

# EL DISEÑO, LA TRASCENDENCIA DE LA FORMA EN EL CONSTRUCTO SOCIAL

## DESIGN - THE TRANSCENDENCE OF FORMATION IN SOCIAL CONSTRUCT

MARIO FERNANDO URIBE OROZCO, Universidad Autónoma de Occidente, muribe@uao.Edu.Co. Diseñador Visual de la Universidad de Caldas. Especialista en video y tecnologías digitales de mecad, esdi en asocio con la Universidad de Caldas y Unesco. Candidato a magister de maestría en diseño y creación interactiva de la Universidad de Caldas. Docente de pregrado en áreas de diseño digital, diseño de animación e interactivo. Preferencias en áreas relacionadas con la animación el modelado 3d, sistemas interactivos y sistemas de información.

### RESUMEN:

Los estímulos sensoriales que recibe el ser humano, a través de sus sentidos, son los que junto con la experiencia previa, permiten la interpretación del mundo que lo rodea. En este sentido, esta propuesta prepondera al diseño como vehículo para la activación de los sentidos, para la creación de interfaces que acerquen al usuario con su ciudad, el cual fue el espacio escogido por ser el escenario primario de interacción, cuyo actor principal es el habitante o interactor. La ciudad como espacio contenedor, resultante de las contradicciones históricas de la interacción social, determina de alguna forma las posibilidades y condiciones de acceso de los habitantes, tanto a sus beneficios, como a sus maleficios; por ello es el espacio por excelencia de interacción y reconocimiento social.

### PALABRAS CLAVE:

Diseño, forma, constructo social, paisaje, interface, ciudad, imaginario.

### ABSTRACT:

The sensory stimuli that the human being receives through his senses are those which together with previous experience, allows for the interpretation of the world which surrounds us. In this sense, this hypothesis will investigate design as a medium for the activation of the senses and for the creation of interfaces that come close to the user within his city. The city would be the place which was chosen to be the primary scene of interaction, and would have the inhabitant or the person who is interacting as the principal actor. The city as a space, resulting from the historic contradictions of social interaction, determines in some way the possibilities and conditions of the access of the inhabitants as well as their virtues and vices. Because of that it is the space for the excellence of social interaction and recognition.

### KEY WORDS:

Design, form, social construct, scenery, interface, city, imaginary.

Con esta propuesta se pretende que los individuos, fungiendo como interactores, reconozcan, de manera consciente e inconsciente, al diseño y a las formas con sentido, como maneras alternativas de comunicación con valor significativo y con intención clara de indicar, informar y recrear nuevas relaciones para leer la ciudad, para vivirla y proyectarla.

- Paisaje / Ciudad / Entorno / Cultura
- Estímulos / Sentidos / Percepción "Los estímulos como activadores de los sentidos"
- Mediadores / Interfaces / Intervenciones
- Diseño / Códigos / Lenguaje
- "Facilitar el entendimiento", "Nuevas formas de ver y entender el entorno"
- Imaginarios / Sentido de pertenencia.
- Paisaje / Ciudad / Entorno / Cultura / Interactor (habitante)

Entendemos paisaje como la interfaz gráfico/visual a través de la cual el individuo se relaciona con su entorno, es el espacio amplio sin límites e indeterminado, contenedor de ciudades. Entendemos ciudad como porción del paisaje, con límites y convenciones establecidas, como la diversidad formal y funcional, como resultante de la interacción social e histórica y a partir de relaciones interpersonales de sus habitantes. Entendemos interactor, como la capacidad que posee el individuo para intervenir el paisaje, como actor protagonista o antagonista, que determina los códigos y define los guiones que identifican cada ciudad.

Estos conceptos son el punto de partida para la presente propuesta que pretende, a partir del reconocimiento de elementos habituales, como los ya citados (paisaje, ciudad, interactor) y otros un tanto menos reconocidos, como el diseño y sus implicaciones cotidianas, relacionarse para facilitar la comunicación y las vivencias naturales de nuestras ciudades.

Esta relación debe mejorar, permitiendo de esta forma que el diseño cumpla con la función principal de comunicar<sup>1</sup>, debe permitir que entre los interactores haya claridad en la comunicación, motivando el uso y generando la construcción de imaginarios colectivos.

Percepción / Sentidos / estímulos "Los estímulos como activadores de los sentidos"

Un niño percibe y asimila el mundo a partir de estímulos sensoriales recibidos a través de sus sentidos, estos elementos son acumulados y permiten la generación de interpretaciones del mundo que lo rodea. Sin embargo, a medida que el ser humano crece, estos estímulos pierden importancia ya que son reemplazados por códigos establecidos por la sociedad y fundamentados por las experiencias humanas (Lenguaje escrito, de las formas, del color).

Entonces se busca recuperar el potencial del universo perceptual sometiendo al individuo al uso de interfaces<sup>2</sup> mentales para la generación de mensajes más potentes, es decir, con capacidad para generar interacciones con sentido, capaces de lograr la comprensión de la presencia del habitante en su ciudad.

La apropiación de interfaces básicas facilita la incorporación de nuevos niveles y redefiniciones del elemento, ampliando las formas y mecanismos de comunicación con la interface y con el entorno. De esta manera, la mezcla de las interfaces generadas por el imaginario y el paisaje facilitan la reinterpretación de la mirada social.

El oído y la vista son los sentidos privilegiados para la percepción de mensajes y su interpretación. Esta propuesta busca activar la presencia de otros aparatos sensoriales como el tacto, el gusto y el kinésico, estimularlos y enriquecer la percepción del entorno.

Esta posibilidad se puede viabilizar a través de la implementación de artefactos tecnológicos que permitan que el usuario encuentre nuevas posibilidades de sentir, percibir e interpretar.

1 GONZALES RUIZ, Guillermo. Estudio de Diseño, La creación Proyectual, Emecé Editores, 2002

2 INTERFACE: Elemento mediador entre un dispositivo o artefacto y un usuario, que permite acciones bidireccionales y retroalimenta para posibilitar estas acciones.

## Mediadores / interfaces / intervenciones

"Cuando se usa una herramienta o se interactúa con una aplicación suele haber "algo" entre uno mismo y el objeto de interacción, ese "algo", que es a la vez un límite y un espacio común entre ambas partes..., es la interfaz"<sup>3</sup>, es lo que facilita el uso y permite emplearlo para beneficio propio. En una estufa a gas son las perillas y el dispositivo de encendido electrónico, en un encendedor es el dispositivo que permite encenderlo, en un teléfono es el teclado para marcar un número, el auricular en sí constituye una interfaz, en fin, un sinnúmero de objetos cotidianos emplean una interfaz para comunicarse con el interactor, todo lo que nos permite actuar es una interfaz.

El diseño actúa como mediador entre el interactor y la interfaz, es quien permite la comunicación entre ambos, facilita su apropiación y uso, es quien propone códigos para comunicar, establece acuerdos y pretende generar soluciones de entendimiento entre el interactor y la interfaz, sobrepasa los límites del idioma, es capaz de traspasar barreras culturales y disminuir el tamaño de las fronteras sociales, trasciende la forma y la estética para convertirse en una herramienta que aporta a la democratización de la ciudad.

"Facilitar el entendimiento", "Nuevas formas de ver y entender el entorno"

El diseño como generador de nuevos imaginarios constituye un vehículo de gran importancia para la transformación de los propios imaginarios sociales, por los recursos formales que emplea como insumo, con la sintaxis, la semántica y la pragmática de cada producto o creación, facilitando las relaciones y la comunicación entre el ser humano y su entorno cotidiano cargado de sentido, mediante códigos y señales. De esta manera, el diseño se plantea como un "factor democratizador" del entorno porque facilita el diálogo entre el escenario de la ciudad y sus interactores permitiendo mayor accesibilidad a los recursos que ésta ofrece.

3 Gaiasur, Ponencia sobre Diseño de Interfaces y Usabilidad: cómo hacer productos más útiles, eficientes y seductores.



Este diálogo que permite el diseño<sup>4</sup> es posible desde lo formal bi y tridimensional, pasando por lo efímero lineal e interactivo. Estos elementos conjugados de forma adecuada pueden contribuir a la construcción de imaginarios sociales que posibilitan que el individuo amplíe su círculo social porque comparte con el resto de ciudadanos el mismo código de comunicación permitiendo mayor cercanía con la ciudad y lo que ésta ofrece, facilitando la incursión de los medios en sectores de la población donde, por condiciones geográficas y económicas es difícil el acceso a la información.

El entendimiento de la población, sus necesidades, sus relaciones y la forma de relacionarse con los demás, el entorno y la influencia de los elementos del ambiente, puede garantizar mayor nivel de inserción de la nueva propuesta en el imaginario de los interactores.

Imaginarios / sentido de pertenencia.

La historia, la cultura y las relaciones sociales y comunicativas que se establecen en espacios específicos son fundamentales en esta propuesta, porque estos elementos son los que representan a los individuos partícipes de su banquete; por su parte, la ciudad es el espacio de interacción por excelencia, es donde las relaciones tienen un marco de comportamiento.

Entendiendo estas características es posible enfrentar el reto, emplear el diseño como elemento de transformación social, re-codificar las ciudades, graficarlas con el ánimo de facilitar su entendimiento, replantear nuevos estándares de distribución y orden que sean más accesibles para todos los interactores, reconocer las particularidades, las generalidades y las diferencias para constituir en el entorno cotidiano y en el paisaje; un espacio lleno de oportunidades que facilite el desarrollo, la participación y la apropiación por parte de los ciudadanos.

El reconocimiento de las particularidades culturales de los individuos es fundamental para la contribución a su imaginario social<sup>5</sup> y para darle significado a los diversos espacios cotidianos generando sentido de pertenencia

4 GONZALES RUIZ, Guillermo. Estudio de Diseño, La creación Proyectual, Emecé Editores, 2002

5 PINTOS, Juan-Luis. Santiago de Compostela, junio 2004, Publicado en IECA (Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura) (Comp.) Proyectar imaginarios, Bogotá, Universidad Nacional de Colombia y Sociedad Cultural La Balsa, 2006, pp. 23-66

en los habitantes y reconociendo en las grafías formas de entender su entorno.

Este planteamiento entonces constituye una contribución desde el Diseño a ese objetivo de buscar nuevas formas de reconocer lo propio, de entenderlo, valorarlo y respetarlo, generando sentido de pertenencia y elementos de valor agregado que faciliten una mejor comprensión de la vida cotidiana de los ciudadanos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- MOLES, Abraham. Grafismo funcional, 4 edición, 1994, Editorial Ceac, ISBN 84-329-5615-5
- SIMS, Mitzi. Gráfica del entorno, Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1991 (1991) [Sign Design. Graphics, Material, Techniques] 176p
- COSTA, Joan. Señalética: de la señalización al diseño de programa, 1987
- ----- Señalética, Ceac Colección: Enciclopedia del diseño, Barcelona, 1987 256 p.
- ----- Imagen pública, una ingeniería social, FUNDESCO (Fundación para el Desarrollo Social de las Comunicaciones), 1992.
- LYNCH, Kevin. The image of the City, The MIT Press, Cambridge 1960 - La imagen de la ciudad, Gustavo Gili, Barcelona 1984.
- JOCK KINNEIR, El diseño gráfico en la arquitectura, En Gustavo Gili, Barcelona 1982 (1980) [Words and Buildings, The art and practice of public lettering] 192p.
- SATUÉ, Enric El paisaje comercial de la ciudad: letras, formas y colores en la rotulación de comercios de Barcelona, Piados 2001, 220 p.
- SITTE, Camilo. Construcción Artística de Ciudades según principios artísticos, Gustavo Gili 1980.
- GORDON CULLEN, El paisaje urbano: tratado de estética urbanística, Editorial Blume, Barcelona 1977 2ª ed. (1971) [Townscape] 200p
- SÁNCHEZ, América. Barcelona Gráfica, Gustavo Gili, Barcelona 2001 (catalán, inglés, castellano, japonés) 469p.



