

El proceso de diseño es una pulsión humana

Por Eduardo Álvarez Del Castillo Sánchez

Atravesando el tiempo y las geografías las sociedades han resuelto sus necesidades con el diseño: una capacidad inherente al ser humano y un motor de cambio de la calidad de vida.

«Diseñar es la capacidad humana para dar formas y sin precedentes en la naturaleza a nuestro entorno, para servir a nuestras necesidades y dar sentido a nuestras vidas».

John Heskett

El proceso de diseño es una entidad compleja, pues no existe una única forma de manifestación; es posible encontrarlo formulado en muy diversas expresiones. Es una disciplina con múltiples ramificaciones, que se manifiesta en diversas formas y soportes, destinada a distintos fines.

El proceso de diseño es un ejercicio y una experiencia que se ha practicado cotidianamente desde la antigüedad, utilizando las tecnologías y materiales disponibles, preservando y recuperando los saberes de las sociedades, y poniendo en práctica las reflexiones de la comunidad para su beneficio.

El proceso de diseño implica compartir y participar, puesto que existe para comunicar a los integrantes de las sociedades. El diseño puede —y debe— estar involucrado, para bien, en todo lo que hacemos y vivimos cotidianamente.

A pesar de su larga existencia y trascendencia, y aunque ha acompañado a la especie humana durante siglos, el concepto de diseño aún genera gran confusión entre los individuos —incluso entre los profesionales—, a pesar de ser usuarios habituales. Para aclarar esta situación, es crucial considerar que el diseño no debe ser calificado ni reducido a ser simplemente un producto. Por el contrario, el diseño debe apreciarse como el proceso que conduce a la obtención de un determinado bien (incluyendo productos o servicios). Es fundamental dejar claro que diseñar es generar valor, tanto para el usuario como para el creador. El proceso de diseño debe beneficiar a ambas partes, pues en él quedan intrínsecos los conceptos de innovación, readecuación y mejora.

Diseñar no es maquillar

Probablemente la palabra diseño descende del latín, y en un tránsito hacia las lenguas romances, se traslada al italiano y posteriormente al español. Se interpreta como «traza o delineación de un edificio o de un aparato» (entiéndase, en su expresión más llana, como los planos para manufacturar algún instrumento), así como un «boceto, bosquejo o esquema». En italiano, *disegno* significa «dibujo», de *disegnare* «dibujar o indicar», y a su vez del latín *designare* «indicar». Esto arroja pistas acerca de la intención constructiva de esta actividad: la representación de la obra antes de su realización.

Diseñar es anticipar las características de un artículo, herramienta o utensilio, para representarlas visualmente en un soporte (análogo o digital), destinándolos a la manufactura. Por ende, en el diseño deben quedar implícitas consideraciones funcionales y técnicas. Por lo anterior, diseñar no es solo una consideración meramente ornamental. Sin embargo, existe quien afirma errónea y simplistamente que el diseño es una labor cosmética y superficial, reducida a embellecer la apariencia exterior de las cosas, abandonando la función.

Más aún, algunas actividades han agregado arbitrariamente la palabra diseño para conferirse una distinción superflua u ostentar especificidad en su ramo, regularmente vinculado con lo ornamental. En estricto sentido, la esencia del diseño no radica en el embellecimiento. Debemos señalar que el diseño de ninguna manera es una vertiente artística, costosa o eludible.

Diseñar no es copiar

Un objeto (cualquiera que sea) que ha sido bien diseñado no solo posee una apariencia agradable y estética, sino que además cumple cabalmente con la función a la que está destinado.

El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de otras áreas visuales, el diseño cubre exigencias concretas. Podría calificarse de «buen diseño» a aquel que sea la mejor expresión posible, la reunión de las características idóneas. Cabe puntualizar que no existe una solución única e incuestionable. Para conseguirlo, el diseñador debe buscar la mejor forma viable para que ese objeto sea conformado, fabricado y utilizado en condiciones óptimas. Además, podrán considerarse relevantes otras características de otro orden, como la durabilidad, el costo y la distribución en tiempo y forma adecuados.

El proceso de diseño no puede contemplar exclusivamente la estética banal (el riesgo de ser simplemente «cosmético»), sino que debe contemplar obligatoriamente la funcionalidad para cumplir a cabalidad la misión encomendada. Si el objeto diseñado reúne tales características, estará lejos de la vulgar copia o la tosca imitación, puesto que ha sido originado por una voluntad y capacidad creadora.

Consideraciones

Si un proceso de diseño ha sido bien ejecutado, demostrará con solvencia tres particularidades:

1. La funcionalidad: el diseño debe cubrir eficientemente la necesidad que le ha dado origen.
2. El mensaje: el diseño expresará visualmente con precisión la esencia o intención primigenia.
3. La apariencia: la condición estética no estará nunca negada o contrapuesta al diseño, podría ser bello sin ambages, pero esta nunca debe ser la *conditio sine qua non*¹. Incluso la apariencia debe surgir sin oposición de la concurrencia de las otras dos particularidades.

Manifestaciones del diseño

Para identificar las áreas de influencia del diseño, nos referiremos primordialmente a los entornos de lo visual y, como se indicó etimológicamente, también se manifestará en el terreno de lo constructivo. En cada una de las áreas que se señalarán quedarán comprendidas las consideraciones antes descritas.

Encontraremos el diseño en el medio ambiente o en el entorno, donde mostrará un carácter constructivo y su resultado final será tridimensional. El usuario puede transitar o habitar en esta manifestación del diseño. Este puede ser el marco, el ámbito o el soporte que auspicie o contenga a otros diseños. Es determinante la interpretación y dominio del espacio, de los volúmenes y de los vacíos.

En segunda instancia, hallaremos el diseño de productos y objetos industriales. El producto final es rigurosamente tridimensional y nos referimos a herramientas o utensilios. El usuario los emplea como intermediación para obtener un resultado a través de actos energéticos; estas son herramientas o utensilios elaborados con la participación de otras herramientas. En estos diseños, la ergonomía es una disciplina ineludible, y otro factor fundamental en la ejecución es la incidencia de la investigación y la tecnología.

En tercera instancia, observaremos el diseño de mensajes, comunicación e información. El producto final en su mayoría será bidimensional (en ocasiones tridimensional). Por supuesto, se considera lo digital, por lo tanto, sus resultados serán tanto tangibles como solo visibles. El destinatario es el receptor del mensaje intrínseco. Estos diseños abarcan ambientes de la visualidad, como los embalajes, las piezas editoriales, la tipografía, la información, la identidad, la publicidad, la señalética, el diseño para la web y la interactividad, entre otras posibilidades. Poseen la característica determinante de comunicar mensajes de orden visual.

Conclusión

El proceso de diseño se alimenta de cuatro requerimientos fundamentales para su desarrollo:

1. la identificación de un propósito o detección de una necesidad,
2. el necesario conocimiento de datos relativos al tema o la investigación,
3. la disposición de los medios de elaboración, producción o fabricación idóneos, y
4. la puesta en marcha del proceso de planificación, creación y ejecución final.

Erróneamente se piensa que el diseño es un costo extra en los objetos, sin tomar en consideración que precisamente el proceso de diseño es lo que los ha definido en forma, especificidad y utilidad. Por lo tanto, debemos considerar la siguiente idea: si el diseño es caro, sería más caro no considerarlo, porque los beneficios alcanzables a futuro se anularían.

De esta manera, debemos afirmar que el diseño no es el simplismo de contemplar una forma exterior. Por el contrario, el proceso de diseño debe concebirse como una actividad múltiple y compleja que no se limita a lo externo, que proviene de solucionar una necesidad, que requiere

cuantiosa información previa, intercambio frecuente de ideas y confirmación de los avances (con el cliente y/o con el usuario final), que precisa contar con los medios de ejecución y se vale de la habilidad necesaria para aprovecharlos en la generación de un producto final óptimo, que debe generar valor. En otras palabras, que sea la expresión visible —o, en su caso, tangible— de un proceso creador.

Publicado el 27/10/2025

-
- I. *Sine qua non* es una expresión latina que significa «sin la cual no». Expresa que la condición o acción es indispensable, imprescindible o esencial para que suceda algo. Sin el cumplimiento de esta, es imposible conseguir el objetivo planteado, por lo que el determinado hecho no acontecerá.

Referencias:

- Gay, A., Samar, L. (2007). *El diseño industrial en la historia*. Córdoba. Ediciones tec.
- Heskett, J. (2005). *El diseño en la vida cotidiana*. Gustavo Gili. Barcelona.
- Julier, G. (2010). *La cultura del diseño*. Barcelona. Gustavo Gili.
- Margolin, V. et. Al. (2005). *Las rutas del diseño. Ensayos sobre teoría y práctica*. Cd de México. Designio.

FOROALFA

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/el-proceso-de-diseno-es-una-pulsion-humana>

