

Infolio

02 | noviembre 2013 | infolio | ISSN 2255.4564

EL DISEÑO ES UNA FORMA DE PENSAMIENTO

Norman Bel Geddes

Este artículo fue originalmente publicado en "Horizons" editado por John Lane para The Bodley Head en 1934.

Infolio es una publicación independiente que tiene por objeto difundir textos originales centrados en la convergencia del arte, el diseño y la educación y favorecer el debate sobre la influencia de las nuevas tecnologías en las enseñanzas artísticas. La revista asimismo quiere dar a conocer las novedades editoriales relevantes de este campo y hacer llegar aquella información que pueda ser de interés para sus lectores.

2013 | creative commons

infolio | 02 2013 | ISSN 2255.4564

El diseño es una forma de pensamiento

Norman Bel Geddes

Resumen. Norman Bel Geddes expresa su convicción de que el diseño no es tan sólo un asunto relacionado con el dibujo y la representación sino una forma de pensamiento y explica cuál es su método de trabajo y de que forma ese método evita los riesgos de la intuición.

Palabras clave. Diseño, belleza, función, método.

El interés del artista en las maquinas ha servido de fundamento para un nuevo departamento en la industria en el que las relaciones entre el fabricante de productos y el consumidor alcanzan un nuevo nivel de comprensión y simpatía. La contribución del artista toca la más importante de todas las fases que apuntan a la venta: la psicológica. Llama a la vanidad del consumidor, juega con su imaginación y le da algo que no le aburra.

El diseñador de productos industriales sólo puede tener éxito si está imbuido de la convicción de que artefactos tales como las máquinas de escribir, los automóviles, las básculas, los trenes, los ventiladores eléctricos, los radiadores, los barcos, las estufas, las radios, son dignas de admiración cuando los problemas involucrados se resuelven adecuadamente. Una actitud creativa original que materialice esta convicción en metal, en madera, en cristal, en aluminio, plástico y otros materiales viejos y nuevos es la condición "sine qua non" de la profesión.

Un buen ejemplo de esta acertada relación entre uso y apariencia es el puente colgante. Al margen de su tamaño, un puente colgante adecuadamente diseñado tiene la máxima simplicidad. Sus principales elementos sustentadores, los cables, cuelgan entre los soportes tan natural y graciosamente como una cuerda floja. La calzada está suspendida de los cables por unos anclajes regularmente espaciados, la situación y dirección de los cables y los anclajes se ajusta a las líneas naturales de la acción de las tensiones internas, permitiendo el uso más económico del material en su diseño. No hay elementos superfluos o ineficaces. Inevitablemente, cuando todos las partes de las que se compone el puente se ensamblan orgánicamente, la estructura asume una forma satisfactoria.

Hay un viejo dicho que afirma que cuando algo se diseña bien, parece bien. En esta relación surge la dificultad que acompaña a establecer una definición. Los términos empleados pueden tener muy significados diferentes para cada quien. Picasso, por ejemplo, podría hacer la misma declaración con la mirada puesta en una de sus composiciones; y aunque Picasso pudiera estar de acuerdo con el trabajo del ingeniero, es muy probable que el ingeniero no lo estuviera con el trabajo de Picasso. Un objeto está bien diseñado cuando ha sido reducido a su máxima simplicidad en lo que se refiere a su función y a su forma.

Mientras la función, una vez conseguida, queda fijada, su expresión formal puede variar infinitamente según la inflexión individual. La forma, nos referimos a la apariencia externa, siempre implica un alto grado de calidad, distinción y unidad con su función. Normalmente, para el público pasa desapercibido el hecho de que el diseñador o el ingeniero tengan un enorme margen para resolver de modo correcto un problema dado. A este respecto la ingeniería, la arquitectura, la pintura, la escultura, la poesía, la música y todas las otras formas de diseño, se parecen unas a otras. Este parecido es el punto de partida del problema y lo que lo hace interesante. La solución de un problema depende de que el diseñador sea un artista y no sólo un artesano.

La primera báscula de la Toledo Scale Company, diseñada en 1897 por Allen de Vilbiss, funcionaba satisfactoriamente. En términos de la ingeniería su diseño era adecuado y su apariencia también. A través de años de uso y experimentación la balanza original fue fabricada para funcionar mejor y también para tener mejor aspecto. Su éxito la convirtió en la báscula de mostrador más popular, de uso más extendido y las más imitada del mercado. Se me planteó mejorar el diseño de esta báscula. Mis sugerencias fueron a un tiempo pequeñas pero algo radicales. Hay dos defectos destacados en el

diseño de la báscula actual: uno, su peso, debido a que está hecha casi enteramente de hierro fundido. Y el otro, su gran tamaño. Rediseñé el cuerpo para hacerlo de fino metal prensado, preferiblemente aluminio. Así el cliente puede ver simultáneamente lo que se está pesando y el peso correcto, el mecanismo del péndulo está situado en un lado y el mecanismo cilíndrico en un voladizo. La forma del cuerpo que cierra se simplifica lo más posible. La otra recomendación que hice fue situar la balanza en el mostrador de forma que la plataforma para el peso pudiera nivelarse con la superficie envolvente.

Mucho debería decirse del rutinario procedimiento necesario para un nuevo proyecto antes de que el diseñador haga ningún boceto. En un afán de concreción, describiré la rutina que se observa en mi propio estudio.

Cuando llega un nuevo problema, todos mis asociados, especialmente aquellos que están de alguna forma más relacionados con el problema, se reúnen y discuten el problema en todas sus fases. Dependiendo de la naturaleza del asunto, están presentes diseñadores, ingenieros, agentes comerciales y especialistas en investigación. Para asegurar la claridad del propósito y el rigor, procedemos de acuerdo a una lista que se ha vuelto más estandarizada con cada nuevo trabajo. Determinamos los objetivos específicos y disponemos los diversos medios para alcanzarlos. Se traza un plan de trabajo dividido en semanas. Más tarde, se dispone un programa más detallado por días. Estas previsiones son discutidas con toda sinceridad por cualquier implicado en el asunto y cada uno asume la responsabilidad correspondiente a su parte del programa. La disciplina para mantener este plan preacordado y el pliego de constricciones es de gran importancia. El análisis continuo impone integridad y franqueza en el proceso mental y elimina los juegos de adivinanzas y la banalidad.

Nuestro trabajo preliminar está basado completamente en hechos. Todos los datos en mi estudio están escritos. Los acuerdos verbales no cuentan. Todas las decisiones se toman en reuniones, ya sea entre nosotros o con nuestros clientes, que son registradas en un minutado taquigráfico. Se envía una copia a todos los presentes en la reunión en las veinticuatro horas posteriores a la misma para su aprobación o corrección. Esta práctica evita los malentendidos y en muchos casos han evitado la pérdida de miles de dólares...

En relación al diseño hay una idea equivocada muy extendida. El diseño no es primordialmente un asunto del dibujo sino una forma de pensamiento. Personalmente, yo hago muy pocos dibujos. La mayor parte corresponde a los bocetos preliminares y en los croquis de desarrollo para discusiones. Esto es asunto del procedimiento diario. Cada dibujo, en cada fase del trabajo, desde los bocetos preliminares hasta las presentaciones finales, pasan por mi escritorio para la aprobación o el rechazo antes que pasen a la siguiente fase. Mientras los dibujos se hacen, los repaso cada día en la sala de anteproyectos.

Una vez el diseño ha sido aprobado por el cliente en su forma definitiva, se desarrolla en la fase de dibujo a escala. Por tal quiero decir que se estudia a una escala más grande que requiere un mayor rigor y una cuidada consideración por los detalles. Los modelos a tamaño real se hacen de madera o metal según las circunstancias. Están completamente acabados, de modo que el cliente tiene una exacta impresión del producto en su forma final.

infolio | 02 2013 | ISSN 2255.4564

Cómo citar este artículo: BELGEDDES, Norman (2013) “El diseño es una forma de pensamiento”. Infolio nº 2. Madrid. ISSN 2255.4564. [fecha de consulta: dd/mm/aa] <http://www.infolio.es/articulos/belgeddes/design.pdf>



Norman Bel Geddes [1893-1958] fue un diseñador industrial norteamericano que se dio a conocer en la época del streamline, en la década que vio a aparecer a los diseñadores profesionales. Comenzó su carrera en 1918 como diseñador escenográfico para la Metropolitan Opera donde conoció a Henry Dreyfuss. En su obra hay una clara influencia de Frank Lloyd Wright y Erich Mendelsohn. En 1939, con motivo de la feria de Nueva York sería contratado por la General Motors para diseñar el pabellón Futurama, su proyecto más conocido.