

LAS FUNCIONES DEL DISEÑO EN LA EVOLUCIÓN DE LOS ARTEFACTOS

Design functions in the artifacts evolution

Angélica María Gaviria Santa*

SÍNTESIS:

Desde la prehistoria el ser humano ha utilizado los diferentes materiales que la naturaleza le brinda, moldeándolos y perfeccionándolos para la elaboración de artefactos que serían de gran uso inicialmente en su vida doméstica y posteriormente en su vida social y económica al formar comunidad. A medida que el hombre observa y analiza el mundo que lo rodea, evoluciona el diseño. Aplicando la metodología de la biónica, como excusa para observar y analizar la naturaleza se diseñan artefactos que evolucionan y se perfeccionan en su forma y estructura dándole paso a objetos más funcionales y ergonómicos para satisfacer aún mejor las necesidades de cada usuario, convirtiéndose en un signo con función estética, útil y comunicativa en cada cultura, para ser mejor percibidos y más utilizados.

DESCRIPTORES: Naturaleza, forma, función, artefacto

ABSTRACT:

The human being since prehistoric times has used the different materials that nature provides, molding and perfecting them for the development of devices that would be of great use initially in their domestic life and later in its social and economic life by forming a community. As the man observes and analyzes the world that surrounds him, design evolves. Applying bionics methodology as an excuse to analyze and observe nature, artifacts are design that evolve and are perfected in its form and structure giving space for more functional and ergonomic objects to satisfy even better the needs of each user, converting itself in a sign with esthetic function, useful and communicative in each culture, to be better received and more used.

DESCRIPTORS: Nature, form, function, artifact.

Desde los tiempos primitivos el ser humano ha demostrado su interés por la creación de artefactos para lograr un desempeño más eficaz en las funciones que le permitían subsistir; este interés le permitió ver el entorno con otros ojos, analizar y observar la naturaleza de una forma más clara, allí fue donde empezó a conocer las cualidades de los distintos materiales que se encuentran en ella, como la arcilla, la madera, el hueso, la piedra, entre otros, que le servían como materia prima para el desarrollo de tales artefactos.

A medida que transcurría el tiempo, el hombre buscó la forma de transformar el medio y adecuarlo a su

comodidad, “siendo el medio natural un espacio de referencia de los elementos utilizados para generar herramientas y utensilios, que guardaran una estrecha relación con el entorno natural en el que se habita” (Pérez y Escobar, 2008: 43). Dichos objetos requerían de características formales mejoradas de manera más articulada con la función.

Desde allí se empieza a desarrollar el diseño, aplicando la metodología de la biónica, como excusa para observar y analizar la naturaleza, y así encontrar la relación entre las funciones de los diferentes seres que en ella se encuentran, con el fin de aplicar todo esto a artefactos que le facilitarían su existencia. El

* Estudiante de II semestre de Diseño Industrial, 2010-II.

hombre veía “el mundo exterior como multiplicidad infinita de formas de existencia de la materia” (Castaño, 2010: 2) y cada vez aumenta su capacidad de análisis y observación en relación con el mundo que lo rodea.

Todo esto ha llevado al hombre a ir evolucionando, y con él cada uno de los artefactos que lo acompañan. Como consecuencia de todo ello se presentó el cambio de las formas, funciones, estructuras y mecanismos con el fin de permanecer en el proceso evolutivo del hombre; no obstante a pesar de estos cambios, “los objetos creados en la antigüedad tienen su misma esencia pero ha sido modificada su apariencia” (Ricard, 1982: 45), con el fin de permitir al ser humano satisfacer mejor y más cómoda y eficientemente sus necesidades.

Un ejemplo de esto se puede observar en los computadores, artefactos que han surgido a partir de la evolución de otros como lo es la máquina de escribir, que tiene una función similar, aunque gracias a la evolución y la tecnología, los computadores son artefactos tan modernos que pueden desarrollar muchas más funciones que las que realizaba la máquina de escribir antiguamente.

Todos estos cambios, tanto del hombre como de sus artefactos, lo han llevado a perfeccionar cada vez más el desarrollo de sus diseños, creando objetos mucho más funcionales y ergonómicos que le han permitido pensar no sólo en su función práctica sino también en cómo comunicar dichas funciones, de manera que sean entendibles y el ser humano pueda generar una relación con dichos objetos, obteniendo alguna respuesta.

Esta relación sujeto-objeto ha sido de vital importancia para los diseñadores a la hora de pensar y realizar el proceso de diseño, ya que ellos diseñan y crean nuevos artefactos para la comodidad y la satisfacción de necesidades del usuario por medio de la realización de una función. Dichas funciones “son el ámbito del objeto que media en la relación sujeto-objeto” (Rodríguez, 2006: 104), ya que es por medio de tales funciones que el usuario logra generar una interacción con el objeto desde una relación de uso.

Las funciones del objeto se pueden ver condensadas a partir de algunas bases fundamentales, las cuales constan de una dimensión útil o funcional que indica para qué sirve el artefacto, una dimensión estética que

remite al usuario a preguntarse por las sensaciones que genera el objeto, una dimensión comunicativa referida a qué dice o qué trasmite el artefacto, y por último, una dimensión productiva que lleva al usuario a preguntarse por cómo está hecho el objeto.

Estas dimensiones permiten considerar el objeto como una combinación armónica entre estas cuatro propuestas que plantea cada diseñador; ellas se pueden percibir a través de la forma y su realidad se revela a través de las experiencias fundamentales de la relación existente entre el sujeto y el objeto.

Pero no solamente la función práctica es la que prevalece en un objeto; la interacción del hombre con cada uno de los artefactos que permanecen en su entorno va hasta la función simbólico-comunicativa como la formal estética en el diseño y en la elaboración de cada uno de los artefactos existentes; la función simbólico-comunicativa, a diferencia de la función práctica, es designada por cada individuo a un objeto determinado, sustentándose en las tradiciones y manifestaciones de la cultura, creando así una relación más estrecha entre el objeto y el usuario, provocando sensaciones y creando nuevas asociaciones.

Por otro lado, la parte estética está representada en cada objeto por medio de signos que le permiten al usuario entender fácilmente el objeto y generar el funcionamiento de una forma correcta. Se puede afirmar entonces que los mecanismos semióticos son centrales en la función formal-estética y simbólico-comunicativa, debido a que es por medio de ellos que el usuario observa, entiende e interactúa con el artefacto previamente al generar la función.

En los objetos se presentan los signos “como la función capaz de atraer la atención tanto del diseñador como del usuario, provocando en ellos una respuesta” (Castaño, 2010: 7), cada uno de los objetos creados y pensados por el diseñador debe tener signos como un método implícito y clave para que al usuario se le facilite el entendimiento del objeto y por ende su interacción con el mismo, para así darle el funcionamiento adecuado y satisfacer una necesidad.

Un objeto se puede considerar como un signo proyectado, ya que su elaboración y producción es un proceso conformado por diferentes signos que permiten la conformación de un todo, que posteriormente se convertirá en un símbolo que puede

clasificarse tanto en un ámbito personal como en el social y cultural.

Estos símbolos sí logran llegar a una conexión de un aquí y un allá a través del espacio, constituyen sociedad, y si posterior a esto logran trascender esta significación a través del tiempo, logran generar cultura.

Se puede concluir entonces, que la estética es tan importante en el objeto como su funcionalidad y comunicabilidad; por esta razón, las tres hacen parte de un todo y actúan juntas para lograr artefactos entendibles y útiles para el usuario. En la estética se ve reflejado el principal propósito de la semiótica, como medio de interacción, afectando intencionalmente el lenguaje que manejan los objetos para que estos sean mejor percibidos y de este modo más utilizados.

Referencias

Castañó, Jesús Olmedo (2010). Naturaleza Social de los Objetos. Documento escrito por el docente. Pereira: Universidad Católica de Pereira.

Pérez, Carmen Adriana y Escobar, Martha (2008). La función como principio del diseño. Pereira: Disciplinarias de la UCP. Grafías, No.7, 41-48.

Ricard, Andre (1982). Diseño ¿Por qué? Barcelona: Gustavo Gili.

Rodríguez, David (2006). ¿Cómo mueren los objetos? Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.

Los 2 Mejores Proyectos del 2010-2

DISEÑO INDUSTRIAL 2010-2 TERCER SEMESTRE

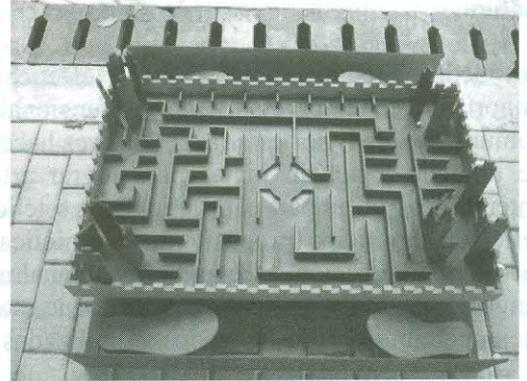
Nombre del Proyecto: LABERINTO INCLINABLE

CONCEPTO:

Juguete dinámico.

Laberinto inclinado utilizando el movimiento de los pies.

2 a 4 jugadores.



ESTUDIANTE (S): Federico Soler Duque, Jorge Mario Martínez Estrada
DOCENTE (S): Gustavo Adolfo Peña Marín

Nombre del Proyecto: TABLA DE EQUILIBRIO

CONCEPTO:

Juguete dinámico.

Tabla de equilibrio articulada por resortes amortiguantes para 1 o 2 jugadores.



ESTUDIANTE (S): Daniel Román Tapias, María Ximena Garzón López,
Cristhian Camilo Rodríguez Moreno.
DOCENTE (S): Gustavo Adolfo Peña Marín