

El disseny

EL DISSENY INDUSTRIAL I EL
DISSENY GRÀFIC

Vivim en un món en que tot el que utilitzem i llegim ha estat dissenyat. Tot, el que és artificial i no és producte de la naturalesa, ha estat projectat i per tant dissenyat.

El disseny en realitat és una professió molt seriosa, el producte de la qual, ha creat una cultura visual innovadora i diferenciada de l'art.

Associem les grans marques i les grans companyies al disseny dels seus productes, les identifiquem i valorem per l'estètica diferenciada i exclusiva dels seus dissenys.

El verb *dissenyar* denomina una activitat de projecte que és prèvia a la producció de les coses i que modernament ha esdevingut una disciplina i una professió que s'aprèn i s'exerceix. En canvi, el substantiu *disseny* fa referència al seu resultat, és a dir, a la forma del producte un cop ha estat produït i acabat.

Una aproximació a la definició del concepte 'Disseny'

Per tal de definir el concepte, podríem dir que el disseny és l'arquitectura dels objectes que ens envolten, la disciplina que estudia que es compleixin correctament les seves funcions.

El disseny és el conjunt d'operacions mentals i tècniques que cal fer per tal que la idea d'un objecte adquireixi una forma concreta, es pugui construir i es pugui fer servir amb la funció prevista.

El disseny pretén actuar sobre l'entorn per millorar-lo en tots els vessants i facilitar-nos l'ús dels productes en el nostre dia a dia.

Aparició del 'Disseny'

A la segona meitat del segle XVIII s'inicia la revolució industrial, procés d'industrialització en el qual els avanços tècnics, especialment gràcies a la invenció de la màquina de vapor, permeten la fabricació en massa de productes que fins a la data s'havien construït de manera artesanal.

Amb la industrialització apareixen els primers especialistes que s'encarreguen de projectar els productes que seran posteriorment fabricats en massa, aquests són, entre d'altres, els arquitectes, els enginyers i els dissenyadors.

Procés artesà / Procés industrial

El **procés artesà** és aquell procés en el qual l'elaboració d'un producte es duu a terme mitjançant la manipulació de materials i eines. L'artesà és aquell que construeix els productes d'un en un i va prenent les decisions durant el procés d'elaboració a partir de l'experiència de l'ofici, que s'adquireix treballant al costat d'un mestre.

En el **procés industrial** es planifica prèviament el producte que es fabricarà en sèrie, en una cadena de muntatge d'una fabrica, on no hi ha lloc per a la improvisació, fins al més mínim detall està controlat.

Un equip format per dissenyadors, enginyers i tècnics s'encarreguen de planificar el procés de fabricació del producte en qüestió, cal tenir present la importància del component tecnològic en aquesta fase prèvia a la fabricació.

Grans àmbits del disseny

El concepte disseny és molt extens i abasta moltes disciplines i branques d'especialització, és per això que distribuïm el disseny en aquests grans àmbits:

·El disseny Industrial:

- Automobilisme i transport.
- Electrodomèstics.
- Disseny de mobles.

·El disseny d'Espais:

- Aparadorisme.
- Arquitectura.
- Escenografia.
- Interiorisme.

·El disseny Tèxtil i d'indumentària:

- Disseny de moda.
- Disseny Tèxtil.

·El disseny Gràfic

-Disseny editorial.

-Il·lustració.

-Imatge corporativa.

-‘Packaging’.

-Publicitat – Cartellisme.

-Senyalització.

Tendències del disseny

Respecte a les diferents maneres de concebre el disseny que han hagut des de l’aparició d’aquesta disciplina, podem afirmar amb rotunditat aquestes 3 tendències següents:

·La rellevància de la forma sobre la funció: **el formalisme**.

Es dona més importància a l’aparença i l’estètica de l’objecte envers la seva funcionalitat.

·El predomini de la funció sobre la forma: **el funcionalisme**.

Es dona més rellevància a la funció que a la forma i l’estètica de l’objecte.

·L’atribució de la **mateixa importància a la forma i a la funció**.

Es cuida tant l’aspecte estètic de l’objecte com la seva funció. Un objecte és bell perquè satisfà una necessitat i, també, perquè presenta una forma que comunica la seva funció i és visualment atractiva per complaure al consumidor.

El disseny sorgeix d’una necessitat

André Ricard, un dels dissenyadors industrials que es caracteritza per la senzillesa, funcionalitat i racionalisme dels seus treballs, diu: *‘Fer un disseny és tornar a l’essència de les coses que són artificis que l’home necessita per completar-se i fer que funcionin bé, que donin satisfacció i que millorin la qualitat de vida’*.

Per tant, el primer pas que ha de fer un dissenyador és conèixer i determinar quina és la necessitat a la qual ha de donar resposta.

Fins i tot els objectes més senzills, com aquests dissenyats per André Ricard, han de pensar-se abans perquè compleixin la funció per a la qual han estat dissenyats.



Làmpada Tatu, dissenyada per André Ricard — Fabricada per 'Santa & Cole'.



Làmpada cistella, dissenyada per André Ricard — Fabricada per 'Santa & Cole'.

Un problema... moltes respostes

El dissenyador Ramón Benedito va dir en relació amb la gran quantitat de respostes: 'Les coses no són absolutes respecte a la forma, per tant puc fer un tamboret o fer-ne cinc de diferents'

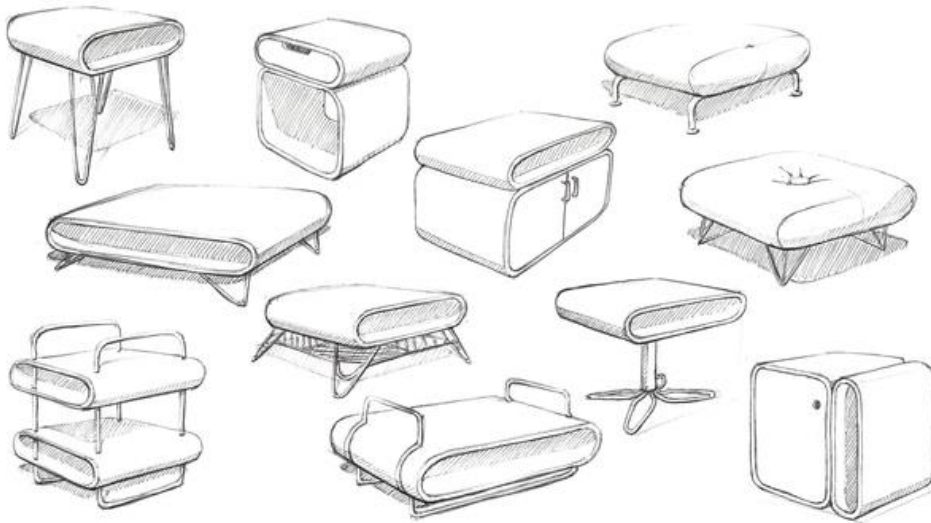
En el moment creatiu, quan s'inicia un procés de disseny, una mateixa necessitat ha de fer sorgir moltes idees i respostes diferents: innovadores, originals, suggeridores...

Per això **s'ha de disposar de moltes idees de partida**, encara que algunes siguin confuses i desordenades; en la fase d'anàlisi ja es descartaran les que no siguin pertinents.

La natura com a model

Des de sempre, l'ésser humà, quan construeix els seus propis objectes, es fixa en la manera com ho fa la natura, en què les formes responen sempre a una funció. **Les formes orgàniques tenen una determinada estructura a causa de l'activitat que desenvolupa cada un dels elements que les componen o amb què interactuen.**

Aquí podem observar alguns exemples on el producte resultant pren com a model la natura:



Diferents respostes a un únic problema, dissenyar una taula. Esbossos de Michael Boylan.

Creativitat no vol dir improvisació sense mètode

En un procés de disseny, la creativitat no es pot confondre amb la improvisació. Les solucions creatives no venen de cop, cal trobar-les a partir de la realització d'esbossos, exercitant mètodes que fomentin la imaginació i l'enginy.

És de vital importància prendre anotacions durant el procés de realització dels esbossos, prenent consciència d'allò que funciona i del que no, sotmetent-ho a revisió constant per tal

d'obtenir millores i afinar els nostres dissenys i així donar una millor solució als problemes que se'ns plantegen.

Dos bons recursos de caràcter molt diferent per estimular la creativitat són **la pluja d'idees** i **prendre la natura com a model**.

Pluja d'idees

La pluja d'idees (o 'Brainstorming' en anglès) és un recurs creatiu en el qual s'emeten idees amb rapidesa i espontaneïtat, sense reprimir-ne ni criticar-ne cap.

La manera de treballar aquest recurs pot ser a partir de l'escriptura dels conceptes, o amb dibuixos ràpids i esquemàtics, per tal que l'essència de la idea quedi esbossada sobre el paper.

De l'observació del comportament de la natura se'n poden deduir, mitjançant processos associatius i de relació, les solucions a problemes similars.



La làmpada de llum dissenyada per J.A. Coderch té una estructura de capes de làmines que tamisen el llum i que són comparables a les capes d'una ceba.



Penja-robes, disseny de Josep Lluscà inspirat en el tall d'una planta.