

Acerca del diseño:

El producto del diseño



Texto, ilustración y fotografías Jaime Romero



Existe un “producto” tangible que evidencia el proceso de diseño, independientemente del campo específico en que se desenvuelve el diseñador.

Si bien en nuestro país el diseño ha adquirido fuerza en las últimas tres décadas como área de desempeño profesional, lo cierto es que no resulta fácil definir, incluso para los mismos diseñadores, qué es lo que exactamente hace

un diseñador, más allá del área específica del diseño al que se haga referencia (gráfico, arquitectónico, de modas, industrial, etc.). Y es que si apreciamos bien el oficio del diseñador se observa una tendencia a calificarlo erróneamente como un dibujante o como un constructor (en el mejor de los casos) o como alguien que *manufactura* o fabrica productos, ilustraciones, estructuras o cualquier otro *objeto del diseño*. Sin embargo, el diseñador no produce objetos como tal, más bien su trabajo es el de concretar o visualizar sus ideas que pueden convertirse en objetos que solucionen un problema de diseño. ¿Cómo entonces se evidencia la labor del diseñador sin importar el campo en el que se desenvuelve? Después de todo, la *acción de diseñar* no está claramente definida o delimitada: ¿podemos hablar de diseño cuando surge una idea como posible solución a un problema objetual? ¿Es indispensable que una idea se concrete en un objeto tangible para poder hablar de diseño? ¿El diseño ocurre cuando el diseñador visualiza en el papel su idea? ¿Existen determinantes del proceso de diseño, o se trata de un proceso de

libre albedrío? En fin, que la respuesta a estas preguntas ha sido motivo de ensayos y discusiones nada despreciables que se dan desde el mismo momento en que nace el diseño.

A pesar de lo dicho, creo que existe en el diseño un “producto” tangible que es evidencia del proceso de diseño independientemente, insisto, del campo específico en que se desenvuelve el diseñador. Se trata del PROTOTIPO.



El prototipo es el último paso en el proceso de diseño y el primero en la producción del objeto

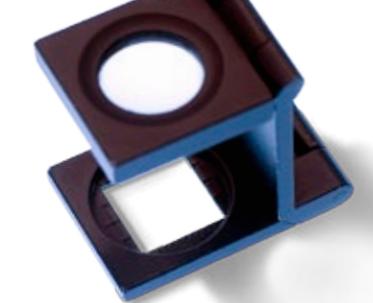


» **Ruleta de ejercicios de estiramiento muscular dirigido a los empleados de la Casa Editorial El Tiempo, pieza impresa (litografía), tal como la recibió el usuario; a la derecha, boceto (prototipo) presentado al cliente. Obsérvese las pequeñas diferencias**

(Casa Editorial el Tiempo, diseño e ilustración Jaime Romero)



Llámesese boceto, maqueta, piloto o cualquier otro nombre, el prototipo siempre aparece al final de la labor del diseñador. Es el último paso en el proceso de diseño y el primero de la producción del objeto que llegará al usuario. En torno a esta pieza se genera la discusión del diseño, su funcionalidad, su estética, su costo de producción, etc. y el diseñador hace evidente la solución ante sus clientes. En su confección el diseñador invierte sus mejores habilidades y herramientas, pues de ello depende el éxito de su trabajo; un boceto deficiente suele ser causa del fracaso del diseñador, y aunque es el último paso del proceso de diseño, puede también aparecer previamente, pues el prototipo permite además evaluar la solución y corregir los posibles errores en los pasos intermedios.



El prototipo no es el objeto propiamente dicho que surge del diseño, sin embargo lo simula de forma tal que es posible evaluar sus características, bondades y defectos sin asumir el costo de la producción (aunque cabe aclarar que el impacto sobre el usuario del objeto sólo se puede medir en el momento en que ese usuario utiliza dicho objeto).

Todos los diseñadores generan prototipos en los que evidencian los resultados de su labor creativa; el prototipo es símbolo tácito del trabajo del diseñador, a tal punto que en su etapa de formación los estudiantes de diseño no llevan sus ideas más allá de la etapa de prototipo, raras veces pasan a la etapa de producción, y no lo requieren ya que la labor de diseño ya está completa en este punto.

Como diseñadores gráficos, industriales, arquitectos, fotógrafos, de modas, de interiores, etc. reconocemos (o deberíamos hacerlo) al prototipo como la pieza que resume el ambiguo y dinámico proceso del diseño.