

reseñas

Universidad de Los Andes
Facultad de Arquitectura
y Arte.
Departamento de Composición
Resumen: Trabajo de Ascenso:
El Diseñador y sus Actitudes

Autor: Alicia Porras de González

"... todos estamos involucrados en el mundo del diseño en una forma u otra, ya sea porque se trabaje profesionalmente en él, o porque las circunstancias nos obligan a producir soluciones, o porque como usuarios siempre estamos juzgando su bondad o su ineficiencia". - Dicken Castro.

Los productos del diseño invaden nuestras casas, oficinas, sitios de recreación, de comercialización, sirven para trasladar a las personas y/o cosas, van y vienen con la gente, cubren o adornan sus cuerpos, haciendo más grata, confortable o cómoda la existencia del hombre. El diseño ha existido desde que el hombre de la caverna se vio en la necesidad de crearlo, pudiendo ser bidimensional o tridimensional.

El diseño es un oficio en el que se forjan ideas las cuales se materializan formalmente por medio de procedimientos manuales, mecánicos o técnicos. Ahora bien, para que los diseñadores logren realizar sus diseños deben efectuar una serie de etapas previas: investigación, conceptualización y concreción de los mismos; estas se conocen como metodología del diseño; conceptualización filosófica y conceptualización formal del diseño.

Dentro de los aspectos o conceptos filosóficos que más se han manejado en el diseño arquitectónico se tienen: al

empirismo, al intuicionismo, al pragmatismo y al racionalismo, que han originado el diseño empírico, el diseño intuitivo, el diseño pragmático y el diseño racional; todos estos tipos de diseño son maneras de concebir ideas, las cuales se mezclan entre sí en muchas ocasiones, pudiendo ser que sobresalga alguna de ellas con respecto a las otras.

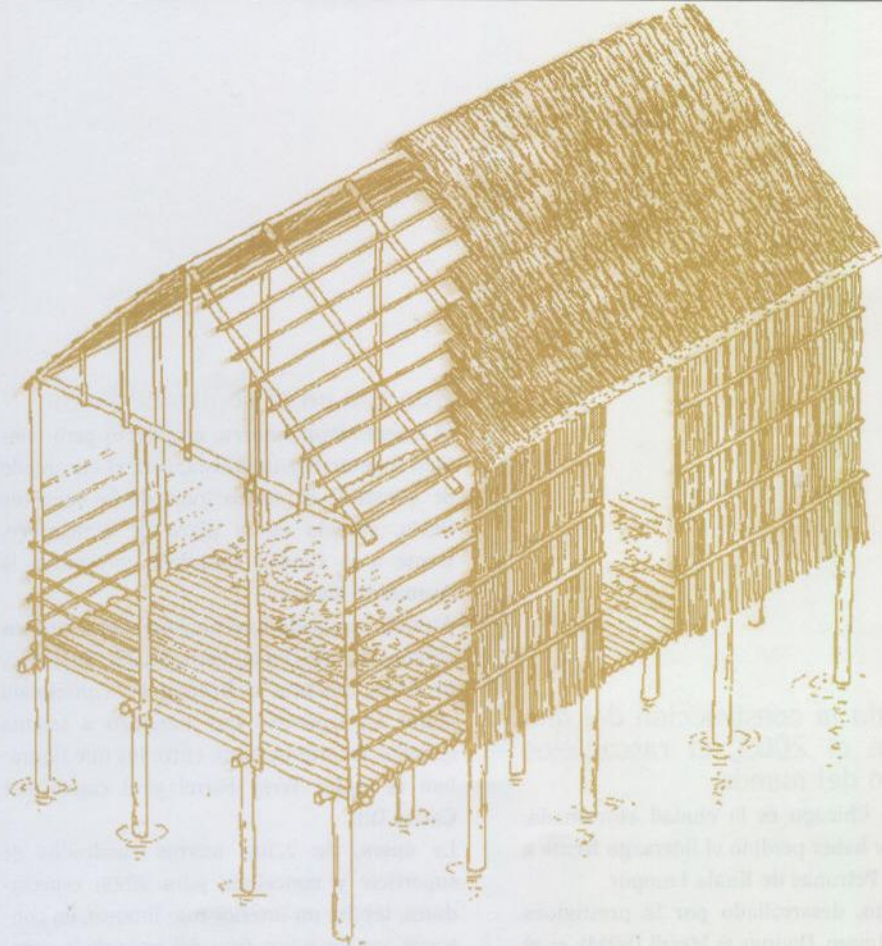
Naturalmente, la manera de plasmar las ideas, ya no en el orden filosófico, sino en el orden material, más concretamente en el orden formal, se conoce como la síntesis del diseño, la cual se puede realizar de una manera directa o indirecta, al trabajar directamente el objeto diseñado o al trabajar la idea con modelos realizados para tal fin.

El campo del diseño es tan amplio y variado que concierne tanto a las personas como a los objetos diseñados. Es por ello que requiere de la compleja naturaleza individual del diseñador y del diseño en sí, de las experiencias vividas o transmitidas, de ideas o referencias conocidas que a diario se presentan y se modifican, de personalidades coherentes o antagónicas, divergentes o convergentes, de zorros o erizos, de diseñadores conscientes o inconscientes de sí mismos, de diseñadores de mente salvaje o mente domesticada. En fin, requiere una serie de valores y convicciones propios de cada diseñador, tratando de ser coherente y estableciendo puentes de unión entre el pasado y el futuro, a través de lazos directos e indirectos, que no son más que las

actitudes que conforman su personalidad, en donde la que los aspectos cognoscitivos, afectivos y de comportamiento intervienen conformando y diferenciando las soluciones realizadas.

En este orden de ideas los diseñadores, tanto ayer como hoy, han utilizado una mezcla de conocimientos, de procedencia muchas veces si se quiere dispersa o afin, que coexisten y se complementan, ajustándolos a realidades cambiantes, por cuanto el diseño no puede concebirse como algo delimitado y finito. Es por ello que las soluciones son tan variadas,





pues entran en juego una serie de valores personales, culturales, sociales, económicas, etc., que conforman el contexto que las envuelven, diferenciando un diseño del otro.

Siendo el diseño un arte y una ciencia los cambios de ideales han sido muchos y diversas sus fuentes de inspiración, además de

estar expuestos a ideas externas que constantemente lo están afectando. Ningún diseño se llega a alcanzar sin antes haber pasado por una serie de actividades, algunas de las cuales parecen a simple vista un juego, que luego se transforman en ideas, pero los diseñadores han hecho algo grande, que se concreta de manera formal, bien sea a través de la analogía, de la iconografía o de cánones, dando origen al Diseño Analógico en sus múltiples variantes: la Analogía Biológica, la Analogía Gastronómica, la Analogía Lingüística y la Analogía Mecánica. Del mismo modo se

concreta en la iconografía, que ha dado origen al diseño icónico, que puede transformarse en diseño simbólico o tipológico; los cánones que han dado origen al diseño canónico, basado fundamentalmente en retículas, mallas, en donde la matemática, la geometría, la proporción, etc. han sido utilizadas creativamente a lo largo de toda la historia del diseño, desde las civilizaciones griegas y egipcias hasta nuestros días.

