

FUNCIÓN, OBJETO Y DISEÑO INDUSTRIAL

FUNCTION, OBJECT AND INDUSTRIAL DESIGN

Santiago Luna Santiago*

SÍNTESIS:

Este artículo es una reflexión acerca de la importancia de la biónica como concepto para el diseñador industrial, en cuanto permite que este cree artefactos y objetos que trascienden las esferas tecnológicas y ambientales para mejorar la calidad de vida de los usuarios a partir de entender las funciones prácticas y simbólicas comunicativas basadas en las formas que la naturaleza ofrece.

DESCRIPTORES: Funciones del Diseño, Objeto, Eco-diseño, Biónica

ABSTRACT:

This article is a reflection of the importance of bionics as a concept for the industrial designer, allowing to create artifacts and objects that transcend technological and environmental fields to improve the users quality of life from the stand point of understanding the practical and symbolic communicative functions based on the forms that nature offers.

DESCRIPTORS: Design functions, Object, Eco design, Bionic.

La función es una manifestación externa de las propiedades de un objeto, donde este le comunica a su usuario de una manera fácil y sencilla el fin para lo cual fue fabricado. (Rosental, L. 2003)

Si un objeto carece de función sería un elemento muerto, inútil e innecesario porque sólo ocuparía un lugar en el universo, llenaría un espacio en el plano pero su forma y características no serían de utilidad para el usuario.

Un objeto debe ser creado para facilitar un proceso complejo, permitiéndole a quien lo utiliza mejorar su vida, por lo menos a lo que a necesidades objetuales se refiere, es decir, cada artefacto debe estar configurado teniendo en cuenta lo estético, lo simbólico-comunicativo y lo práctico del mismo.

De manera tal que cuando se hace referencia a lo estético del objeto, es su capacidad para afectar al usuario de manera positiva o acertada, de tal forma que puede ser percibido en su totalidad y así sentirse identificado con el diseño, para convertirlo en parte de su ser.

Teniendo en cuenta lo anterior, en algunos casos los objetos se conservan sólo por el hecho de ser estéticos, como es el caso de las vasijas de barro hechas por culturas ancestrales que representan otras eras, y para el momento de su creación no tenían una función estética muy elevada, pero con el paso del tiempo se les dio una cuantía estética elevada.

Esta cuantía para el momento actual es lo simbólico comunicativo de los objetos diseñados los cuales poseen un lenguaje intra-objetual que permite al usuario entender cómo se debe usar o como se usó dicho artefacto. Esto es muy importante pues este nivel de configuración de los mismos permite que con sólo observarlos se pueda comprender como funciona, de no ser así es necesario un replanteamiento de su diseño.

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

Cuando un objeto tiene la capacidad de producir en el usuario cualquier sentimiento al usarlo, quiere decir que está bien configurado; la función práctica mide la capacidad que tiene el objeto para satisfacer las necesidades para las cuales fue creado, además el éxito en el mercado tiene estrecha relación con su eficiencia y utilidad.

Ya que la necesidad humana de poseer objetos parte del hecho de que:

“el hombre no puede contener líquidos o cavar a grandes velocidades para ocultarse, no puede perforar para tener alimento, no posee gran velocidad de desplazamiento para huir en caso de ser atacado, pero a pesar de todas estas dificultades y limitaciones podrá realizar todas estas tareas hasta cierto nivel siendo un ser genérico” (Pérez, 2008:42).

Los seres humanos han sentido la necesidad de volar, nadar, observar más allá de sus limitaciones y proteger sus cuerpos del frío, por ejemplo; por esa razón es que han observado con detenimiento cómo algunos animales lo hacen de una manera tan natural y espontánea que se esfuerzan por comprender

A medida que el ser humano observaba cómo la naturaleza era una fuente de investigación para crear objetos y solucionar necesidades, se creaba “un nuevo concepto llamado biomimicry (de bios, que significa vida y mimesis que significa imitar), este concepto parte de la biónica que estudia las mejores ideas de la naturaleza” (Pérez, 2008:42) para tomar sus modelos, sistemas, procesos y elementos que serán la inspiración creativa del diseñador industrial para solucionar problemas humanos produciendo objetos capaces de imitar las habilidades de animales y plantas, aprovechando lo que tienen a su alrededor.

Para poder analizar dichos seres de la naturaleza y crear con ellos artefactos analógicos funcionales que abstraigan características especiales de la fuente de inspiración, es necesario analizar las funciones tanto morfológicas como comportamentales de ellos, para poderle atribuir al objeto dichas particularidades, que le permitirán desarrollar las tareas para las que fueron diseñadas, es decir, que los artefactos adquieran vida útil en el medio que se requiera y suplan las necesidades de una sociedad que está en constante evolución.

De acuerdo con lo expresado anteriormente, es muy

importante para el diseñador industrial apropiarse del concepto de biónica, ya que se convertirá en una herramienta indispensable al momento de crear, si se tiene en cuenta que todos los objetos, según su estilo de creación, intervienen en el usuario de diferentes formas, entonces el diseñador de objetos o artefactos debe pensar en múltiples aspectos como los grupos de personas a las que va dirigido, y las particularidades sociales y comportamentales del usuario.

Si se tiene conocimiento del usuario y se analiza analógicamente un ser vivo a través de la biónica, se pueden obtener resultados significativos, pero no se debe ambicionar comprender la naturaleza porque como comenta Einstein “*lo más incomprensible de la naturaleza es que en parte nosotros podemos comprenderla*” (Savater, 1998:13).

Es aquí donde se puede evocar a Leonardo Da Vinci (Pérez, 2008:43), quien creó varios artefactos a partir de la observación detallada de la naturaleza, los diseñadores industriales desarrollan una gran capacidad para abstraer significados de los seres vivos de su entorno y de esa manera, desde una posición muy personal, innovan y crean productos apropiándose de procesos analógicos. Cabe aclarar que un diseñador industrial no se inventa nada, porque todo ya está creado; sólo configura o reconfigura de acuerdo con la situación. El objeto fruto de la creación del diseñador, debe tener siempre como función social la interacción con los usuarios, de tal manera que forme parte de sus experiencias y logre afectarlos de manera significativa para que así logre sentirse identificado con el artefacto.

Al ser el objeto un referente social, debe tener la capacidad de potenciar el intelecto humano y con ello, el avance de la industria, para que se consolide una sociedad más dinámica y progresista que esté siempre en capacidad de competir en los diferentes campos de la economía, tanto a nivel nacional como internacional.

Si se producen objetos innovadores, estos tendrán un impacto positivo en la economía de un país, mejorarán la calidad de vida de los usuarios y permitirán de inmediato un desarrollo social, si se tiene en cuenta que los artefactos puestos a disposición están supliendo una o varias necesidades del usuario y cuando eso sucede, el surgimiento de lo social se hace evidente; es aquí donde el objeto afecta a la sociedad en forma positiva.

Pero también puede llegar a suceder que los objetos afecten la sociedad de manera negativa, si se observa y analiza la parte física del objeto como tal en cuanto a su elaboración, pues cuando se confeccionan con materiales tóxicos o no biodegradables, al cabo del tiempo sus componentes contaminan el planeta, pues la gran mayoría termina haciendo parte de la capa vegetal o las corrientes de agua, haciendo que los terrenos se vuelvan áridos y que las aguas de consumo humano estén intoxicadas.

Si se toman ideas de la naturaleza para crear artefactos, la responsabilidad del diseñador será garantizar la estabilidad de los sistemas físico-bióticos; para ello debe tener responsabilidad social y ecológica al momento de seleccionar la materia prima con la que elaborará sus diseños: Los fundadores del movimiento británico Artes y Oficios, notaron pronto que el auge de nuevas industrias se les asociaba a una degradación medio ambiental. Ante dicha situación, muchos diseñadores se comprometieron con la causa y crearon "Diseño verde" (Luke, 2002:8), con el cual se pretendía reducir el impacto de aquellos productos que atentaban contra el medio ambiente; de esta manera, los diseñadores empezaron a abogar por el diseño de objetos muy innovadores y a la vez muy eco-conscientes, tratando de utilizar en forma racional las materias primas sin desperdicio de las mismas, buscando así más rentabilidad y menor impacto ambiental.

Si se crean los objetos con su ciclo de vida bien definidos, esto ayudará de una manera significativa a mitigar los daños de la naturaleza, cuyo punto de

equilibrio vital es frágil, diseñar y conservar es la clave que permite dinamizar y modernizar las sociedades, pero al mismo tiempo ellas deben comprometerse con la conservación del entorno que servirá para albergar y ofrecer calidad de vida a las generaciones venideras.

Finalmente, un diseñador industrial debe crear objetos que tengan como función solucionar las necesidades objetuales tanto del usuario como del medio ambiente; dicha necesidad objetual puede ser solucionada a través del desarrollo de conceptos analógicos con seres de la naturaleza en los objetos, los cuales deben ser adecuados para el uso humano y además amables con el medio ambiente, para que no se conviertan en una amenaza. También se debe tener en cuenta que los objetos con su diseño condicionen, contrasten, signifiquen y desarrollen procesos humanos que afecten de manera positiva a la sociedad.

Referencias

Luke, Fuad. (2002). Manual de diseño ecológico. Reino Unido: Thames &Hudson Ltda.

Pérez, Carmen. (2008). Función como principio del diseño. Pereira: Grafiás No. 7 - 41 - 48

Rosental, Ludin. (2003). Diccionario Filosófico. Bogotá: Ediciones Nacionales.

Savater, Fernando (1998). Potenciar la razón. Disponible en: http://www.nonopp.com/ar/filos_educ/00/educa4.htm

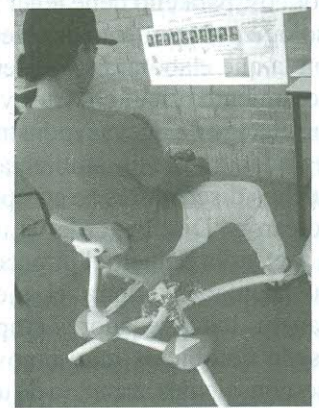
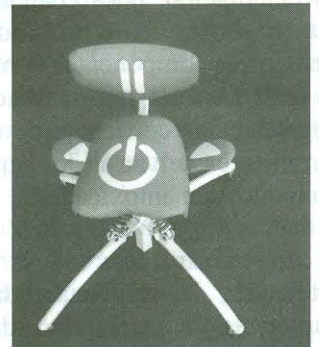
Los 2 Mejores Proyectos del 2010-1

DISEÑO INDUSTRIAL 2010-1 CUARTO SEMESTRE

Nombre del Proyecto: ESTACIÓN PARA VIDEOJUEGOS

CONCEPTO:

El diseño presenta varios mecanismos que contribuyen a que el usuario realice los movimientos durante su experiencia de videojuego con libertad y estabilidad, ofreciendo la posibilidad de múltiples posiciones; facilitando la interacción e intensificando la experiencia durante el uso.



ESTUDIANTE (S): Jhonier Calvo

DOCENTE (S): Yaffa Nahir I. Gómez Barrera

**Nombre del Proyecto: FAMILIA DE OBJETOS PARA
SERVICIO DEL SUSHI**

CONCEPTO:

Familia de objetos elaborados en guadua inspirada en la comida japonesa del sushi, los componentes forman un todo a manera de empaque.

El ejercicio busca la unidad en el lenguaje del producto por sus características formales y coherencia funcional; respondiendo de manera eficiente el consumo de un tipo de alimento con una alta carga cultural.



ESTUDIANTE (S): Deniss García Buitrago

DOCENTE (S): Yaffa Nahir I. Gómez Barrera