

Lo básico del diseño

La forma como lenguaje

Alejandro Villaneda Vásquez, D.I.

El diseño se enfrenta a un problema de definición y demarcación, a diferencia de otras disciplinas su denominación, diseño, es vaga, común y prácticamente sirve para cualquier cosa que no sea concreto y específico. Sin embargo el problema no está anclado a una definición en un mundo al cual las definiciones y lo determinado son insuficientes para explicar cualquier cosa; saber que es diseño no nos hace diseñadores entonces es así que como no se sabe que es diseño no se habla de diseño, ejemplo de ello lo evidencia la investigación adelantada por la Asociación Colombiana Red Académica de Diseño – RAD “Fundamentos del Diseño en la Universidad Colombiana”.

En dicha investigación y en los diferentes procesos que se llevaron a cabo hay una ausencia del saber disciplinar, los mismos diseñadores asumen el diseño sin saber realmente que sea y se tiende a confundir el campo de conocimiento con el campo de acción, la disciplina con la profesión, es así como el diseño industrial, diseño gráfico y el diseño de vestuario entre otros son disciplinas y profesiones, lo cual es peligrosamente reduccionista.

Es por lo anterior que es más común oír hablar a un diseñador, sea cual sea su profesión, de estrategias de mercadeo, de ergonomía, de sostenibilidad, de exportación, de marca, etc... que de diseño, los proyectos no se justifican por el diseño sino por lo que es capaz de soportar el diseño y como ya se menciono el diseño es capaz de soportar cualquier cosa; se acude a un mundo de palabras que agotan al diseño: diseño emocional, diseño concurrente, diseño incluyente, diseño estratégico, diseño para la exportación, ecodiseño, diseño social, ...

Entonces para hablar de diseño como disciplina, como campo de conocimiento hay que entenderlo como un modelo de pensamiento que se relaciona con un modo de hacer y entre ellos nuestro interés: El lenguaje, que para el caso del diseño hace referencia a los fenómenos comunicativos de la forma y como consecuencia el proceso de creación.

Como proceso creativo de la forma se tiene una serie de procedimientos no necesariamente intuitivos, similares al de un químico moderno en su laboratorio en el cual formula una hipótesis (lo que le exige un marco referencial), llevar a cabo una serie de experimentos, tantos sean necesarios para identificar y comprobar dicha hipótesis para demostrarla llegando a un nuevo planteamiento. En dicha experimentación el químico sabe que elementos puede y cuales no combinar porque inclusive su vida puede depender de ello, requiere no solo conocer sus propiedades sino también sus posibilidades, su estructura; para el caso del diseñador el asunto no es de vida o muerte sin embargo si se requiere que se reconozcan sus elementos, sus propiedades, sus posibilidades y su estructura.

Aunque este proceder es un método que permite la toma de decisiones sobre la forma de manera consciente y sobre las cuales se puede volver, evitando de este modo el temor ante la hoja en blanco o carencia de “ideas” para el desarrollo de un diseño necesita ahora si el apoyo de la intuición, de no ser así existirían máquinas capaces de diseñar. Lo anterior quiere decir que el método no garantiza un buen resultado, garantiza un proceso consciente, controlado de la creación de la forma con intención comunicativa, garantiza una capacidad de poder repetir, de experimentar y de proponer; la posibilidad de ser diseñador está en la capacidad de tomar decisiones que permitan darle sentido a la forma.

Dicho proceder consta de cuatro o cinco etapas como se quiera ver:

1.Experiencia perceptual: identificación de gusto o disgusto frente a una realidad. Este punto es común no solo entre especie sino común a la vida.

2.Descripción fáctica: Primera mediación del lenguaje del diseño, pues permite identificar propiedades de la forma tales como color, textura, figura, tamaño y proporción, dirección, posición, simetría; esta descripción puede

aunque no sea del todo necesario ser medida. En esta etapa el diseñador empieza a marcar su diferencia disciplinar en la medida que dicho lenguaje determina lo que puede explicar: la parte que al diseñador y no al biólogo, al físico, al matemático le interesa de lo que denominamos realidad.

3.Análisis instrumental: Pretende encontrar relaciones no evidentes en la etapa descriptiva: ejes, construcciones, relaciones, estructura. Es importante el apoyo desde la geometría que brinda herramientas para encontrar e identificar el modo como se organizan los elementos que configuran la forma.

4.Interpretación propositiva: Si bien todo el proceso tiene algo de interpretación es en este punto donde el diseñador se desprende del elemento analizado y plantea, traza el camino que quiere seguir: su hipótesis de diseño; una vez identificado los elementos de la forma construye el discurso que quiere narrar y el lenguaje con el que lo quiere hacer.

5.Experimentación y comprobación: Es el asunto operativo que permite constituir la forma, requiere de la habilidad, la constancia y la persistencia para desarrollar pruebas, cometer errores y confrontar. Se boceta, se elaboran modelos, se presenta y se evalúa. Esta operatividad puede ser evidenciada gracias al desarrollo de programas de computadores que generan herramientas tales como girar, escalar, desplazar, unir, recortar, alinear, etc... las cuales son también operaciones mentales, decisiones, que toma el diseñador.

Este proceder no es lineal y no siempre es evidenciado pues los diseñadores desarrollan una habilidad perceptual que permite identificar el mundo desde su óptica, esa nueva visión se debe al lenguaje. Lenguaje de un mundo comunicativo sin emisores aparentes, carente de significaciones pero lleno de expresiones y experiencias. Aprender un lenguaje es aprender a ver el mundo, aprender a ver el mundo es aprender a transformarlo. Este lenguaje en el cual aún se puede discutir sobre su sintaxis, su semántica y su pragmática, ha venido siendo enseñado despreocupadamente en lo que se denomina Diseño Básico, estructurándose en autores como Wong, Dondis, Ching, entre otros quienes ofrecen un gran repertorio del infinito de composiciones formales posibles.

Hablar de diseño es complicado, nuevamente, este es un conocimiento carente de significados verbales que solo se puede hacer por medio de la forma; hablar de él es solo aproximarse a un mundo infinito y posible, es trazar una

dirección para que nuestra experiencia, nuestra intuición y nuestro deleite lo transcurran sin final (puerto) aparente.

Aplicable al diseño:

... Con la geometría se demuestra, pero solamente con la intuición se inventa. La facultad que nos enseña a ver es la intuición. Sin Ella el geómetra sería como un escritor fuerte en gramática pero carente de ideas... Pioncare

Lenguaje de la Forma

Aquí se presenta una categorización del lenguaje de la forma desarrollada desde su operatividad.

Elementos Conceptuales	Componentes básicos a los cuales puede ser reducida toda forma.	Punto, Línea, Plano, Volumen.
Propiedades	Atributos con los cuales se evidencian los elementos conceptuales, los cuales permiten caracterizar una composición.	Figura, tamaño y proporción, Posición, Dirección, color, textura, simetría, positivo/negativo.
Propiedades de Relación de figura	El modo en que dos o más formas pueden combinarse en una.	Distanciamiento, toque, unión, intersección, sustracción, sobreposición.
Estructura	Construcción que da orden a la composición y sobre el cual se organizan con criterio los elementos.	Zonas, ejes, centros, jerarquías, modularidad.
Propiedades Geométricas	Glosario geométrico que permite describir la forma.	Paralelo, perpendicular, tangente, secante, radio, diámetro, etc...
Criterios de organización	El modo en que se realiza una composición.	Repetición, similitud, radiación, gradación, contraste, anomalía, concentración.
Operaciones de transformación	Operaciones que se pueden realizar a las formas para modificarlas.	Escalar, Escalar proporcionalmente, girar, desplazar, fragmentar, multiplicar, sustraer, adicionar.
Operaciones de transformación de 2 a 3 dimensiones	Modo en que una figura bidimensional puede ser convertida en volumen.	Extrusión, revolución, barrido, por secciones.
Estrategias de Relación entre figuras	Modo en que dos o mas componentes se afectan, dependen o corresponden.	Penetrar, atravesar, encajar, abrazar, sobreponer.