

El mensaje construido

Moriana Abraham y Carolina Menso (*)

Actas de Diseño (2013, marzo),
Vol. 14, pp. 161-163. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: septiembre 2011
Fecha de aceptación: febrero 2012
Versión final: mayo 2012

Resumen: Heskett define al diseño como “un proceso de transformar información proyectando, factores materiales y humanos, para desarrollar la idea y traducirla en forma” y Doberti opina que “el diseño es una propuesta de “conferir sentido” a las mismas. Este ejercicio de transferencia entre Morfología III y Diseño III, está diseñado en base al concepto de aprendizaje por descubrimiento donde el instructor presenta las herramientas necesarias al individuo para que este descubra por sí mismo lo que se desea aprender, promoviendo hábitos de investigación y un ejercicio lúdico propiciando una actividad directa de los individuos sobre el trabajo.

Palabras clave: Mensaje - Morfología - Diseño - Tridimensión - Investigación

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 163]

Introducción

John Heskett define al diseño como:

Una actividad humana, y por ello, voluntaria y abstracta que implica pensar y describir una estructura que aparece como portadora de funciones; es un proceso de transformar información proyectando, programando y coordinando factores materiales y humanos, para desarrollar la idea y traducirla en forma.

Roberto Doberti opina que “el diseño es una propuesta de «conferir sentido» a determinados segmentos o transformar, en un orden específico, el hábitat donde se inserta” y considera que “las formas son también portadoras de valores; el diseño, o operador de formas, no es un neutro e higiénico ejercicio de «resolución de problemas», sino una práctica comprometida con los valores que ellas construyen y transmiten”.

La morfología puede ser entendida así como el estudio de los modos en que las culturas concretas desarrollan, material y conceptualmente, su apropiación de la espacialidad. Esta apropiación de la espacialidad deviene de objetos tangibles, en su distribución específica, en sus usos o utilidades, en conductas o comportamientos, en registros gráficos y descripciones verbales, en definitiva en todos los modos en que se realizan y operan las formas.

Queda así clara la funcionalidad social de las formas: son productos culturales no secundarios ni accesorios sino ineludibles para la aprehensión y la reproducción de las manifestaciones –intelectuales y corpóreas– de la sociedad que los genera.

Si se considera lo expuesto, el diseñador como agente, interpreta, ordena y representa mensajes, en este caso, visuales. Para ello cuenta con un método de diseño que le permite cumplir con el objetivo de comunicar mediante lo visual, y con numerosas técnicas de expresión gráfica que le servirán de herramientas para lograr dicha solución. En este ejercicio de transferencia entre las Cátedras de Morfología III y Diseño III de la Universidad Blas Pascal, se intenta que los alumnos conozcan y comprendan los elementos de la estructura de figuras geométricas, entendiendo que la estructura actúa como principio ordenador

de cada configuración, relacionando sus elementos significativos, definiendo así las características fundamentales de las formas. El ejercicio consiste en explorar las posibilidades del papel como material para construir una imagen, que permite pasar de la bidimensión a la tridimensión: plegados, cortados, rasgados, armados, perforados; analizando su estructura de conformación y realizando una propuesta de transformación experimentando las posibilidades de expresión gráfica que surgen de la interacción del trabajo del armado/construcción con el papel y la fotografía como elemento de registro del proceso. Las imágenes resultantes serán luego utilizadas para diseñar una pieza gráfica con una función determinada, teniendo en cuenta que el contenido es lo que se está expresando, vinculando directamente el contenido con la forma. Esta intervención, propone la interacción constante de las diferentes áreas que forman el “hacer del diseñador”.

El diseño es una de las características básicas del ser humano y un determinante esencial en su calidad de vida.

El diseño es una actividad humana, y por ello, voluntaria y abstracta que implica pensar y describir una estructura que aparece como portadora de funciones; es un proceso de transformar información proyectando, programando y coordinando factores materiales y humanos, para desarrollar la idea y traducirla en forma¹.

Así como el lenguaje es uno de los recursos comunicacionales con los que cuenta el hombre de modo natural y que el mismo ha evolucionado a lo largo de toda su existencia hasta llegar a la lectura y la escritura; en el diseño la misma evolución permitió desarrollar las capacidades humanas de planificación y realización de objetos visuales: productos, símbolos e imágenes. Estas últimas son las portadoras de información visual representacional ya que al contener un alto grado de iconocidad transmiten información directa.

Ahora bien, la reproducción del entorno mediante un dispositivo, no constituye por sí sola la comunicación visual. Si analizamos la opinión de Roberto Doberti donde “el diseño es una propuesta de «conferir sentido»