 Esquema modificado y adaptado basado en la metodología de Vilchis

Métodos artesanales: cerámicos y textiles

El trabajo de cerámica y textiles en los municipios de Metepec, Tenancingo y Zumpahuacán representa una de las tradiciones más emblemáticas en el Estado de México, pues “la elaboración de artesanías ha perdurado por años como forma de preservación de la cultura mexiquense” (Abraham, et al, 2015) pues el conocimiento ha sido heredado de generación en generación y elaborado por los artesanos que han hecho sus procesos y sus objetos con una identidad única.

La urbanización, el comercio informal, la falta de educación y empleos, la globalización y otros factores de índole política, social, cultural y ambiental han disminuido el número de artesanos notablemente, sin embargo, el diseño industrial puede ayudar a que se adapten estas tradiciones a la vida actual, pues las artesanías propiamente son objetos utilitarios que también llevan un proceso creativo, de manufactura y sobre todo estético y comunicativo.

Finalmente, el rescate de estas condiciones favorece a los artesanos, ayudando a elevar su economía y catapultando la actividad artesanal para que obtenga el reconocimiento que

merece, no solo como un producto ornamental sino como un objeto de uso cotidiano, también favorecerá a la sociedad mexicana en general, pues los objetos serán de origen local, y reflejarán la identidad cultural de la que el país es poseedor.

Diseño de Transición para un México incluyente y globalizado

El Transition Design o Diseño de Transición es un discurso que puede apegarse a los problemas actuales de la sociedad mexicana ya que está enfocado a implementar nuevas formas de hacer diseño para mejorar las condiciones de vida actuales y futuras a través del diseño pues "la ampliación de la brecha entre ricos y pobres son sólo algunos de las "problemas perversos" que requieren nuevos enfoques para la resolución de problemas". (School of Design Carnegie Mellon University, 2015)

En la propuesta del diseño de transición se exponen diversos puntos y enfoques que han conformado la teoría, uno de los enfoques más importantes es la vida cotidiana resaltando como necesario que el diseñador debe poner atención principalmente en esto debido a que es aquí donde surgen problemas sencillos en la interacción directa con algún objeto, sin embargo también ocurren situaciones que se sitúan como un problema perverso que limita la calidad de vida de las personas, como la inseguridad, el crecimiento de la basura electrónica, la pobreza, la desigualdad, etc.

Y también se manifiesta como importante el reconocimiento de la sabiduría indígena, pues en las sociedades antiguas los indígenas aprendían de su ambiente lentamente y lo respetaban, aprendían a usar lo que la naturaleza les daba y desarrollaban con ello una mejor calidad de vida, por ello los diseñadores de transición tienen mucho que aprender sobre estos enfoques y como aplicarlos para el bien común.

Los principales postulados que persigue esta nueva forma de hacer diseño son: visión para la transición, teorías del cambio, posturas y modos de pensar y las nuevas formas de diseñar. La visión para la transición se refiere a poder tener la capacidad de mirar hacia el futuro proponiendo soluciones dinámicas y sustentables, al respecto Dunne y Raby (2013) sostienen que la visión crea espacios para la discusión y el debate sobre los futuros alternativos y las nuevas formas de ser.

En esta visión es necesario que los diseñadores puedan y tengan la capacidad de asimilar la responsabilidad que conlleva desarrollar una nueva idea, y que puedan identificar si esta idea es viable para generar un cambio a futuro, al respecto Pelta (2011) afirma que:

El reconocimiento del papel significativo del diseño en la era de la información ha supuesto, también, para algunos miembros de la comunidad del diseño, la necesidad de asumir las responsabilidades que de ello se derivan y la búsqueda de nuevas perspectivas en las que el compromiso social esté presente

Teorías del cambio quiere decir que el diseñador debe aceptar el inminente cambio en todos los aspectos, que es sumamente necesario en estos tiempos, y que al aceptar esto también crea una nueva forma de pensar y hacer diseño que le permite trabajar de manera multidisciplinaria y participativa; el cambio ahora significa dejar atrás el ego, lo superfluo y diseñar pensando en la sociedad actual con problemas drásticos y difíciles, pero no imposibles de resolver.

Lo anterior refuerza la postura y los modos de pensar, el diseñador debe mirar hacia sí mismo y confrontarse éticamente, sentir empatía, cambiar de mentalidad, esto le permite interactuar de manera diferente con el entorno para crear nuevas formas de diseñar, que es el último punto, es decir resolver problemas complejos, aunque esto lleve una solución a largo plazo, que lo llevara a tener una visión de un futuro posible.

Estos cuatro enfoques están conectados entre sí lo cual determina que este proceso es un ciclo que complementa un tema con otro y que puede ser adherido al diseño en su conjunto

con otros temas como lo es las técnicas artesanales, la identidad y el diseño mexicano, para generar un cambio que no sea drástico pero que se vaya integrando a la sociedad actual llevándola a un futuro que pueda unificar a la sociedad con el diseño.

Diseño limitativo y elitista

En la búsqueda de esta identidad el diseño contemporáneo ha retomado como tendencia la integración de la artesanía que es “es un objeto o producto de identidad cultural comunitaria, hecho por procesos manuales continuos, auxiliados por incrementos rudimentarios” (FONART, 2005) e incluyendo a esta misma labor el rescate del cultura popular.

Entendiendo a la cultura popular como todo aquello que representa la identidad del mexicano promedio y se consume de manera popular, por ejemplo: el cine, la lucha libre, costumbres, tradiciones, fiestas, símbolos patrios y prehispánicos etc. Es importante recalcar que la artesanía se basa en costumbre y tradiciones de la región que se plasman en los objetos de uso cotidiano y el diseño mexicano representa la cultura popular en sus objetos

Sin embargo, ambos conceptos representan un debate histórico respecto al diseño industrial, Mallet (2014) afirma “que hasta nuestros días coexisten las dos corrientes: aquellos que creen que en el rescate de las traiciones y las raíces encontraremos identidad y los que piensan que mirando hacia el exterior descubriremos lo que somos”. Esto es la contraposición de la artesanía y la industrialización o los procesos.

Entonces el problema central de la investigación es que el discurso del diseño industrial contemporáneo en México parece incongruente, y sigue manifestando una dualidad, por un lado están los objetos que integran la artesanía y la cultura popular de manera gráfica y ornamental, y que resultan no utilitarios, y por otro los que también retoman estos conceptos como parte del proceso creativo y de materialización, pero que estos últimos reafirman un segundo problema: el carácter elitista y costoso de los objetos de diseño.

Ejemplo de lo anterior es el trabajo de Laura Noriega, diseñadora mexicana, que tiene una colección llamada Tributo varias de sus piezas refieren lo antes dicho. En su credenza con bordado Tenango la artesanía solo se utiliza como un elemento ornamental, no tiene utilidad ni es parte del proceso de producción, así mismo este mobiliario está destinado a un segmento de la población con un poder adquisitivo alto.

Si bien Giménez del Pueblo (2005) remarca que “el trabajo del diseñador, y del diseño en si tiene un carácter elitista. El diseño es en cierto sentido una herramienta al servicio de quienes lo pueden pagar” que ocurre entonces con la población mexicana que no puede adquirir por cuestiones económicas un objeto ornamental o bien un objeto de diseño mexicano.

Determinar cuál es el valor de los objetos en la sociedad contemporánea, cómo y a quienes benefician los objetos de diseño, puede resultar complejo en una sociedad globalizada. González y Torres (2012) manifiestan que el diseño puede en ciertos casos solo beneficiar al ego del diseñador pues:

El fenómeno de la especialización del acto de diseñar, ocasionado por la cultura industrial, ha limitado a la mayoría de los seres humanos a ser consumidores de una noción de realidad concebida por otros, unos cuantos, para la satisfacción de fines hedonistas.

Es necesario que el diseñador entienda entonces la responsabilidad que se le ha otorgado, esa ahora una herramienta para generar un verdadero cambio social que incluya a todos los sectores de una población y que propicie que “los diseñadores dejen de centrarse en lo superfluo y exclusivo, dirigido a grupos sociales con alto poder adquisitivo, para atender a las verdaderas necesidades de las personas” (Pelta, 2011)

México es un país en desarrollo que reúne muchas necesidades y problemas reales que deben ser resueltos de manera urgente y pueden serlo a través del diseño industrial para

beneficiar no solo a unos cuantos, pero esto requiere un cambio de ideología y ética, donde el diseñador se cuestione y distinga que es lo que quiere comunicar a través de sus objetos y a quienes quiere comunicárselo.

La identidad en el diseño

El diseño es una disciplina que a lo largo del tiempo ha sabido diferenciarse, al hablar de diseño industrial se rememoran grandes instituciones como la Bauhaus, que fue la escuela que sentó las bases para lo que hoy conocemos como diseño Alemán, dotando a este último de elementos que le dan identidad alrededor del mundo, sin embargo la historia es diferente cuando se toca el tema de la identidad del diseño mexicano.

El inicio que tuvo en México esta disciplina fue posterior a la Revolución Mexicana en ese momento se propicia la configuración de la identidad nacional y con ello intelectuales, arquitectos y diseñadores voltean a ver la cultura popular y la artesanía como medio para expresarse, y esta postura continua hasta nuestros días planteándose como un discurso que le da identidad al diseño contemporáneo. Sin embargo la cuestión de la identidad se vuelve algo confuso y difícil de aplicar a una disciplina como el diseño.

Al respecto de esto Giménez (2010) dice que “la identidad tiene que ver con la idea que tenemos acerca de quiénes somos y quiénes son los otros, es decir, con la representación que tenemos de nosotros mismos en relación con los demás” entonces es una cuestión de percepción personal, se convierte en un proceso que debe llevar a cabo cada persona para distinguirse de los demás, no podemos plantear una sola identidad para algo tan grande como es el fenómeno del diseño.

Lo que ocurre en el caso de México es que a pesar de la amplia cultura y todos los factores que lo diferencian alrededor del mundo, no ha sido ajeno a la globalización, pues “no es solo, ni principalmente interdependencia económica, sino que consiste en la transformación del tiempo y el espacio en nuestras vidas” (Gonzalez, 2005) la influencia del extranjero se ha hecho presente en muchas facetas de la vida cotidiana de los mexicanos transformando la identidad.

La cuestión de la globalización nos ha rebasado “no importa como lo encaremos la diversidad cultural persiste y prolifera, incluso en medio de las poderosas fuerzas de vinculación de la industria, de las finanzas o del comercio moderno” (Gonzalez, 2005) Entonces el diseño industrial, responsable de los objetos de la vida cotidiana, no puede solo responder a la cuestión de la identidad nacional pues hacerlo solo provoca delimitarlo.

Así mismo como dice Pelta (2011) “Ahora nos encontramos en una etapa de globalización en la que las nuevas tecnologías han acelerado las comunicaciones y en la que, además, nos enfrentamos a cuestiones medioambientales de enorme trascendencia. Todo esto está, indudablemente, transformando al diseño”. Es decir tanto las personas como el mismo diseño han cambiado y se han adaptado a diversas cuestiones que afectan al mundo.

El punto del diseño es ser universal y funcionar en distintos sectores sin importar las cuestiones personales como lo es la identidad. Por tanto y aunque exista la identidad colectiva, que “no constituyen un *dato*, un componente “natural” del mundo social, sino un “acontecimiento” contingente y a veces precario producido a través de un complicado proceso social” (Giménez, 2010), no es forzoso generar una identidad nacional en el diseño.

Más bien es necesario plantear la responsabilidad del diseñador respecto a las necesidades en México y definir si es que hay los elementos que diferencien la manera de hacer diseño frente a otras sociedades del mundo, en este apartado las técnicas y los procesos artesanales si pueden diferenciar a los objetos no de manera cultural e ideológica, ornamental y visual, si no como un valor agregado o un complemento, como lo proponía Walter Gropius no acabar con el artesanado, sino que este se convierta en industria.

Trabajos Citados

- 1.-Salinas, O. (1992). *Historia del Diseño Industrial*. México: Trillas.
- 2.-Museo Franz Mayer . (06 de Febrero de 2013). *Museo Franz Mayer* . Obtenido de Artes decorativas y Diseño : http://www.franzmayer.org.mx/biblioteca/index.php?option=com_content&view=article&id=29:clara-porset-apoyando-la-formacion-de-las-disenadoras-industriales-mexicanas-desde-1988&catid=6:blogmuseo&Itemid=2
- 3.-Restrepo, L. (2015). Tras los código del diseño mexicano. *Economía Creativa*, 63-87.
- 4.-Mallet, A. (2014). *El diseño de Van Beuren La Bauhaus y el México Moderno* . México: Arquine.
- 5.-Abraham, B., Cruz, G., Gómez, F. d., Maldonado Reyes, A. A., Mora Cantellano, M. d., Serrano Barquín, R. d., . . . Zarza Delegado, P. (2015). *Diseño y vida en el arte popular cerámica y textiles mexiquenses*. México: Fondo Editorial del Estado de México.
- 6.-Vilchis, L. d. (2016). *Diseño: Universo del Conocimiento Teoría General del diseño*. México: Qartuppi.
- 7.-School of Design Carnegie Mellon University. (2015). *Transition Design* . Pittsburg : School of Design Carnegie Mellon University.
- 8.-Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everithing; Design, fiction and social dreaming*. Reino Unido : The MIT Pres.
- 9.-Pelta, R. (2011). Diseñar para el cambio social. *Monografica.org Revista temática de diseño* , 2.
- 10.-FONART. (2005). *Manual de diferenciación entre artesanía y manualidad*. México .
- 11.-Giménez del Pueblo, J. (2005). Aspectos de la identidad visual: lo global y la local . En V. Margolin, C. González, O. Salinas, L. Rodriguez, E. Morales, A. M. Losada, . . . J. Giménez del Pueblo, *Las rutas del diseño ensayos sobre teoría y práctica* (págs. 111-112). México : Designio .
- 12.-González, C., & Torres, R. (2012). *Diseño y consumo en la sociedad Contemporánea*. México: Designio.
- 13.-Giménez, G. (2010). Cultura, identidad y procesos de individualización. *Universidad Nacional Autónoma de México*.

BIBLIOGRAFÍA

- Abraham, B., Cruz, G., Gómez, F. d., Maldonado Reyes, A. A., Mora Cantellano, M. d., Serrano Barquín, R. d., . . . Zarza Delegado, P. (2015). *Diseño y vida en el arte popular cerámica y textiles mexiquenses*. México: Fondo Editorial del Estado de México.
- Campi, I., Salinas, O., Pelta, R., Calvera, A., Julier, G., Narotzky, V., . . . Bayo, C. (2010). *Diseño e historia tiempo, lugar y discurso*. México: Designio.
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everithing; Design, fiction and social dreaming*. Reino Unido : The MIT Pres.
- FONART. (2005). *Manual de diferenciación entre artesanía y manualidad*. México .
- Giménez del Pueblo, J. (2005). Aspectos de la identidad visual: lo global y la local . En V. Margolin, C. González, O. Salinas, L. Rodriguez, E. Morales, A. M. Losada, . . . J. Giménez del Pueblo, *Las rutas del diseño ensayos sobre teoría y práctica* (págs. 111-112). México : Designio .
- Giménez, G. (2010). Cultura, identidad y procesos de individualización. *Universidad Nacional Autónoma de México*.
- Gonzalez, C. (2005). La cuestion de la identidad. En V. Margolin, C. González Ochoa, O. Salinas Flores, L. Rodriguez Morales, E. Morales, A. M. Losada Alfaro, . . . J. L. Jimenez del Pueblo, *Las rutas del diseño ensayos sobre teoría y práctica*. México: Designio.
- González, C., & Torres, R. (2012). *Diseño y consumo en la sociedad Contemporánea*. México: Designio.

- International Council of Societies of Industrial Design . (Abril de 2010). Code of professional ethics. International Council of Societies of Industrial Design.
- International Council of Societies of Industrial Design . (18 de Octubre de 2015). *ICSID* . Obtenido de Design for a better world : <http://www.icsid.org/about/definition/>
- Mallet, A. (28 de septiembre de 2013). *Artelogie*. Obtenido de Diseño e identidad Clara Porset : <http://cral.in2p3.fr/artelogie/spip.php?article228>
- Mallet, A. (2014). *El diseño de Van Beuren La Bauhaus y el México Moderno* . México: Arquine.
- Margolin, V., González, C., Salinas, O., Rodríguez, L., Morales, E., Losada, M., . . . Giménez, J. L. (2006). *Las rutas del diseño ensayos sobre teoría y práctica*. México: Designio.
- Monografica.org . (2003). *Monografica.org*. Obtenido de Manifiesto Slow Design : <http://www.monografica.org/01/Art%C3%ADculo/1222>
- Museo Franz Mayer . (06 de Febrero de 2013). *Museo Franz Mayer* . Obtenido de Artes decorativas y Diseño : http://www.franzmayer.org.mx/biblioteca/index.php?option=com_content&view=article&id=29:clara-porset-apoyando-la-formacion-de-las-disenadoras-industriales-mexicanas-desde-1988&catid=6:blogmuseo&Itemid=2
- Pelta, R. (2011). Diseñar para el cambio social. *Monografica.org Revista temática de diseño* , 2.
- Restrepo, L. (2015). Tras los código del diseño mexicano. *Economía Creativa*, 63-87.
- Salinas, O. (1992). *Historia del Diseño Industrial*. México: Trillas.
- School of Design Carnegie Mellon University. (2015). *Transition Design* . Pittsburg : School of Design Carnegie Mellon University.
- Vilchis, L. d. (2016). *Diseño: Universo del Conocimiento Teoría General del diseño*. México: Qartuppi.