

EL DISEÑO, EL OBJETO Y LA COMUNICACIÓN

Carmen Adriana Pérez Cardona*

SÍNTESIS

Con este artículo se hace un acercamiento, en un primer momento hacia la concepción de las diferentes formas de objeto, con los cuales el ser humano interactúa como creador dentro de un contexto transformador. En un segundo momento se analiza la opción de objetualizar el entorno y como esto ha facilitado al hombre su permanencia y seguridad sobre la tierra, permitiendo ampliar su mirada frente a un futuro insospechado. Finalmente se plantea que las decisiones y las opciones que se determinan en el campo del diseño se ven reflejados desde los conceptos y en las respuestas objetuales a través de su implementación, dentro de un contexto, siendo el lenguaje factor fundamental de la interacción objeto-sujeto.

DESCRIPTORES: Contexto, objeto, usuario, cultura, signo.

ABSTRACT

This paper does an approach to the conception of the different forms of the object which the human being interacts with; as a creator within a transformer context. In a second place the option of making the surroundings an object is analyzed and how this has made easier the survival and safety for the human being on the earth, allowing to enlarge his view of an unexpected future. Finally it is stated that the decisions and the options that are presented in the field of design are reflected from the concepts and in the object responses through its implementation, within a context, being the language a basic factor of the object-subject interaction.

DESCRIPTORS: Context, Object, User, Culture, Sign.

“El diseño es una capacidad humana única e inalterable, sus manifestaciones han sido muy variadas en el curso de los tiempos”
Jhon Heskett

Concepción sobre las formas de objeto

Los objetos tienen múltiples funciones y estas cada vez adquieren diferentes valores según la cultura, los imaginarios y las construcciones simbólicas que se dan a través del paso del tiempo donde la historia nos permite reconocer la importancia de los mismos en su transcurrir. Es allí donde se evidencia cómo la elaboración de artefactos ha generado en el hombre formas de actuar y de resolver diversas situaciones donde la interpretación del entorno, del objeto y del mismo hombre, ha permitido diversas creaciones y relaciones.

El ser humano cosifica su mundo, dando soluciones a necesidades de diferentes tipos, esta objetualización

lleva a respuestas tangibles e intangibles, donde los objetos se originan en los procesos de transformación dados sobre la naturaleza física del mundo, donde el universo natural es referente por su variedad de formas, materiales y modelos.

Es así como se da origen a los primeros objetos de carácter utilitario y simbólico, que generados en un primer nivel de intervención directa sobre la naturaleza misma, satisfacen necesidades primarias inmediatas. Heskett plantea que un instrumento crucial para este proceso ha sido la mano humana, miembro particularmente flexible y versátil, por ende inspirador para el desarrollo de los primeros instrumentos, como contenedores, cavadores, cortadores o golpeadores, siendo estos “elementos de

* Diseñadora Industrial Universidad Pontificia Bolivariana, Especialista en Gestión Tecnológica Universidad EAN y Universidad Tecnológica de Pereira, Especialista en Estética y Cultura Universidad Nacional de Colombia sede Medellín, Docente Asistente investigadora de la Universidad Católica Popular del Risaralda

conexión entre el hombre y la naturaleza” (Llovet, 1981, p. 12). Paralelo a este proceso los objetos se cargan de significado, los cuales trascienden en su funcionalidad práctica siendo convertidos en objetos, rituales, sagrados, utilitarios o artísticos.

Los objetos como instrumentos naturales permiten que el hombre aprenda, reconozca, apropie y conceptualice sobre sus tareas, sus estructuras, sus formas, pudiendo hacer analogías de estos, como referente para otros objetos creados por el ser humano. En efecto las necesidades del ser humano no son suplidas plenamente por la naturaleza. Por lo tanto surge el artefacto como ente artificial, es fabricado por medios tecnológicos como respuesta a diversas necesidades este “instrumento, por lo tanto, no solo confiere al hombre la posibilidad de actuar sobre el mundo exterior y someterlo a sus necesidades o intereses, sino que le suministra además clases de objetos, es decir, conceptos, de los cuales su inteligencia se sirve para aprehender el mundo exterior para concebirlo”. (Prieto, 1967, p.8).

Los objetos, como instrumentos artificiales, admiten y posibilitan operaciones y relaciones entre los seres humanos. Como afirma Llovet, los objetos son un elemento de conexión entre los hombres, generan vínculos interpersonales. A partir de estos se predispone de cierta forma el objeto al que se referencia. Un ejemplo de esto serían los espacios o elementos generados para el servicio público, como parques, sistemas de transporte, etc. Estos objetos en relación con el contexto generan utilidad, permitiendo a los seres interactuar con el entorno y con otros seres. Es así como “un instrumento es producido expresamente para que posea una utilidad determinada, es decir, para que sirva para la ejecución de determinadas operaciones” (Prieto, 1967, p.10).

Los objetos artificiales son ingenierados y producidos por el hombre, generados a partir de la transformación o intervención sobre la materia prima natural, pueden ser personalizados de acuerdo al usuario o al productor, atendiendo a un número limitado de producción, donde el material y el proceso de fabricación puede ser de pequeñas unidades; también existen los que son producidos industrialmente de manera idéntica para un gran número de personas, para atender a una determinada demanda o necesidad donde la usabilidad de este es un referente fundamental para su producción. Estos tipos de objetos han de proporcionar un beneficio a los seres

humanos en relación con el contexto “siendo a menudo portadores de un plus de significación” (Llovet, 1981, p. 13). Más adelante se ampliará el concepto de significación, como uno de los elementos primordiales para el diseño, donde los códigos son fundamentales para lograr la comunicación usuario objeto contexto.

Otros tipos de objetos surgen a partir de las diversas formas de creación, como es el objeto artístico, siendo aquel que satisface una necesidad estética humana, que representa algo para el observador, “transmite una información que se percibe simultáneamente en su totalidad” (Lobach, 1981, p. 32), posee una estructura estética cargada de significado y simbolismo, donde la expresión y su deseo de representación surgen de las vivencias e impresiones de su creador. Este objeto como tal adquiere su connotación en el tiempo, al ser validado por la sociedad como un objeto con este valor, algunas veces lo adquiere por el concepto que maneja, por la tendencia del mercado, por el desarrollo tecnológico que implicó o sencillamente por el equilibrio en sus funciones práctica, simbólica y estética.

Los objetos presentan elementos que los definen y por ende los significan y particularizan pudiendo ser clasificados, donde la utilidad es uno de los componentes que los hace imprescindibles. Esta característica particular además de las propias positivistas como: función, forma, materia, tamaño, peso y las características sensibles como: lenguaje, sujeto, simbología, signo, diversidad, generan señales, las cuales transmiten información y esta es interpretada por el ser humano. Entonces los objetos hacen parte de la vida y del universo, poseen y adquieren significado y este se explica por las formas que asumen; es el hombre quien a través de actos de conocimiento el que determina su forma y lo estructura para el uso. Es a través del uso que el artefacto ejecuta su función en relación con el ser humano y con el entorno convirtiéndose en un mediador de la acción.

Por ende el objeto es una producción material perceptible, aquí se amplía la característica de lo sensible, es perceptible porque afecta los sentidos por sus características físicas dispuestas materialmente las que permiten ser conocidas y significadas, se nos muestra como posibilidades sensibles y de lenguaje para ser reconocidas por el hombre; con los objetos se generan unos “códigos de percepción por medio de los

cuales situamos nuestras relaciones de inteligibilidad con otros y con el mundo” (Steiner, 1992, p. 118).

El conocimiento del objeto solo se realiza por medio de una estructura conceptual lógica. La diversidad de la estructura permite conexiones objetivas, o sea que un objeto en sí encierra un sistema de conceptos los cuales interactúan configurando el mundo. Es así como el lenguaje trasciende teniendo una forma lingüística interna en su constitución; al igual que las formas perceptibles sensibles, las cuales sirven para configurar el espacio.

El Diseño Industrial, como disciplina que se inscribe en el orden del paradigma humanista, concibe el “objeto”¹ mirado como un producto cultural lleno de significados desde su interpretación e interacción en el contexto. Estas razones son las que permiten argumentar que el objeto puede ser sustentado desde el discurso semiótico como ser existente que está cargado de explicaciones y categorías simbólicas, enmarcadas en lo que Saussure denomina “seres inexistentes”² (Pardo, 2002, p16.); los objetos poseen conceptos intrínsecamente ligados ya sea por las partes que lo constituyen o por las comunicaciones que genera, donde el ser actúa sobre el mundo objetual y lo somete; estos artefactos están cargados de significación, la cual el ser humano interpreta y hace lectura de ella apropiándola y haciéndola funcional en su entorno. “Los objetos constituyen una expresión crucial de ideas sobre cómo podríamos o deberíamos vivir, traducidas a una forma tangible” (Heskett, 2005, p. 56).

Cabe pensar el objeto desde otra mirada. Esta es la aportada por la semiología, definida como la que se ocupa de los seres inexistentes, según Saussure; en otras palabras, la ciencia que domina los sistemas de signos. Siendo de carácter arbitrario en algunos casos, esta relación signifiante/significado o sonido/sentido, puede gozar de diversas interpretaciones, pues pertenece al plano de lo simbólico. En este orden lo que distingue a un signo es lo que lo constituye como tal, lo que lo caracteriza, esto es lo que Saussure plantea como seres inexistentes, los que adquieren vida en la interpretación y en la diversidad cultural.

El significado en cuanto a la objetualización en el diseño se expresa a partir de las formas y asumen la

significación según las funciones o modos de utilización, los cuales generan hábitos o comportamientos. Los signos en el objeto aparecen como representaciones las cuales adquieren su significado en la interpretación, el signo es una condición previa al significado, un ejemplo de esto es cualquier tipo de electrodoméstico, el cual informa al usuario sus funciones por medio de botones, colores, números, texturas etc., los cuales al ser accionados cumplen la función específica del signo. El significado se da por el signo y no existe sin este, este signo es el objeto del cual se habla, se usa, se apropia, se identifica, se define, se codifica y se interpreta, algún objeto, lenguaje, sujeto o contexto.

Umberto Eco plantea cómo la semiótica abarca diferentes formas de expresar, de comunicar, de sentir. A partir de un signo, se puede recorrer el universo cultural, donde los significantes remitirán a otro significado y así sucesivamente, los cuales se podrán permear por múltiples interpretaciones.

Desde esta perspectiva, el diseñador en su rol interpretativo tiene la capacidad de captar el sentido de la existencia humana desde adentro de la experiencia de un grupo determinado de usuarios y bajo la perspectiva proyectual genera objetos, sistemas y procesos tangibles o intangibles, que terminan de obtener sentido en el proceso de interacción con el ser humano dentro de un entorno. Es a partir de las decisiones y las opciones como se determina el diseño, donde los conceptos se ven reflejados en la respuesta a través de la implementación, los cuales se evalúan en el momento en el que se presentan dentro de un contexto, siendo el lenguaje factor fundamental de la interacción objeto-sujeto, es allí donde se mide la eficiencia en su conjunto.

Esto funciona en el objeto a partir de las funciones práctica, comunicativa y estética, donde la forma física vincula los tres elementos, permitiendo la utilidad, donde la forma, la función y la comunicación adquieren significado en la usabilidad. Es así como el significado de un signo es un conjunto de interpretaciones dado por los distintos actores del contexto.

1 Objectum es la palabra latina de la cual deriva Objeto que significa presentarse a los ojos, exponerse a algo, ofrecerse, echar hacia delante. Objectum es el participio pasado del verbo Objicio que significa oponer, interponer, causar, inspirar (un sentimiento o un pensamiento). Es decir, que un objeto (objectum) significa en general lo contrapuesto al sujeto. (Sirlot, Juan Eduardo. El mundo del objeto).
2 Inexistentes o irreales en el sentido de inmatrimales, se habla aquí de un personaje mítico, de una letra, de una palabra.

CONCLUSIÓN

Desde el diseño industrial se tiene la posibilidad de generar artefactos de diferentes tipos, donde las diversas funciones estén articuladas con la materia y que a su vez generen en el usuario la información pertinente para su utilización. Le corresponde al diseñador producir objetos fáciles, usables, digeribles, inteligibles, dando respuesta a las

necesidades de los seres humanos que trasciendan el tiempo y el espacio con la opción de llegar a ser símbolos culturales objetuales.

El objeto como hecho cultural, es una manifestación de la cultura material en el sentido de su generación, su desarrollo y su permanencia en el tiempo, por ende se debe tener en cuenta que los valores en los objetos cambian considerablemente entre las diversas culturas.

BIBLIOGRAFÍA

CASSIRER, Ernest. (1979). *Filosofía de las formas simbólicas*. México: Fondo Económico de Cultura.

ECO, Umberto. (1976). *Introducción al estructuralismo*. Madrid: Alianza

HESKETT, Jhon. (2005). *El diseño en la vida cotidiana*. Barcelona: Gustavo Gili.

LOBACH, Bernd. (1981). *Diseño Industrial*. Barcelona: Gustavo Gili.

LOTMAN, Juri. (1985). *Acerca de la semiosfera*. Valencia: Episteme.

LLOVET, Jordi. (1981). *Ideología y metodología del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.

PARDO, José Luis. (2001). *Estructuralismo y ciencias humanas*. España: Akal.

PRIETO, Luis. (1967). *Messages et signaux*. 3 ed. España: Seix Barral.

STEINER, George. (1992). *Presencias reales*. Barcelona: Destino.