

# ¿Qué es el diseño?

Isabel Campi

GG

Título original: *Què és el disseny?*

Publicado originalmente en 2012 por Educaula62

La primera versión de este libro se publicó en 1992, en catalán, en Columna Edicions, con el título de *Què és el disseny?* Desde entonces, la autora ha revisado íntegramente el texto de este best-seller en 4 ocasiones, poniendo al día todo aquello que tiene que ver con las técnicas y los cambios socioculturales y profesionales del diseño pero manteniendo lo que considera su esencia. Esta primera edición en castellano también ha sido revisada y actualizada por la autora.

Traducción: Unai Velasco

Diseño de la cubierta: Toni Cabré/Editorial Gustavo Gili

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a Cedro (Centro Español de Derechos Reprográficos, [www.cedro.org](http://www.cedro.org)) si necesita fotocopiar o

escanear algún fragmento de esta obra.

La Editorial no se pronuncia ni expresa ni implícitamente respecto a la exactitud de la información contenida en este libro, razón por la cual no puede asumir ningún tipo de responsabilidad en caso de error u omisión.

© de la traducción: Unai Velasco

© del texto: Isabel Campi Valls, 2020

para la edición castellana:

© Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2020

ISBN: 978-84-252-3295-4 (epub)

[www.ggili.com](http://www.ggili.com)

Producción del ebook: [booq|ab.com](http://booq|ab.com)

Editorial Gustavo Gili, SL

Via Laietana, 47, 2º, 08003 Barcelona, España. Tel. (+34) 933228161

Valle de Bravo 21, 53050 Naucalpan, México. Tel. (+52) 5555606011

¿Qué es el diseño?

Isabel Campi

**GG**<sup>®</sup>

## INTRODUCCIÓN. UN POCO DE GRAMÁTICA

Casi todo lo que usamos y leemos desde que nos levantamos hasta que nos acostamos ha sido diseñado. En nuestro mundo industrializado y digital, casi todo aquello que es artificial, esto es, que no ha sido producido por la naturaleza, ha sido proyectado previamente y, por lo tanto, diseñado. Esta omnipresencia del fenómeno del diseño no se corresponde, en cambio, con su cabal comprensión, y de ahí que nos encontremos con que los medios de comunicación utilizan a menudo la palabra *diseño* de maneras extrañas. En la actualidad se habla de drogas “de diseño”, se dice que hay políticos “de diseño” que pronuncian discursos “de diseño”, igual que hay casas “de diseño” o dentistas cuyo trabajo consiste en “diseñar” sonrisas.

Entendido de ese modo, el diseño sería entonces una especie de moda, algo sofisticado, artificioso y caro; el estilo de aquellos que viven obsesionados por ofrecer una imagen ultramoderna de su hogar, de su coche y de su indumentaria. No es raro que algo así suceda en una sociedad obsesionada con

el culto al cuerpo y a la imagen. Pero el objetivo de este libro es ir un poco más allá de las apariencias y contar que el diseño, en realidad, es una profesión muy seria, cuya actividad ha generado una cultura visual innovadora y diferenciada de lo artístico.

Un pequeño escollo que debemos salvar si queremos comprender bien el diseño tiene que ver con que, gramaticalmente, empleamos el término indistintamente como verbo y como sustantivo. El verbo *diseñar* denomina a una actividad, la de proyectar, que es previa a la producción de las cosas y que en tiempos modernos se ha convertido en una disciplina y en una profesión que se aprende y se ejerce. En cambio, el sustantivo *diseño* hace referencia al resultado de dicha actividad, es decir, a la forma final de las cosas una vez han sido producidas y terminadas. Solemos decir que nos gusta el diseño de algo cuando, en realidad, queremos decir que nos gusta su configuración. Mientras la mayor parte de la gente ve diseños o productos acabados, con entidad física o digital, los teóricos del diseño nos obcecamos en hacer entender el significado del verbo *diseñar*, algo que en realidad constituye una actividad creativa de tipo intelectual y, por tanto, abstracta.

Los arquitectos, por ejemplo, también llevan a cabo una actividad basada en la proyección y la creación de sus edificios, pero no por ello han inventado el verbo *arquitecturar*. Cuando hablamos de la arquitectura de un edificio, nos referimos a su forma o a su configuración. Y, si bien sabemos que la arquitectura es una disciplina y una profesión, no decimos que un arquitecto está *arquitecturando* un edificio. Decimos, sencillamente, que lo está proyectando. Podríamos decir perfectamente que el diseño es la arquitectura de los objetos que nos rodean, de los libros y periódicos que leemos, de los anuncios que vemos en la calle o de la ropa que llevamos.

No en todos los idiomas existe un término equivalente a nuestro 'diseño' para referirse a este campo. En alemán se dice *Gestaltung* (configuración) en francés *dessin* (dibujo) y en italiano *disegno* (dibujo), así que dichas lenguas han acabado incorporando a regañadientes la palabra inglesa *design*. Afortunadamente, nosotros tenemos la palabra *diseño*, que desde el siglo XVIII se usa en castellano y en inglés (*design*) para hacer referencia a la revitalización de las artes industriales en asociación con la idea de proyecto. En España, curiosamente, la palabra cae en desuso durante aproximadamente

un siglo y medio, hasta que, en la década de 1950, reaparece con fuerza y con un carácter más metodológico y vinculado a la idea de configuración, alejado de su uso en francés, asociado a la "estética industrial" y de tipo más superficial. Sucede, sin embargo, que fuera de los círculos académicos y profesionales, el significado de la palabra *diseño* no siempre queda claro, y de ahí que en los medios de comunicación se haya usado más bien como adjetivo. La poderosa naturaleza de estos medios tal vez nos termine llevando a aceptar que la expresión "de *diseño*" es una forma calificativa de origen popular muy recurrida —por lo menos en España—, cuando se trata de hablar de un estilo moderno o de criticar excesos de artificio o sofisticación.

No obstante, dicho esto, si entendemos en qué consiste el trabajo y la responsabilidad de los diseñadores, siempre será más correcto, al referirnos a su actividad, decir que *diseñan bien*, con ingenio, o que, por el contrario, *diseñan mal*. Y si lo que queremos es valorar un resultado, es decir, un *diseño*, será más correcto recurrir —según el caso— a adjetivos como *bonito, práctico, acertado, funcional, racional, cuidado, moderno, austero, elegante, comprensible, legible*, etcétera, o, por el contrario, *feo, incómodo, desacertado, poco*

### Definiciones de 'diseño'

Una de las definiciones de *diseño* tradicionalmente aceptadas es la que da Tomás Maldonado: "El diseño industrial es la actividad proyectiva que consiste en determinar las propiedades formales de los objetos susceptibles de ser reproducidos industrialmente en serie. Propiedades formales no son solamente las características exteriores, sino, sobre todo, las relaciones funcionales y estructurales que hacen de un objeto una unidad coherente, tanto desde el punto de vista del productor como del usuario". Esta definición viene a decirnos que el trabajo de los diseñadores consiste en definir la forma o configuración de los productos que fabrica el sector industrial, entendiendo por *forma* un concepto que va más allá de la pura apariencia externa. Aunque la definición de Maldonado ha hecho fortuna, debemos tener en cuenta que esta se dio a conocer hace muchos años en el marco de un congreso de profesionales del diseño industrial, en una época en la que se pretendía desvincular completamente el diseño del área de lo artístico o lo artesanal. Tal vez por ello esta definición sea insuficiente a la hora de aclarar las preguntas que se han planteado diversos diseñadores: ¿podemos hablar

realmente de diseño cuando nos referimos a objetos fabricados en pequeñas cantidades y mediante procesos cuasiartesanales? ¿A los interioristas, que no fabrican tiendas ni producen despachos en serie, se los puede considerar diseñadores? ¿En qué medida está llevando a cabo un diseño un pintor que realiza estampados textiles? ¿Acaso no está mejor preparado un ingeniero que un diseñador para desarrollar el proyecto de una nueva motocicleta? Y un peluquero que se inventa un nuevo tipo de peinado ¿es o no un diseñador?

Veamos una segunda definición, perteneciente a Norberto Chaves: "El diseño es la disciplina que se encarga de dotar de explícito valor simbólico al proceso industrial; es la cultura de la industria. Para el diseño, cualquier condicionamiento utilitario o tecnológico constituye la base significativa de una propuesta simbólica". Aunque pueda parecer abstracta, esta frase viene a decir lo mismo, pero con otras palabras; es decir, que el diseño consiste en la materialización de propuestas simbólicas a partir de datos funcionales y tecnológicos. En consecuencia: 1) elaborar propuestas simbólicas significa crear formas que tienen un contenido estético, cosa que supone que el

trabajo del diseñador se produce en el ámbito de la creación y, por lo tanto, de la cultura; 2) los diseñadores no llevan a cabo sus propuestas en el vacío, sino que parten de la función o uso práctico que tendrá su diseño, y de la tecnología que se empleará para su construcción.

Veamos algunos ejemplos de esto: a partir del encargo de diseñar una cafetera, un diseñador tendrá en cuenta, por un lado, el sistema necesario para la elaboración del café y el uso del aparato; y, por el otro, cuáles son los materiales y los sistemas de fabricación más apropiados para su nueva herramienta, teniendo en cuenta, además, el precio previsto de mercado. Sobre la base de estos datos tratará de realizar una propuesta formalmente ambiciosa, teniendo en cuenta el público al que va destinada.

Del mismo modo trabajará un diseñador al que se le haya encargado el proyecto de una tienda: deberá tener en cuenta a priori cómo va a exponerse y venderse el producto que se comercializa, la circulación por el local y la distribución racional del espacio; pero también deberá saber de qué materiales dispone, teniendo en cuenta el presupuesto que se le asigne. A partir de estos datos, realizará un proyecto inédito mediante la combinación de

formas, colores y materiales que definan las particularidades estéticas y ambientales del local, tratando de conseguir que sea culturalmente comprensible para la potencial clientela.

Para realizar el proyecto de un libro ilustrado, por ejemplo, el diseñador deberá tener en cuenta previamente cuáles son los contenidos que se deben comunicar, tanto a nivel de texto como de imagen, y cuál es la manera óptima de disponerlos para que el lector los comprenda sin dificultad. Deberá escoger todos los tipos y tamaños de letra, pedir las imágenes o procurárselas él mismo, y disponer luego este material en cada una de las páginas, estudiando con cuidado la composición. Finalmente, diseñar las cubiertas de forma que comuniquen de la manera más clara posible el contenido del libro. Y todo ello teniendo en cuenta qué técnicas de impresión se emplearán, qué tirada se hará y cuál ha de ser el precio de venta al público, entre otras cosas.

Cuando se trate de diseñar una página web, deberán combinarse cualidades como la rapidez y la facilidad de lectura del contenido, con la capacidad de recoger una buena cantidad de información, de modo que el usuario pueda

acceder a todo y realizar todo tipo de recorridos no lineales sin perderse en ningún momento. La red es un espacio virtual donde compiten millones de sitios web y, por lo tanto, el atractivo visual y la usabilidad clara determinarán en cuestión de segundos si el internauta decide continuar con su visita de la página o bien la abandona. A pesar de tratarse de un bien intangible, la confección de una página web puede ser muy laboriosa, larga y costosa.

En todos estos ejemplos, muy habituales en este oficio, podemos ver cómo la manera de enfocar y resolver el problema ha sido en cierto modo similar, aunque la temática de cada cosa fuese muy distinta. Es cierto que los diseñadores definen las propiedades formales de los objetos, los espacios y los mensajes virtuales, pero dichas propiedades suelen resultar siempre del estudio y la integración de por lo menos cuatro factores distintos:

- los funcionales y prácticos,
- los estéticos y formales,
- los tecnológicos
- y los económicos

Resumiendo, podemos decir que el trabajo del diseñador consiste en encontrar un equilibrio entre los aspectos funcionales, tecnológicos y económicos —los cuales son objetivos y medibles— y los aspectos estéticos y simbólicos, mucho más difíciles de medir.



pleno siglo xxi, las ciudades crecen desmesuradamente, los objetos se producen a escala industrial y las comunicaciones progresan a una velocidad vertiginosa. Para hacer frente a tanta complejidad, ha hecho falta dividir sumamente el trabajo, lo que ha provocado la aparición de especialistas en la proyección: estos son, entre otros, los arquitectos, los ingenieros y los diseñadores.