

LA FORMA COMO LENGUAJE ESTÉTICO EN EL DISEÑO -UNA VISIÓN DESDE EL DIBUJO TÉCNICO-

Octavio de Jesús Varela León*

SÍNTESIS

En este ensayo se resalta la importancia del dibujo en el proceso proyectual de diseño, en el que se muestra la definición de la forma como uno de los fundamentos para la concreción de un artefacto, vista desde la intervención y manipulación que se le hace a la materia para que adquiera unos valores agregados que antes no poseía, la percepción que se ha de tener de esa forma desde un nivel estético y la de portar un significado. Así mismo, se destaca la trascendencia de describir y representar adecuadamente esa forma con el fin de poderla manipular fácilmente, ya que al partir de formas primitivas como punto, línea y superficie combinadas apropiadamente, se pueden producir otras más complejas para la acertada definición del artefacto en su desarrollo. Además se presenta el dibujo como un accesorio más de carácter creativo y estético que puramente mecánico o instrumental.

DESCRIPTORES: Lenguaje, forma, percepción, estética, diseño, comunicación, representación.

ABSTRACT

In this essay highlights the importance of drawing in the design process of design, which shows the definition of form as a foundation for the realization of an artifact, seen from the intervention and handling that is done to field to acquire aggregated values did not have before, the perception has to be that way from an aesthetic level and to carry a meaning. It also highlights the importance of describing and adequately represent the way in order for it to be easily manipulated, and that from early forms like point, line and area combined properly, they can produce more complex for the correct definition of the artifact development. It also presents the drawing as an accessory character and aesthetic creative purely mechanical or instrumental

DESCRIPTORS: Language, form, perception, aesthetic, design, communication, representation

“Ha llegado la hora que los diseñadores le den un poco de alma a los objetos”

M. Starling

Citado en Quarante (1992, p. 280)

INTRODUCCIÓN

En la dinámica de los colectivos docentes llevados a cabo en el programa de Diseño Industrial en el segundo semestre del año 2008, se planteó como tema problemático abordar el concepto de “La forma como lenguaje estético en el diseño”. Es así como este escrito pretende dar una aproximación desde la

reflexión personal, asumiendo la estética desde lo simple, las cosas simples, las formas simples y funcionales, no la “estética de los útiles inútiles” por la sola satisfacción personal del creador; sino en la estética de lo práctico abordada desde la usabilidad y la funcionalidad del artefacto. Desde la disciplina del autor no hay cosas más bellas estéticamente que las estructuras, los mecanismos, los elementos

* Ingeniero Mecánico. Docente del programa de Diseño Industrial en la UCPR. Orienta la asignatura de dibujo técnico. Colectivo primer semestre de 2008-II

funcionales de los artefactos, que se definen a partir del proceso proyectual apoyado fundamentalmente en las técnicas de representación gráficas adecuadas como el dibujo técnico, los bocetos, las ilustraciones, los esquemas, maquetas, modelos, etc.

¿Pero qué es la forma, sino la exteriorización visual del objeto artefacto definida a partir de la operativización de la función simbólico-comunicativa dada desde los parámetros de la percepción, la comunicación, la estética, la creatividad...?

Para entrar a dilucidar estos aspectos, desde el componente Dibujo Técnico de la asignatura Expresión I del programa de Diseño Industrial, este escrito pretende dar algunas luces para entender la forma como un lenguaje estético de comunicación adecuado en los procesos de diseño.

Forma, lenguaje, dibujo y diseño

Para empezar, en el proceso de gestación de un artefacto (que es un objetivo del diseño) la forma cumple un papel fundamental a la hora de definir dicho artefacto, ya que debe cumplir con las propiedades adecuadas para el fin que se ha determinado; así, se estaría obrando sobre una materia que debe adquirir unos valores agregados que no poseía. Estos valores pueden ser la capacidad de la forma de actuar sobre el entorno, produciendo o modificando fenómenos físicos que antes no existían. También la capacidad de la forma de actuar como estímulo de los fenómenos fisiológicos y psicológicos relativos a la percepción, que pueden ser de una manera agradable o desagradable, considerados desde un nivel estético, teniendo en cuenta que el objeto puede estar aislado en el espacio o puede estar relacionado con otros objetos. Por último la capacidad de la forma de portar un significado, en su papel de signo, de evocar una imagen mental de otro estímulo con el cual estuvo asociado alguna vez, ya que la capacidad del cerebro humano de retener imágenes permite un proceso de asociación hacia una tipología conocida para poder crear nuevas formas, por eso algunos artefactos con formas no convencionales se hacen difíciles de reconocer en su función, lo que debe convertirse en el verdadero reto del nuevo diseñador industrial, ya que la dinámica de la sociedad de consumo impone nuevas maneras de ver y hacer las cosas en su valoración estética. “En los principios el diseño industrial tenía la responsabilidad técnico-

funcional del objeto, situación que cambió a través del tiempo hacia el condicionamiento eminentemente estético del mismo.”(Zambrano, 2004, p.45)

Es por esto que el estímulo que determina la forma del artefacto puede considerarse desde un orden perceptivo, estético-formal y de confort o agradabilidad en la definición y determinación del artefacto en cuestión desde las experiencias sensoriales. Y desde el signo se considera lo informativo y expresivo de la forma que permite evocar sentimientos o emociones. “El objeto es ante todo comunicativo y puede ser signo, símbolo y mensaje al mismo tiempo” (Zambrano, 2004, p. 19).

Por todo lo anterior, en el diseño se deben involucrar procesos de orden creativos y analíticos que permitan satisfacer una necesidad o resolver un problema, teniendo siempre en cuenta el concepto de estética desde la dimensión que se le quiera dar. Dentro de estos procesos se involucran croquis (bocetos), dibujos, modelos de computador, gráficas de presentación, maquetas, etc., que se vinculan a los propios procesos de diseño y producción de un artefacto.

Y ya que la forma es la apariencia física completa de ese artefacto, la cual está constituida por varios elementos cuya disposición es supremamente importante para la definición estética - funcional del mismo, es fundamental poder describir y representar dicha forma de una manera adecuada y pertinente, por eso la primera herramienta que se tiene a mano es la representación gráfica por alguno de los métodos que dispone el hombre para este fin, porque los ojos y la mente al examinar un dibujo pueden comenzar a modificar y desarrollar el objeto, producir nuevos croquis y comenzar todo el proceso de nuevo, todo esto dentro del llamado ciclo de la visualización y aprehensión de las imágenes.

Esa descripción de la forma se basa fundamentalmente en las formas primitivas: puntos, líneas y superficies, que se combinan para crear otras más complejas, relacionando en el espacio las posiciones relativas de los elementos geométricos que la constituyen. Por lo tanto, es necesario conocer y comprender todas las formas geométricas, así como la manera en que se generan gráficamente. La descripción de la forma se desarrolla a través de técnicas de proyección ortográfica, de imagen y de otros tipos; estas técnicas le ayudan al diseñador a

comprender adecuadamente los procedimientos prácticos para tener una comunicación de la información de manera exacta y precisa, abstracta y objetiva y rigurosa acerca de las formas de la realidad física o imaginada. Esto le permite la adquisición de la llamada visión espacial, es decir aprender a ver en su momento, imaginar y proyectar eventuales transformaciones y variaciones de la forma.

Es por esto que el dibujo debe entenderse más en términos de una acción creativa que solo en términos de representación, ya que cualquier dibujo en sí es una obra auténtica de creación, por más que posea un referente claramente definido y se busque reproducirlo de la mejor manera posible, hasta el punto de pretender constituirse en una imagen refleja del modelo, dotada del máximo grado de verosimilitud y de la mayor eficacia designativa, rememorativa o incluso sustitutiva.

Es claro que en el diseño todo dibujo de la forma tiene un significado y además al tener un referente de imitación, de evocación de otras formas para la concreción de una idea formal a concretar o desarrollar, es en últimas una verdadera representación en el sentido más puro y con todas sus propiedades. Pero esa re-presentación más que una mera copia con más o menos resultado en términos de 'parecido' es una apropiación estética adecuada a una nueva realidad, tal como lo afirma Quarante (1992, p.280): “La estética no quedará reducida al aspecto connotativo del mensaje, sino que la conformación cognoscitiva y lógica sería parte integral del resultado estético”, esto es crear algo nuevo que tiene su propia entidad e identidad y logra convertirse en medio de comunicación que actúa entre la concepción y la realización de un proyecto.

BIBLIOGRAFÍA

BERTOLINE, WIEBE, MILLER, MOHLER. (1999). *Dibujo en ingeniería y comunicación gráfica*. 2ed. México: Mc Graw-Hill.

BÛRDEK, Bernard. (1994). *Diseño: Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gili.

LÔBACH, Bernd. (1991). *Diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gili.

QUARANTE, Danielle. (1992). *Diseño industrial, Tomo 1*. Barcelona: CEAC.

RODRÍGUEZ G., A. (2003). *Artefactos, Diseño Conceptual*. Medellín: Fondo Editorial Universidad EAFIT.

Porque el dibujo técnico consiste en representar y entender el espacio tecnológico y potenciar las capacidades de reflexión, expresión, comunicación, creación, comprensión y significación, fortaleciendo la identidad personal y social, ya que dibujar es un acto de pensamiento, de creación y de comunicación que involucra complejos procesos mentales para su completo desarrollo, por lo tanto el diseñador industrial debe ser un experto conocedor de sus fundamentos y aplicar adecuadamente todos los procedimientos y técnicas que tenga a su alcance, ya que podrán cambiar los medios de representación pero la necesidad de dibujar nunca va a cambiar.

CONCLUSIÓN

A manera de conclusión: para poder definir adecuadamente la forma en un artefacto, es preciso disponer de un lenguaje apropiado que permita una total descripción, tanto formal como estética, que admita la fácil lectura del mismo por parte de otras personas, ya sea en su comprensión como tal o para su proceso de elaboración o manufactura; es así como el dibujo aporta a este fin, en sus dimensiones de representación y comunicación, porque dibujando se proyecta, no sólo se copia ciegamente y de manera maquinal, incluso al hacerlo o pretenderlo hacer se interpreta y se crea; el dibujo estimula la ideación porque siempre es algo nuevo, que se convierte en nuevo referente de la imaginación, que puede actuar como desencadenante de posteriores operaciones creativas (por la progresividad y el dinamismo del proceso proyectivo como tal); por último, el dibujo es el terreno específico de la creación en el diseño, que nunca es previa a su expresión gráfica sino que depende de ella para darse, conexas y simultáneamente.

SCOTT, R. G. (2002). *Fundamentos del diseño*. México: Limusa.

ZAMBRANO L., Edward. (2004). *Introducción al diseño industrial. Volumen I*. 2ed. Bogotá: La Silueta Ediciones Limitada.

UNIVERSIDAD DE CHILE. Departamento de Pregrado. Cursos de Formación General: *El objeto del diseño, expresión material de la cultura*. <http://www.cfg.uchile.cl> (jul.2008)

2009-2 NOVENO SEMESTRE
PROYECTO: Inflarte

CONCEPTO:
Se basa en la interacción con el viento, con el fin de poder utilizarlo, como energía para generar publicidad interactiva urbana y masiva en paraderos de buses o como avisos publicitarios en las avenidas de las ciudades. A partir del aprovechamiento del viento generado en las vías por los carros y demás automóviles, reutilizando una energía perdida en estas avenidas y creando una publicidad sostenible e interactiva con el medio ambiente y el usuario.

ESTUDIANTES: Ricardo López Martínez y Jorge Alberto Fuentes Lerech
DOCENTE: Eduardo Martínez
FOTOS: Estudiantes del programa de Diseño, autores de los proyectos.

LOS 2 MEJORES PROYECTOS DEL 2009 - 2
2009-2 NOVENO SEMESTRE