

REPRODUCTION OF THE  
SUN-BATHING AT BATHING  
BY JOHN RUSSELL  
1850



---

# El entorno natural como fuente de inspiración en proyectos de diseño

GRACE MATEUS ROJAS

## Resumen

La presente investigación retoma la mirada al entorno natural como fuente de inspiración al momento de crear propuestas de diseño. Contempla los órganos de los sentidos (tacto, vista, olfato, gusto, oído) como herramientas que facilitan las relaciones con el entorno, permitiendo a los diseñadores conferir a las propuestas de diseño interpretaciones personales desde su propia experiencia.

## Palabras clave:

Entorno natural, percepción sensorial, fuentes de inspiración, proceso de diseño, interpretación.

## Abstract

This research takes the look into the natural environment as a source of inspiration when it comes to create new design proposals. It bases itself in the senses (touch, eyesight, smelling, tasting, hearing) taking them as tools for a better relationship with the environment. Thanks to this, designers can give personal interpretations to their design proposals based on their own experience.

## Key words:

Natural Environment, Sensory Perception, Inspiration, Design Process, Interpretation.

## Introducción

El presente proyecto de investigación tiene como objetivo destacar la importancia que tiene para los diseñadores entender el entorno natural como fuente de inspiración al momento de crear propuestas de diseño. De manera específica, se aborda la necesidad de desarrollar una relación directa a través de los sentidos.

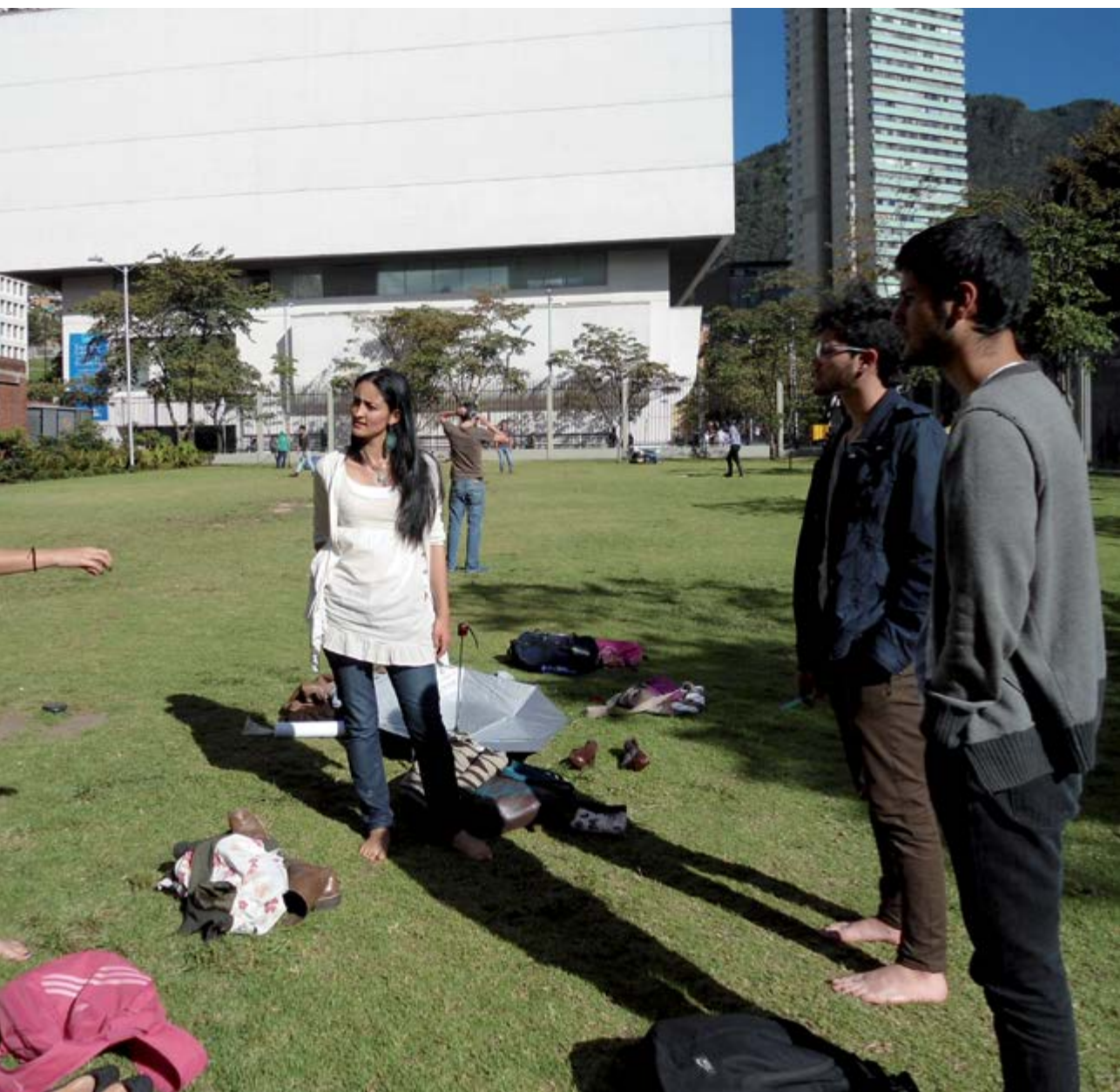
La primera parte del escrito se centra en la relación entre percepción y entorno natural. En la sección final, se presentará la comprobación de la investigación mediante el desarrollo del taller “Fórmulas creativas” realizado los días 25, 26 y 27 de septiembre del año 2012 en las instalaciones de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, sede Bogotá.

Como primer aspecto a tratar se debe tener en cuenta la definición de entorno, como todo aquello que es externo al sujeto y con lo cual se relaciona e interactúa. Es decir, se propone una relación directa entre entorno y sujeto. Para comprender esta relación vale la pena mencionar a Nevelson, quien afirma: “Tú tienes que estar con la obra y la obra tiene que estar contigo. La obra te absorbe totalmente, y tú la absorbes totalmente” (citada por Goleman, 2009, 21).



Fotografía: Grace Mateus.

► Con todo aquello que logran percibir en el entorno, los diseñadores establecen un vínculo que luego materializan en la creación de sus propuestas.



En el caso que nos ocupa, “la obra” a que hace referencia Nevelson es todo aquello que los diseñadores perciben del entorno, con lo cual establecen un vínculo que posteriormente materializan en la creación de sus propuestas. Precisamente, la expresión “absorber la obra” implica una lectura e interpretación de la misma. Es aquí donde el diseñador debe permitirse explorar, indagar, estar atento, convirtiéndose en “un fino escrutador del ambiente” (Bayo, 1987, 56), logrando así que el entorno se convierta en una fuente de inspiración.

Para que el entorno se convierta en una fuente de inspiración, la investigación propone que el diseñador se deje cautivar por el medio, e interactúe con él, a través de los sentidos.

### ¿Qué es una fuente de inspiración en diseño?

Para responder este interrogante nos remitimos a la percepción a partir del contacto con los sentidos, la cual denominaremos “percepción sensorial”. Esta se retoma como una herramienta primordial que permite establecer vínculos directos con el entorno natural. Precisamente para que el entorno se convierta en una fuente de inspiración, la investigación propone que el diseñador debe dejarse cautivar por el medio e interactuar con él a través de los sentidos. De esta manera, podrá establecer una relación con el referente natural que se verá reflejada al momento de diseñar productos. Al respecto, Ackerman propone (2000, 350): “Se deben emplear los sentidos para conocer el mundo de una manera más íntima, deteniéndonos un poco más en lo habitual de las cosas”.

A propósito, ella hace un recuento de cada uno de los sentidos explicando por ejemplo que “el tacto está situado en todas las partes del cuerpo, no solo en las manos” (2000, 97), como usualmente se cree. Reitera que las terminaciones nerviosas

recogen todo un tesoro de sensaciones, gracias al trabajo de los receptores táctiles que responden a la más ligera estimulación. Dicha expresión es realmente interesante ya que permite prever todo un abanico de posibilidades que el diseñador puede proyectar a partir de su experiencia con el entorno. Finalmente, la autora rescata la importancia del sentido de la vista, argumenta que “siempre habrá algo nuevo por ver” (Ackerman, 2000, 320).

Todas estas afirmaciones permiten reconocer el valor de los sentidos, pues gracias a estos se pueden percibir diferentes texturas (como las ondulaciones del agua en movimiento, el calor del fuego, la rugosidad de los tallos), así como escuchar el silbido del viento, el sonido de una cascada, el roce de las ramas, el canto de un pájaro. A la vez, poder degustar con placer un trozo de fruta, dejando actuar a las papilas gustativas en nuestra boca. En este caso, Ackerman menciona que “dos personas nunca llegarán a sentir el mismo sabor de una misma cosa” (2000, 171). Justamente es así como gracias a los sentidos los diseñadores pueden, a través de la percepción, interpretar su entorno.

Esta exploración del entorno a través de los sentidos permite rescatar una conversación entre Hellen y una amiga, cuando esta le comenta no encontrar nada en particular luego de dar un paseo por el bosque (Citada por Goleman, 2000). Justamente, Hellen como reflexión le dice que aunque ella es ciega puede percibir infinidad de cosas, como por ejemplo la delicada simetría de una hoja al sentirla con su piel, la textura de la corteza áspera de un pino, el aroma del pasto recién cortado. Por este motivo, aconseja a los que ven que sientan cada elemento de la naturaleza como si mañana fueran a perder los

sentidos, gozando “la gloria de todas las facetas, placeres y bellezas que el mundo os revela” (Goleman, 2009, 221).

Estas palabras de Hellen permiten reflexionar y preguntarnos si realmente valoramos nuestros sentidos y la forma en la que establecemos contacto con el entorno. Al respecto, vale la pena resaltar el planteamiento del diseñador George Harrison sobre lo que los estudiantes de diseño necesitan aprender. Afirma que deben mantenerse alerta ante la cantidad de cosas gloriosas y las locuras que suceden a su alrededor, conservando siempre una capacidad de asombro frente al mundo (Harrison, citado por Wigan, 2008).



### **Análisis del entorno natural**

A continuación, resulta pertinente ilustrar la interpretación del entorno natural a partir de la mirada de diferentes diseñadores. En primera lugar, se retoma el trabajo del diseñador Guy Michael Davis quien resalta que la naturaleza es su tema principal, la cual imita, reproduce y transforma. Davis afirma: “La inspiración me viene por ejemplo paseando por los márgenes de un riachuelo o conduciendo por carreteras regionales, descubriendo insectos, etc.” (Davis, citado por Reyes, 2008, 69). Estas palabras nos permiten inferir acerca de su proceso de diseño, el valor que le confiere a acciones sencillas como caminar por el bosque, o explorar la vegetación, tomando tiempo para observar, tocar, oír, oler, sentir. Actividades que justamente le son de gran ayuda al momento de crear propuestas.

Al mismo tiempo, vale la pena mencionar al diseñador Maxray quien realizó una lámpara recreando la atmósfera que se genera entre las ramas de un árbol como agente obstructor y los rayos del sol, simulando el paso de la luz por entre las ramas luego de haber observado en una caminata por el bosque cómo el sol brillante se colaba por entre los árboles después de haber llovido.

De igual forma, el diseñador Nick Foley, para el proyecto de lámpara titulado *Pearlight*, se inspiró en la posición de las peras en las ramas, creando la ilusión de desprender un fruto de un árbol cuando se toma un bombillo en las manos. Al



Fotografía: Grace Mateus.

respecto, afirmó estar continuamente fascinado por la belleza del mundo natural (Reyes, 2008).

Finalmente, es importante resaltar el trabajo del diseñador Jill Malek quien para el proyecto *Frecuencias Wallpaper* se inspiró en las palomas que vuelan en círculos continuamente sobre el tejado, capturando la esencia de sus pautas de movimiento sincronizado para crear estampados de repetición que reflejan la sensación de energía y movimiento a lo largo de una superficie plana (Reyes, 2008).

Ahora bien, como vimos, en el proceso de diseño se deben encontrar y generar las relaciones entre los elementos del entorno natural. Es entonces cuando vale la pena preguntarnos: ¿qué entendemos por percepción desde el diseño?

Como señala Frascara (1998), la percepción “es un acto de búsqueda de significado” (61), particularmente cita “la percepción

► La exploración del entorno, con el mayor grado de detalle posible, puede constituir una gran fuente de inspiración creadora.

visual como actividad desarrollada para entender el ambiente. En otras palabras, para interpretar los datos de los sentidos en función de construir contextos significantes”. Es decir, la percepción es un proceso que implica “la búsqueda de sentido y la interpretación de estímulos” (Frascara, 1998, 61).

Es exactamente en este punto donde se genera la conexión entre el entorno natural como fuente de inspiración y la lectura que el diseñador genera del mismo a partir de su percepción. Se puede afirmar que para crear este vínculo se debe estar dispuesto a dejarse cautivar por la naturaleza, aprendiendo de ella, siendo receptivo de lo que pasa a su alrededor, involucrándose e interactuando con el medio.

Precisamente son estas acciones, relacionadas de forma directa con la actitud y las características que deben poseer los estudiantes de diseño, las que dan lugar al siguiente interrogante: ¿Cómo lograr que los diseñadores identifiquen el entorno natural como fuente de inspiración?

Lo primero que se debe tener en cuenta en este aspecto es “el valor de la mirada contemplativa y la interpretación de la realidad a través del ojo sensible del diseñador” (Reyes, 2008, 14), sumada con “la capacidad de asombro” como lo enuncia Ackerman (2000, 354). Es importante, además, la búsqueda de un concepto de diseño, el cual está relacionado con saber narrar una historia.

Cabe resaltar que para encontrar una relación entre los proyectos de diseño y el entorno natural, los diseñadores deben desarrollar una percepción aguda y analítica frente a todo aquello que los rodea, para de esta manera lograr interpretar lo que perciben a través de sus sentidos, tomándose el tiempo necesario para establecer un contacto con el entorno. De tal forma que puedan descubrir nuevas experiencias que repercutirán en el desarrollo de sus proyectos.

Justamente con el propósito de realizar la comprobación de los anteriores postulados, se llevó a cabo el Primer Encuentro de Exploración y Experimentación con el taller “Fórmulas Creativas”, realizado en la Universidad Jorge Tadeo Lozano (apoyado por el Centro de Arte y Cultura y el Programa de Diseño Industrial, en compañía de la diseñadora industrial Adriana Reyes), en el cual los estudiantes tuvieron la oportunidad de establecer un contacto directo con el entorno natural, como biblioteca de referentes en busca de información creativa hacia la construcción de nuevas ideas desde el diseño.

Se puede afirmar que para crear un vínculo creativo, es necesario estar dispuesto a dejarse cautivar por la naturaleza, aprendiendo de ella, siendo receptivo de lo que pasa a su alrededor, involucrándose e interactuando con el medio.



De manera específica, el taller se propuso, a partir de la creación de tres módulos, que los estudiantes observaran, analizaran, generaran abstracciones y sintetizaran información para la creación de conceptos de diseño. Desde el primer módulo, los estudiantes apreciaron de forma directa cómo se lleva a cabo un proceso creativo a través de una muestra experimental llevada a cabo por el diseñador Camilo Guerrero, conocido como “Ceroquer”. Guerrero comunicó a los estudiantes a través del grafiti lo que percibe del entorno, la manera en la que retoma características puntuales del medio y, finalmente, cómo plasma sus experiencias en las composiciones. A lo largo del taller los estudiantes no solo tuvieron la oportunidad de observar el proceso de elaboración de un grafiti, también llevaron a cabo sus propios procesos creativos mediante experiencias directas con el entorno.

Con la estrategia denominada “Inspiración natural”, desarrollada en el segundo módulo, se propuso una lectura e interpretación del entorno a partir del contacto directo con los sentidos. Se invitó a los estudiantes a la zona verde de la universidad para que de forma libre y espontánea caminaran descalzos sobre el césped y se tomaran el tiempo necesario para percibir las sensaciones que desencadenaba ese contacto con la naturaleza. Fue así como, por medio de todas las experiencias vividas, se buscó la generación puntual de conceptos que se escribían en papeles y en los que cada estudiante plasmaba a través de dibujos en el tablero y por medio de mímica el concepto generado.

El objetivo de la parte final de la actividad era que el estudiante reflejara dicho concepto para que sus compañeros pudieran descifrarlo, contemplando procesos de diseño como abstracción y análisis.

Luego de realizarse el taller “Fórmulas creativas”, se puede afirmar que este espacio de experimentación y percepción sensorial fue enriquecedor tanto para los estudiantes como para el presente proyecto de investigación. Precisamente, los mismos manifestaron en sus reflexiones que percibieron la diferencia entre experimentar por sí mismos con el referente (a través de un contacto directo con el ambiente y sus sentidos) y basarse simplemente en imágenes de buscadores



Fotografía: Grace Mateus.



► Dejarse cautivar por la naturaleza, aprender de ella, así como involucrarse e interactuar con el medio, permite generar conexiones enriquecedoras.

de información. Afirmaron en este aspecto que indagar por referentes en buscadores ocasionaba que siempre desarrollaran las mismas ideas, por ejemplo, al observar fotografías con las cuales no establecían ninguna relación, lo que justamente les impedía innovar debido a la predisposición por la representación observada.

Por el contrario, con el taller se dieron cuenta de que pueden valerse de todos sus sentidos al momento de establecer contacto con el exterior. Es así como pudieron describir diferentes sensaciones: frío, miedo, humedad, calor; retomar diferentes texturas y sentir elementos rugosos, ásperos y suaves, percatándose con la actividad que los referentes están en el medio. Lo importante era tomarse el tiempo de disfrutar el momento y la experiencia, deteniéndose un poco más en lo habitual de las cosas, encontrando, como dice Goleman, “la señal relevante entre el ruido irrelevante” (2009, 49).

En este punto, vale la pena mencionar algunas palabras que los estudiantes expresaron espontáneamente: por ejemplo, uno de ellos describió la experiencia con el pasto como pegajosa y el concepto que representó fue plástico, otro compañero manifestó haber sentido libertad relacionada con la sensación de frescura. Una estudiante expresó sensación de equilibrio y relajación. Finalmente, otro compañero comunicó el concepto de cambio y diferencia, simbolizando a través de un dibujo el contraste entre vida y muerte.

► El taller “Fórmulas creativas” fue un espacio de experimentación y percepción sensorial.

Fotografía: Grace Mateus.



Estas manifestaciones demuestran la variedad de conceptos generados a través del contacto directo con el entorno.

Los estudiantes, al momento de sentir las piedras, se dieron cuenta de que así como estas se acomodaban a la forma de sus pies, después de haberlas pisado, no volverían a estar distribuidas de la misma forma en el piso. Es decir, establecieron una analogía con las huellas que dejan en los demás. Concluyeron que así como ellos toman del medio, también dejan una huella en su entorno. Con el desarrollo de la actividad pudo observarse que estos espacios de experimentación permiten que los estudiantes se cuestionen sobre su percepción y la manera en la cual interactúan con su entorno.

### **Conclusiones**

En la medida en que el estudiante de diseño percibe la naturaleza como fuente de inspiración puede empezar a interpretarla, otorgándole nuevos significados al entorno, lo que repercute justamente en la creación de proyectos.

La naturaleza brinda infinidad de posibilidades que se pueden concebir como fuentes de inspiración. El diseñador es quien establece la conexión y le otorga significados al entorno.

Los diseñadores, para poder encontrar su fuente de inspiración, deben saber oír la naturaleza, siendo curiosos y receptivos. Es decir, deben tener una disposición abierta a explorar, indagar, ver más allá de lo que se puede percibir a simple vista.

La investigación no solo integra la percepción visual como herramienta para establecer un contacto con el entorno, sino que contempla todos los demás sentidos (olfato, gusto, tacto, oído) como instrumentos que propician la generación de conexiones.

La forma de entender e interpretar el entorno a través de los sentidos es una práctica que se puede desarrollar en los diseñadores desde su etapa formativa. De esta manera, se deben dar los espacios académicos para que el estudiante establezca conexiones tanto conscientes como inconscientes con su entorno. Precisamente, la indagación que conduce a la exploración y la curiosidad, precedida por la fascinación y el asombro, se puede generar a partir del contacto directo con la naturaleza.

**A lo largo del taller, los estudiantes no solo tuvieron la oportunidad de observar el proceso de elaboración de un grafiti, sino que ellos también llevaron a cabo sus propios procesos creativos, mediante experiencias directas con el entorno.**

Los diseñadores,  
para poder  
encontrar  
su fuente de  
inspiración,  
deben saber oír  
la naturaleza,  
siendo curiosos  
y receptivos. Es  
decir, deben tener  
una disposición  
abierta a  
explorar, indagar,  
ver más allá de  
lo que se puede  
percibir a simple  
vista.

El presente proyecto, al asumir la percepción como habilidad que se puede desarrollar, propone implementar el entorno natural como fuente de inspiración relacionada directamente con el contacto sensorial, en el plan curricular de los diseñadores en la Universidad Jorge Tadeo Lozano, específicamente en el área de fundamentación básica, con la finalidad de establecer un espacio académico donde se propicien relaciones con el entorno a partir de los sentidos.

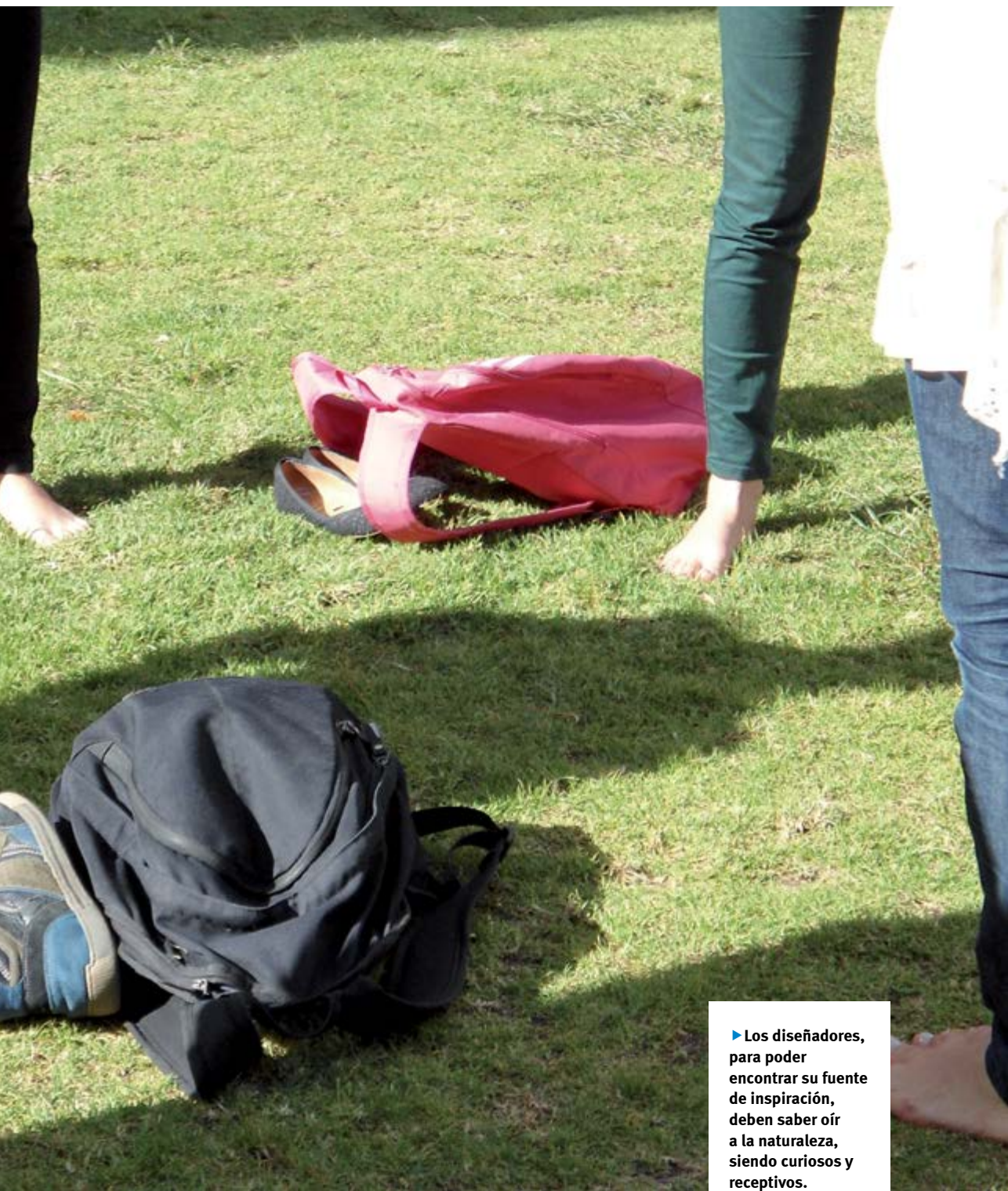
De esta manera, los estudiantes podrían desarrollar desde su etapa formativa una percepción analítica y reflexiva, creando situaciones fantásticas como recurso creativo, estableciendo además conexiones con el medio e indagando desde su propia experiencia acerca de la forma en la que perciben el entorno, e interpretando justamente lo que está a su alrededor.

---

GRACE MATEUS ROJAS Diseñadora industrial de la UJTL, ganadora del Premio Jorge Tadeo Lozano de Excelencia Académica, en 2009. Durante 2012, hizo parte del proyecto “Formación para Formadores”, del programa de Diseño Industrial. Desde hace tres años, investiga la relación entre el hombre y el entorno natural.

## Referencias

- Ackerman, D. (2000). *Una historia natural de los sentidos*. Barcelona: Anagrama.
- Bayo Margalef, J. (1987). *Percepción, desarrollo cognitivo y artes visuales*. Barcelona: Anthropos.
- Frascara, J. (1998). *Diseño gráfico y comunicación*. Buenos Aires: Infinito.
- Gary, D. & Scott, J. (1992). *Estrategias para la creatividad*. Buenos Aires: Paidós.
- Goleman, D. (2009). *El espíritu creativo*. Barcelona: Zeta.
- Reyes, F. (2008). *Nature: inspiración para el arte y el diseño*. Barcelona: Monsa.
- Wigan, M. (2008). *Pensar visualmente*. Barcelona: Gustavo Gili.



► Los diseñadores, para poder encontrar su fuente de inspiración, deben saber oír a la naturaleza, siendo curiosos y receptivos.