

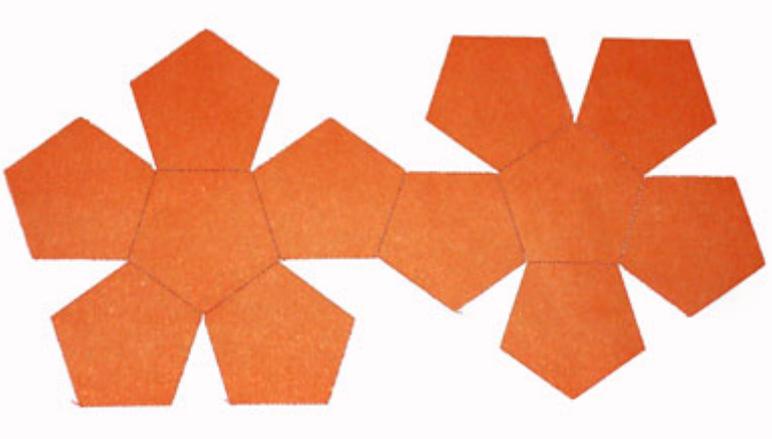
TEMA 1

**CONCEPTO
DE DISEÑO**

I. CONCEPTO DE DISEÑO.



Unidad Didáctica 1:



EL DISEÑO, FORMA Y FUNCIÓN

1. *Concepto de Diseño*

Introducción

La sociedad en que vivimos está repleta de objetos, mecanismos e instrumentos útiles que nos facilitan y resuelven de manera eficaz las funciones que desarrollamos día a día. Son aplicaciones y comodidades de todo tipo, desde los electrodomésticos y los muebles hasta la ropa o el automóvil. Se nos han hecho imprescindibles, nos hemos acostumbrado a su uso y sin ellos prácticamente nos sería imposible vivir.

La humanidad empezó a fabricar objetos en el Neolítico, como resultado de su evolución desde la fase de depredador a la de planificar su supervivencia (alimento, ropa, vivienda...).

A lo largo de los siglos ha ido fabricando y diseñando objetos y utensilios a partir de materias primas naturales (madera, arcilla, fibras vegetales) y ha ido desarrollando y mejorando las técnicas de fabricación, con ritmos diferentes según las posibles mejoras de cada proceso y los conocimientos y avances de cada civilización.



Hasta la revolución industrial, la producción de objetos utilitarios (calzado, herramientas, cerámica, tejidos, vidrio...) era de tipo artesanal, es decir, correspondía su fabricación a los artesanos, profesionales o especialistas, que prácticamente desarrollaban todas las fases del proceso de producción de forma manual en un taller del respectivo gremio profesional. A partir de la revolución industrial, con la aparición de las máquinas, el concepto de diseño evoluciona y se pasa de la producción individual a la elaboración por fases y en equipos especializados.

Ámbitos de aplicación

El conjunto de elementos que implican la creación de un diseño, se relacionan como:

Traza, delineación de un edificio o de una figura.

Descripción de un objeto o cosa, hecho con las palabras.

Disposición de manchas, colores o dibujos que caracterizan exteriormente a diversos animales y plantas.

Proyecto y plan, diseño urbanístico.

Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie, dentro del mundo de la moda, industrial.

La Forma de cada uno de estos objetos. Un diseño, es una pieza con un cierto atractivo visual, con personalidad y de un gran equilibrio estético.

El diseño se aplica, en todos los ámbitos y se encuentra por todas partes. Dentro del mundo digital, en toda la red, internet (la web).

Diseños de todo el mundo publicitario, revistas, periódicos, libros, manuales (diseño y maquetación). Encontramos diseño en nuestro mobiliario, una silla, un mueble... (Diseño industrial y ergonomía). Divisamos el diseño en el mundo multimedia, el cine, televisión, videos, musicales, trailers, y demás efectos especiales.

Las posibilidades del diseño gráfico, son infinitas, ya que cada vez son más los campos en los que se emplean elementos creados a través del ordenador.

El diseño se podría dividir en tres grupos principales:

La edición, diseño de todo tipo de libros, periódicos, y revistas.

La publicidad, diseño de carteles publicitarios, anuncios, folletos.

La identidad, diseño de una imagen corporativa de una empresa.

El diseño, una actividad creativa e investigadora

En su más amplia extensión, podemos hablar del diseño como una materialización de una idea que pretende dar respuesta válida a una necesidad previamente determinada, que abarca desde la concepción de objetos utilitarios hasta el urbanismo o el acondicionamiento del hábitat donde se desarrolla la vida de una comunidad con todas sus necesidades actuales y futuras.

El diseño es la expresión de una finalidad definida siguiendo cánones o reglas de funcionalidad y de estética o belleza.

La capacidad creativa que posee un diseñador ante la necesidad de fabricar o definir algo nuevo le permite visualizar y concretar formas variadas, modificarlas y transformarlas en otras nuevas con relativa facilidad, así como encontrar soluciones sorprendentes o sencillas para los problemas. Aunque ese don de la creatividad e incluso genialidad que poseen los diseñadores es importante, el diseño actual se concibe como el resultado de un trabajo arduo y tenaz en equipo. Un buen diseño es el resultado no sólo de una idea "genial" sino también de una labor de investigación y colaboración en un proyecto en el que intervienen muchas personas con diferentes funciones y tareas.

Definición de Diseño: Utilizado habitualmente en el contexto de las artes, ingeniería, arquitectura y otras disciplinas creativas, diseño se define como el proceso previo de configuración mental, "prefiguración", en la búsqueda de una solución en cualquier campo. Es el conjunto de operaciones mentales y técnicas que se tienen que hacer, para que la idea de un objeto adquiera una forma concreta, se pueda construir y se pueda utilizar con la función prevista.

Definimos el diseño, como un proceso o labor a proyectar, coordinar, seleccionar y organizar un conjunto de elementos para producir y crear objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados.

Durante mucho tiempo, las funciones del artista y del artesano han estado muy unidas; los conceptos de arte y artista son en realidad recientes. Los artistas eran personas con una especial creatividad y un don natural para el dibujo, la pintura o la escultura, pero en gran medida ejercían unos oficios especializados y vivían de encargos de instituciones o personas de alto poder adquisitivo.

Por ello, conviene diferenciar el rol o papel del diseñador y el del artista, centrando y llevando la función del diseño al conocimiento riguroso de cuestiones como:

- **Deseos y necesidades de los usuarios,** en particular las de uso cotidiano.
- **Función del objeto diseñado,** es decir, adecuación entre la forma y su utilización.
- **Materiales necesarios** para su construcción o fabricación (resistencia, durabilidad, composición seguridad, costo, reciclaje, impacto ambiental...). Asimismo, cualidades estéticas aparentes de dichos materiales: color, textura, brillo, etc.
- **Procedimiento y procesos de fabricación** o construcción. En el diseño es posible la seriabilidad, esto es, la posibilidad de construir en serie todos los objetos idénticos, lo cual constituye una diferencia fundamental con las obra de arte (excepto en el caso de las serigrafías o grabados).
- **Índice de costos.** La producción en serie abarata costos. Parte del presupuesto se dedica a I +D (investigar y desarrollar mejores productos, materiales y procesos de fabricación).
- **Impacto e incidencia medioambiental** del objeto.



Todas estas cuestiones se materializan de forma conjunta
En un proyecto.

El **diseño es** un proceso de creación en el que, además de la funcionalidad, deben tenerse en cuenta componentes estéticos y creativos. Pero la actividad creativa no es infinita y abstracta, sino que está condicionada y limitada por unas características exigibles al propio papel de quien diseña:

- Visión espacial e imaginación
- Curiosidad, observación y talante investigador
- Disciplina y organización
- Originalidad y creatividad
- Formación técnica y científica

El diseñador

La vocación del diseñador tiene como objetivo la creación de formas, materiales, texturas, colores y estructuras que permitan mejorar el entorno de la actividad humana, unificando áreas y disciplinas como la arquitectura y la ingeniería con la producción de objetos utilitarios, máquinas y herramientas.

A través del diseño realizamos la importante labor de ordenar el entorno, remodelamos innumerables materiales extraídos de la naturaleza y cambiamos el paisaje, con objeto de satisfacer nuestras necesidades y comodidades.

2. Forma y Función

Introducción

En 1904, P. Soriau afirmaba lo siguiente: *“No puede haber contradicción entre lo bello y lo útil; el objeto posee belleza desde el momento en que su forma es expresión manifiesta de su función”*.

Muchas veces se ha planteado un ficticio y hasta cierto punto manipulado debate ante la posible contradicción entre planteamientos enfrentados, utilidad o función por un lado y estética por otro, presentando el diseño como una disciplina carente de interés por lo estético.

Hoy día, ambos son componentes de un mismo objetivo; es cierto que la funcionalidad debe primar en todo diseño, pero la utilidad no está enfrentada con el componente de belleza que, a ser posible, debe acompañar al diseño en su forma, color y textura.

Diferentes maneras de concebir el diseño, en determinados momentos, manifiestan las siguientes tendencias:

- La relevancia de la forma sobre la función.
- El predominio de la función sobre la forma.
- La consideración de la forma y la función con la misma importancia.



Forma

Sabemos que la forma es la apariencia externa y visible de las cosas y objetos, apariencia que las define, configura y distingue de otras. Hemos hablado de formas naturales y artificiales, pero por su aspecto distinguimos entre formas puntiagudas, alargadas, redondeadas, cónicas, rectangulares... Las formas puras geométricas son las más referenciales en el campo del diseño.

Origen natural de las Formas:

En general, se parte de formas conocidas. Durante siglos, la referencia fue la propia naturaleza: hojas, ramas, flores, estructuras de las rocas y minerales, cristalizaciones, curvas y espirales de las conchas, frutas (redondas, ovaladas, alargadas...). El huevo es un claro ejemplo de forma natural: de su forma se derivan las formas ovoides, que se aplican en lámparas,

muebles, tinajas, etc.

La adaptación de las aeronaves y de los barcos a la forma aerodinámica de las aves y los peces, respectivamente, son ejemplos de imitación o similitud de formas naturales por analogía.

Función

La función se debe expresar mediante una forma adecuada, que será más o menos



exigente según la familia o área del diseño en que nos movamos (no es lo mismo el diseño de un modelo de moda que el de una herramienta). El diseño actual concibe la forma como uno de los rasgos de la función, el más importante, pues la forma de todo objeto dependerá del uso o utilidad que vaya a tener. Según esto, "la forma es la adaptabilidad de un producto o sistema a la función a que se destine"; es el fundamento del llamado diseño funcional.

3. La función práctica, estética y simbólica en los productos de diseño



Estilismo

Tendencia del diseño en la que el valor simbólico del producto supera a su dimensión práctica y sintáctica. Styling significa 'maquillaje' o 'camuflaje'.

Surgió en los Estados Unidos en los años 1940-1950. Siguiendo los imperativos del mercado, primó la apariencia externa del producto para seducir al consumidor mediante efectos de estilo. La psicología que estudia las preferencias de los consumidores afirma que los objetos cotidianos, además de su valor de uso, tienen una gran carga emocional.

Ello se tradujo en efectos como las formas aerodinámicas en los electrodomésticos (justificada en los automóviles) o los exagerados cromados exteriores **de coches y motos de los años cincuenta.**

Formalismo

Relevancia de la forma sobre la función:

Se da cuando la dimensión sintáctica (formal) del producto prima sobre la simbólica y la práctica; el requisito formal puede sobre las demás exigencias del diseño. "El poder de la forma y la facilidad con que se puede jugar con ella fascina a los creadores" Esta tendencia se plasma en formas esféricas, cónicas o cúbicas aplicadas al diseño de muebles, lámparas o menaje.

Funcionalismo

Primero la función después la forma:

Otra tendencia en el diseño consideraba que reproducir las formas del pasado obstaculizaba la función de los objetos nuevos. En esta opción, un diseño es bello cuando los aspectos formales están supeditados a la función, es decir, cuando la calidad de los materiales y los procesos de la producción enmarcan la imaginación del diseñador.

A principios del siglo XX se consolidó el movimiento funcionalista, que somete la forma del objeto a su función. La idea de belleza deja de ser el motor del diseño y se convierte en una consecuencia: la belleza viene por añadidura.

En síntesis, ésta es la teoría defendida por la célebre escuela Bauhaus, que ha ejercido durante muchos años una enorme influencia sobre el diseño industrial, influencia que, actualmente, aún es notable.

Función y forma tienen la misma importancia:

Actualmente los profesionales del diseño tienden a considerar que los aspectos formales y de funcionalidad tienen la misma importancia y, por lo tanto, se tienen que plantear y estudiar conjuntamente.

Un objeto es bello porque satisface una necesidad y, también, porque presenta una forma que comunica su función y es visualmente atractiva para complacer al consumidor.

Por ejemplo. La reconversión de una estantería en una mesa es ingeniosa y puede resolver problemas de espacio en viviendas de dimensiones reducidas.

-Función Práctica:

Se refiere a las funciones técnicas u operativas del objeto. Determina la utilidad del producto. Está estrechamente relacionado con la función estética, porque la forma debe indicar las funciones que cumple el objeto.

-Función estética de los objetos:

Más allá de la indispensable adecuación entre forma y función, se busca la belleza a través de las formas, colores y texturas. Entre dos productos de iguales prestaciones técnicas y precios, cualquier usuario elegirá seguramente al que encuentre más bello. A veces, caso de las prendas de vestir, la belleza puede primar sobre las consideraciones prácticas. Frecuentemente compramos ropa bonita aunque sepamos que sus ocultos detalles de confección no son óptimos, o que su duración será breve debido a los materiales usados. Las ropas son el rubro tecnológico de máxima venta en el planeta porque son la cara que mostramos a las demás personas y condicionan la manera en que nos relacionamos con ellas.

-Función simbólica de los objetos:

Cuando la función principal de los objetos es la simbólica, no satisfacen las necesidades básicas de las personas y se convierten en medios para establecer estatus social y relaciones de poder. Las joyas hechas de metales y piedras preciosas no impactan tanto por su belleza (muchas veces comparable al de una imitación barata) como por ser claros indicadores de la riqueza de sus dueños. Las ropas costosas de primera marca han sido tradicionalmente indicadores del estatus social de sus portadores. En la América colonial, por ejemplo, se castigaba con azotes al esclavo o liberto africano que usaba ropas españolas por pretender ser lo que no es.

El caso más destacado y frecuente de objetos tecnológicos fabricados por su función simbólica es el de los grandes edificios: catedrales, palacios y rascacielos gigantes. Están diseñados para empequeñecer a los que están en su interior (caso de los amplios atrios y altísimos techos de las catedrales), deslumbrar con exhibiciones de lujo (caso de los palacios), infundir asombro y humildad (caso de los grandes rascacielos). No es casual que los terroristas del 11 de septiembre de 2001 eligieran como blanco principal de sus ataques a las Torres Gemelas de Nueva York, sede de la Organización Mundial del Comercio y símbolo del principal centro del poderío económico estadounidense.

Los diferentes diseños simbolizan los distintos puestos de la empresa

