

*HETEROGÉNESIS  
MAQUÍNICA*





## *Resumen*

## *Abstract*

## *Introducción*

### *Cap 1.- PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DISEÑO WEB*

- 1.1.- Enfoque y parámetros básicos diseño web
- 1.2.- Interfaz
- 1.3.- Usabilidad
- 1.4.- Interactividad

### *Cap 2.- REFERENCIAS DEL MODERNISMO, OPERATORIAS ANTERIORES*

- 2.1.- Wisius Wong

- 2.1.- Investigación de documentos operativos

### *Cap 3.- ANÁLISIS DE LAS OPERATORIAS*

- 3.1.- Análisis y reflexiones.
- 3.2.- Operatoria propuesta
  - 3.2.1.- Bases de la operatoria propuesta
  - 3.2.2.- Fundamentos y Conclusiones

### *Cap 4.- LA NUEVA OPERATORIA Y SU DESARROLLO*

- 4.1.- Desarrollo conceptual.
- 4.2.- Los 4 componentes de materialización de contenidos

- 4.2.1.- Desterritorialización
- 4.2.2.- Phylum
- 4.2.3.- Fractal
- 4.2.4.- Mutación

### *Cap 5.- ESCENA PROYECTUAL*

(Muestra Gráfica puesta en escena)

- 5.1.- Investigación motivo gestor
- 5.2.- Diseño web interfaz gráfica diseño parámetros actuales.
- 5.3.- Diseño web operatoria Heterogénesis Maquínica.

## *Conclusiones Bibliografía*



---

## *Resumen*

Este presente documento plantea una operatoria de diseño aplicada a lenguajes multimedia en este caso específicamente al diseño web, con una mirada conceptual fundamentada en textos filosóficos.

La idea de tomar estos textos filosóficos es la de captar a través de la visión del escritor los aspectos socioculturales en los cuales estamos inmersos y que afectan el diario vivir en los que el diseñador puede pasar por alto o no tenga la sensibilidad y la habilidad de decodificar para traducirlos a un lenguaje de diseño más universal.

Los cambios en la concepción del diseño tras la postmodernidad, hicieron necesaria también una redefinición de los ámbitos de actuación del diseño.

Constituyen sistemas de representación del conocimiento procedentes de diferentes disciplinas pero con características semejantes que, aunadas, se muestran para la representación de conocimiento y organización de contenidos en el Diseño. De forma que la unión de las potencialidades multiplica el conocimiento.

Extendiéndose en el espacio digital, en entornos dinámicos y asíncronos, de acuerdo con sus potencialidades.

---

---

## *Abstract*

The present paper presents a design op applied to multimedia languages in this case specifically to web design, with a conceptual approach based on philosophical texts.

The idea of taking these philosophical texts is to capture through the writer's vision sociocultural aspects in which we are immersed and which affect daily life in which the designer can ignore or do not have the sensitivity and the ability to decoding for translation into a language of universal design.

Changes in design conception after postmodernism, also necessitated a redefinition of the policy areas of design.

They are knowledge representation systems from different disciplines but with similar characteristics that, combined, are shown for knowledge representation and organization of content in Design. By the union of the potential knowledge multiplies.

Spanning the digital space, dynamic and asynchronous environments, according to their potential.

---

---

## *Introducción*

El análisis de esta tesis comienza por textos referentes a un modelo de pensamiento latente que regula no solo el aspecto de diseño sino el social en el que vivimos y determina nuestra conducta y nuestra manera de ser y de expresarnos, ese orden mutila las soluciones creativas sesga el sentir propio normaliza y dicta que es lo que se puede o no se puede hacer. De alguna manera ese orden responde a nuestros principios de aprendizaje pero en la búsqueda de des homogenizar ese aprendizaje se ha buscado textos contemporáneos representativos.

Los recursos filosóficos utilizados en esta tesis son un conjunto de medios multidisciplinarios que sirven para trasladar una visión conceptual en experiencias concretas y sensibles para comprenderlas espacialmente, el desarrollo de esta tesis será expresado a través de las técnicas de expresión formal bidimensional o tridimensional.

La racionalización consiste en querer encerrar la realidad dentro de un sistema coherente. Y todo aquello que contradice, a ese sistema coherente, es descartado, visto como ilusión o algo fuera de "orden".

---





---

*PRINCIPIOS BÁSICOS  
DEL DISEÑO WEB*

---



# CAPÍTULO I

## *PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DISEÑO WEB*



### **1.1.- Enfoque y parámetros básicos diseño web**

Si al principio en la Web se limitaban a plasmar bloques de texto informativos segmentándolo en pequeños bloques y colocando aquí y allá algunos enlaces, en la actualidad, las páginas web se han convertido en verdaderas obras de diseño gráfico, multimedia e ingeniería informática. Integración de bases de datos, servicios online, inclusión de sofisticadas herramientas de búsqueda y recuperación de información, dinamismo,

usabilidad e interactividad, éstas son las claves de las páginas web actuales. Ya no importa sólo el contenido presentado, sino su diseño originalidad e interactividad con el usuario.

“En 1997, David Siegel en Técnicas avanzadas para el diseño de páginas web”

## 1.2.-Nuestro soporte La pantalla y el pixel.

Hay que distinguir por un lado cómo se visualizan las imágenes en el monitor o pantalla del ordenador y, por otro, cómo se almacenan y procesan las imágenes.

En la pantalla, el píxel es el elemento básico de la imagen. La resolución de pantalla mide el número de píxeles a lo ancho y alto de la pantalla. Mientras más píxeles, mejor calidad y, mientras más puntos tenga una imagen, mayor será su detalle.

Cada píxel puede representar una gama de colores que está en relación directa con el número de bits que tenga cada píxel.

## 1.3.-Diseño Interfaz

Se trata de disponer la interacción con metáforas, imágenes y conceptos que puedan transmitir significados a través de la pantalla del ordenador. Se debe elegir un modelo y conservar la integridad, uniformidad y coherencia de ese diseño a lo largo de todo el hiperdocumento.

## 1.4.-Definir multimedia

Las morfologías de los documentos hipertextuales no se limitan al simple texto, sino que también incluyen imágenes, sonidos o vídeo. En este sentido, se habla con más propiedad de hipermedia, aunque el término hipertexto se suele entender en un sentido amplio, englobando todas estas morfologías además del simple texto.

## 1.5.-Que es una web

Una página web es una unidad de visualización que produce un navegador WWW cuando interpreta la dirección (URL) de un documento HTML o similar, con todos los archivos asociados.

Las morfologías con las que se presenta un documento hipertextual son múltiples y variadas, al igual que los soportes sobre los que se contiene, pueden ser de varios tipos.

Antes de diseñar la web es imperante tener en cuenta todos los parámetros para conformarla:

## 1.6.-Hipertexto

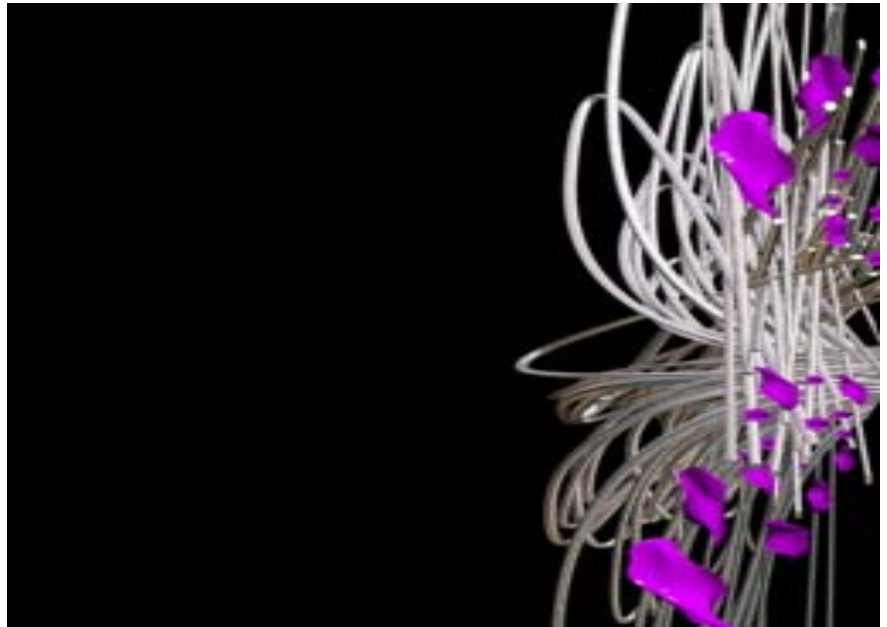
Aunque todas estas morfologías al estar digitalizadas vienen codificadas en bits de información, cada una de ellas posee un formato y tipo de archivo distinto que sirve para identificar en qué consiste cada bloque o conjunto de datos, conformando una morfología:

Textos, imágenes, audio y vídeo.

## 1.7.-Formatos de texto

Existen una gran variedad de formatos para crear archivos textuales, todo depende del software utilizado. Algunas aplicaciones sólo permiten almacenar texto simple, pero otros procesadores de texto se han convertido en herramientas muy complejas que permiten una gran variedad de formatos para crear archivos de texto y que ofrecen también la posibilidad de convertir unos formatos a otros.

inciden en la forma o formato de impresión utilizando un sistema de marcadores que permite definir el contenido de las páginas con independencia del dispositivo de salida utilizado (PostScript) y algunos aseguran la integridad del contenido y la presentación del documento tal y como ha sido guardado (PDF o formatos de documentos portables). Incluso hay softwares específicos que sirven para la edición y maquetación de documentos largos y complejos.



## 1.8.-Formatos de Imagen

La aparición de los entornos gráficos y de las interfaces gráficas ha hecho que se desarrollaran numerosos formatos para imágenes. los formatos más utilizados son GIF, JPEG y PNG. En cuanto a cuál de estos formatos utilizar, no hay una fórmula definitiva, pero se suele utilizar JPEG para las fotografías y GIF para las imágenes de gráficos que incluyan rótulos de texto o para imágenes sencillas con pocos colores y formas muy delimitadas. Para imágenes con colores muy definidos y sin degradados se utilizan GIF o PNG.

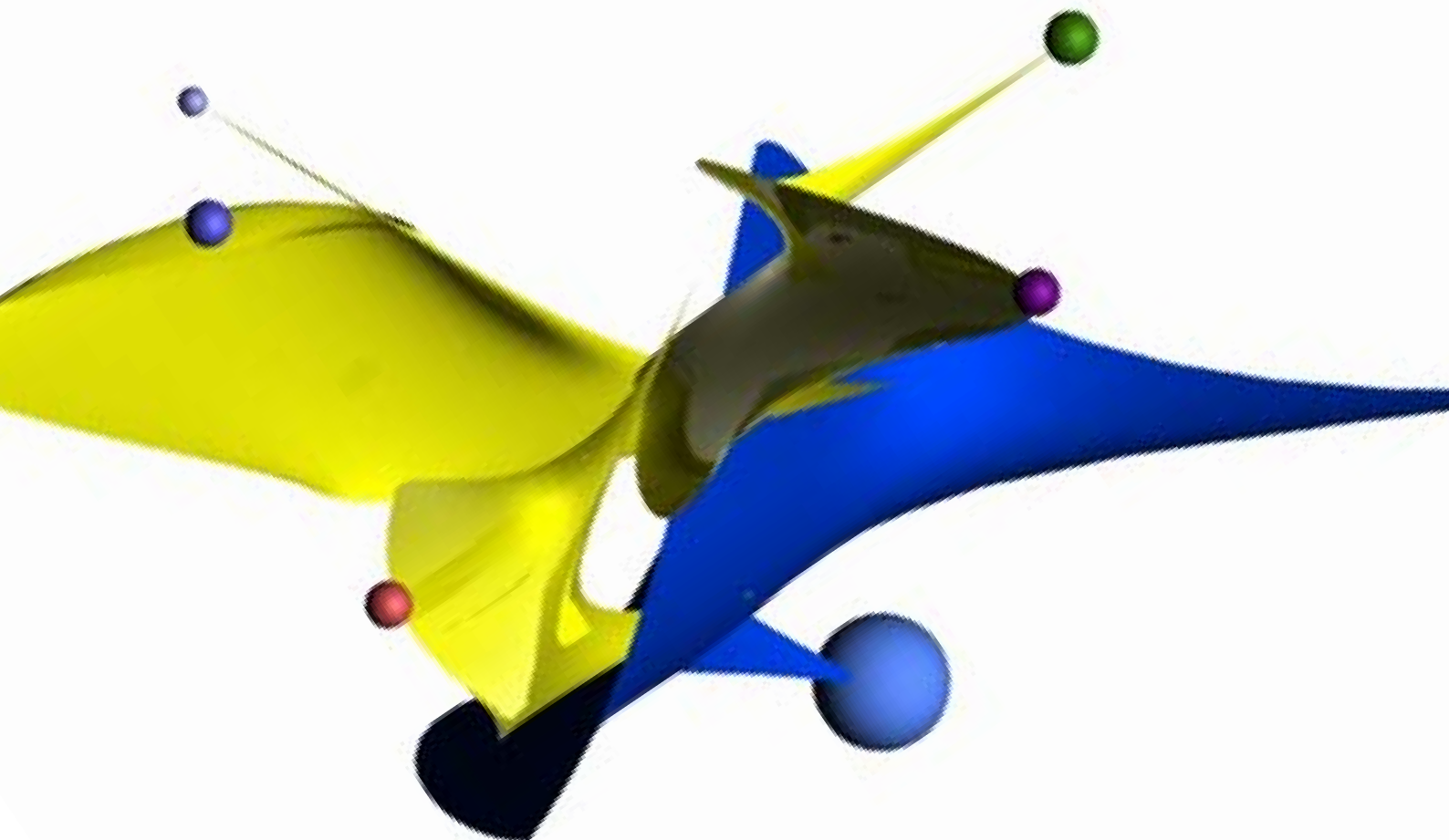
### 1.9.-Imágenes animadas en movimiento

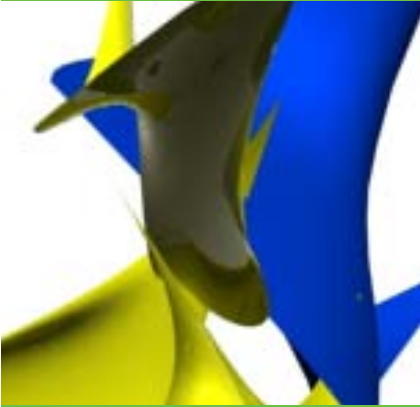
Una imagen animada se logra mediante una rápida sucesión de imágenes estáticas, esto es, si concatenamos cuatro o cinco archivos GIF podremos crear un GIF animado. También se pueden realizar imágenes animadas con ciertas tecnologías y

lenguajes de programación específicos: el lenguaje Java, creado por Sun Microsystems, o Flash de Macromedia. Los banners publicitarios de las páginas web suelen seguir esta técnica de los GIF animados o estos lenguajes específicos. Últimamente abundan las páginas creadas con la tecnología Flash. Flash, aunque permite trabajar también con bitmaps. Además los archivos de Flash no necesitan ser descargados completamente para visualizarse, puesto que, cuando existe una información mínima suficiente del archivo, éste se puede mostrar mientras continúa su descarga al mismo tiempo.

### 1.10.-Imagen tridimensional

Existen varios programas que producen archivos tridimensionales, como por ejemplo AutoCAD ó 3D Studio. Actualmente se utilizan aplicaciones d para simulaciones para investigación, visualización científica, arte, entretenimiento, etc. Existen algunos visualizadores de VRML dominio público.





## REFERENCIAS DEL MODERNISMO OPERATORIAS ANTERIORES

### **Operatorias anteriores**

A continuación citaré a uno de los pioneros en marcar las pautas para el diseño, "Wucius Wong" Fundamentos del diseño, un libro que durante décadas se ha convertido en uno de los materiales básicos para la iniciación hacia la doctrina del Diseño, para diseñar desde una visión racionalista.

## 2.1.- Wisius Wong

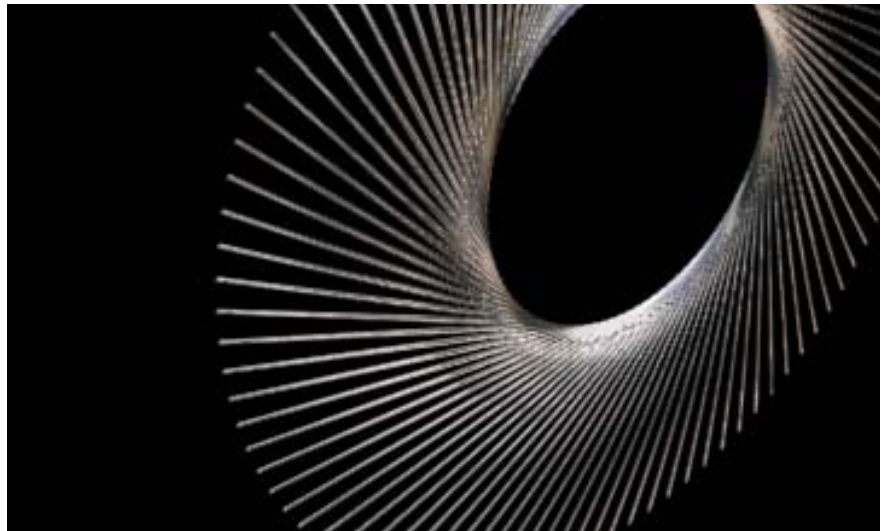
Sin duda alguna para todos los diseñadores este autor ha sido uno de los mayores referentes a la hora de diseñar, y de hecho se manifiesta en cualquier rama del diseño y de la arquitectura, sus principios operativos son utilizados a todo nivel y de alguna manera ha dictado los cánones operatorios para el diseño, que incluso están inmersos de manera inconsciente en la mayoría de nuestros diseños.

La estructura gobierna la manera en que una forma es construida, o la manera en que se unen una cantidad de formas. La intención del autor es que el partido conceptual de soluciones formales planteadas a través de un modelo generativo.

### Fundamentos del diseño Wucius Wong:

En sus páginas se encuentra explicado y desarrollado, a modo de pequeñas introducciones los principios de composición, una síntesis que explica los conceptos planteados.

El autor plantea los siguientes elementos de diseño:



#### - Elementos conceptuales

Los elementos conceptuales no son visibles. NO existen si no a manera de concepto y son los siguientes: punto, línea, plano y volumen.

#### - Elementos visuales

Cuando los elementos conceptuales se hacen visibles aparecen los elementos visuales que son los siguientes: forma, medida, color y textura.

#### - Elementos de relación

Estos elementos gobiernan la ubicación y la interrelación de las formas en un diseño. Son: dirección, posición, espacio y gravedad.

#### - Elementos prácticos

Son los elementos que

dan sentido y contexto al diseño. Únicamente son tres: representación, significado y función.

A continuación el autor desarrolla una serie de conceptos que se aplican a la composición de un diseño bidimensional, de los que sólo enumeraremos los más representativos.

#### - Forma

Los elementos conceptuales no son visibles. Así, el punto, la línea o el plano, cuando son visibles se convierten en forma. Un punto sobre el papel, por pequeño que sea, debe tener una figura, un tamaño, un color y una textura si se quiere que sea visto.



### - Repetición

Es el método más simple para el diseño. Las columnas y las ventanas en arquitectura, las patas de un mueble, el dibujo sobre una tela, las baldosas de un suelo, son ejemplos obvios de la repetición.

La repetición de módulos suele aportar una inmediata sensación de armonía. Cada módulo que se repite es como el compás de un ritmo dado.

### - Estructura

Casi todos los diseños tienen una estructura. La estructura debe gobernar la posición de las formas en un diseño. La estructura, por regla general, impone un orden y



predetermina las relaciones internas de las formas en un diseño. Podemos haber creado un diseño sin haber pensado conscientemente en la estructura, pero la estructura está siempre presente cuando hay una organización.

### - Contraste

El contraste ocurre siempre, aunque su presencia pueda no ser advertida. Existe el contraste cuando una forma está rodeada de un espacio blanco. Hay un contraste cuando una línea recta se cruza con una curva. Lo hay cuando coexisten direcciones verticales y horizontales. Las formas bidimensionales consisten en puntos, líneas y planos sobre superficies planas.

### - La visualización de la forma

Cuando una figura origina una forma en una superficie bidimensional, se la puede representar de diferentes maneras sin alterar su tamaño, color, posición y dirección. Visualizar una forma requiere la utilización de puntos, líneas y planos que describan sus contornos, características de superficie y otros detalles. Cada método o tratamiento produce un diferente efecto visual. Análisis y extracción de

contenidos: WONG, Wucius. Fundamentos del diseño. Editorial Gustavo Gili. México, 1998.

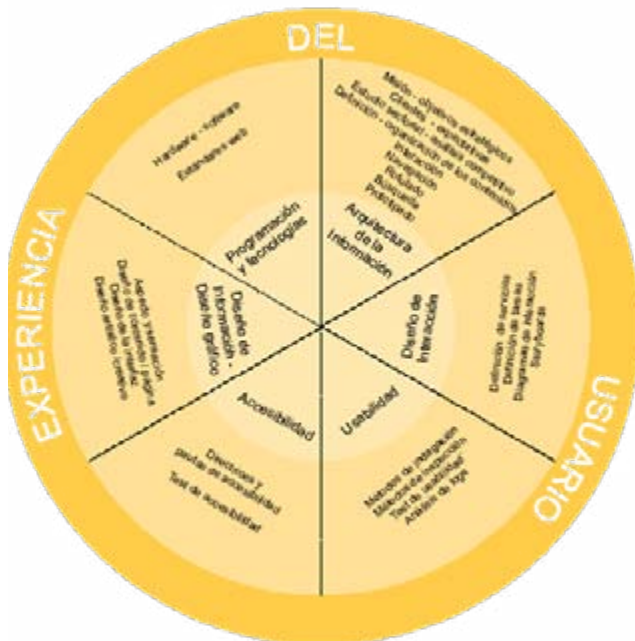
En sí todos estos preceptos de diseño han marcado y han definido nuestra forma de percibir y concebir el diseño hasta ahora. Pero en el fondo vivimos una instancia en el tiempo que no cesa y que necesita reformularse, actualizarse renacer para acoplarse a la época y a la tendencia y exigencia actual. Este material ha sido mi principal motivación para formular en base a mi experiencia como diseñador un aporte con una visión interdisciplinaria. La concepción básica de este racionalismo puede ser quizás expresada en la forma más simple por: la fórmula (LA RECETA) para diseñar.

Wucius Wong "FUNDAMENTOS DEL DISEÑO" editorial Gustavo Gili 1979, Francis D. K. Ching "DIBUJO Y PROYECTO" Editorial Gustavo Gili 1999, Greenstreet Bob, Porter Tom, "MANUAL DE TÉCNICAS GRÁFICAS PARA ARQUITECTOS, DISEÑADORES Y ARTISTAS" Tomo I, Editorial GG 1982.

## 2.1.- Investigación de documentos operativos en el diseño web.

En esta generación de webs en las que prima tanto el diseño gráfico como la tecnología. Los webmasters ya no son sólo diseñadores gráficos, sino expertos informáticos que han de conocer los nuevos lenguajes, dominar las nuevas herramientas de programación, conectividad a base de datos, seguridad, etc. El hipertexto ya no es una colección de textos enlazados, sino un espacio de intercambio de servicios de todo tipo: culturales, informativos, comerciales, sociales, etc. A la hora de diseñar un sitio web, dos factores destacan sobre los demás: su contenido y el diseño de la interfaz.

Francisco ToseteHerranz en La experiencia del usuario resume en la siguiente imagen, en forma de



Fuente: ToseteHerranz, Francisco. La experiencia del usuario.

En "Arquitectura de la Información para el diseño de sedes web.

rueda, todas las disciplinas implicadas en el diseño de sitios web:

- **Arquitectura de la información:** misión y objetivos estratégicos, clientes y sus expectativas, estudio sectorial/análisis competitivo, definición y organización de los contenidos, interacción, navegación, rotulado, búsqueda, prototipado, etc.
- **Diseño de la interacción:** definición de servicios, definición de las tareas, diagrama de interacción, storyboards, etc.
- **Usabilidad:** métodos de indagación, métodos de inspección, test de usabilidad, análisis de logs, etc.
- **Accesibilidad:** directrices y pautas de accesibilidad, test de accesibilidad, etc.
- **Diseño de la información/diseño gráfico:** aspectos y sensación, diseño de contenido/página, diseño de la interfaz, diseño artístico/ creativo, etc.
- **Programación y tecnologías:** hardware/software, estándares web, etc.

Francisco Tosete fija el proceso de diseño de sitios web, en Arquitectura de la información:

Definición: abarca aspectos como la definición de la finalidad del web, objetivos, expectativas y necesidades de los usuarios, estudio del sector y definición de audiencias, identificación y recopilación del contenido, definición de los servicios y funcionalidades.

Estructuración: engloba todos los aspectos referidos al rotulado y organización de categorías; organización del sitio mediante un mapa, esquemas de organización y estructura de directorios; aspectos referentes a la usabilidad como elección del motor de búsqueda y la política de indización de contenidos, metainformación y metaestructuras.

Producción: abarca las cuestiones referidas al prototipado como el diseño de prototipos y patrones, al estilo y diseño de la imagen gráfica, a los aspectos relacionados con la usabilidad y accesibilidad. Una vez lanzado el producto, se procederá al seguimiento y análisis mediante su posicionamiento en buscadores, feedback y medición de resultados y propuestas de rediseño.

Todos estos parámetros básicos citados están destinados a establecer la conducta esencial antes de diseñar una web. También se han de citado anteriormente el resto de contenidos que estructuran una web.

No vamos a analizar aquí de forma pormenorizada cómo se crea una página web, ya que existen en la Web un gran número de manuales que lo explican de forma detallada, sin embargo, sí abordaremos 2 aspectos fundamentales para la creación de páginas, por un lado, el diseño de la estructura y, por otro, el diseño la página propiamente dicha

Todos estos principios que se han nombrado, algunos de los recursos multimedia no quieren decir que es obligatoria su mezcla o participación para tener una buena web.

La operatoria Heterogénesis Maquinica permite otro tipo de disposición: la lectura multisequencial y que esta posibilidad o facultad de lectura se lleva a cabo por medio del establecimiento de otro tipo de estructuras que le diferencian del diseño tradicional. La heterogénesis Maquinica implica una nueva manera de presentar el texto y el conocimiento que nada tiene que ver con el diseño lineal.



## CAPÍTULO III

# *ANÁLISIS DE LAS OPERATORIAS*



### 3.1.- Análisis y reflexiones.

Tras a ver citado y analizado los partidos conceptuales dominantes, la intencionalidad es comprender la relevancia del plano retórico para la planificación y producción de piezas de diseño gráfico con un enfoque conceptual posmoderno.

Con los fines interdisciplinarios; el análisis de la información existente he orientado en una recopilación de pensamientos filosóficos, cuyo fundamento teórico es el texto de FelixGuattari, "HeterogénesisMaquinica".



El partido conceptual es ya una decisión de diseño, no está entre las cosas que analizamos; es algo que “yo diseñador”, decido a partir de mis conclusiones.

Es una toma de partido (es la excusa que yo genero para manifestar mi objetivo de comunicación).

Para enriquecer y llevar acabo un partido de diseño, rico en diversidad y sin límites espaciales ni metales, interpretando y adaptando de éste, al lenguaje propio de diseño, es decir a una forma o manera de proceder a diseñar y generar rizomas hipervínculos generosos en diversidad creativa. (No es rígido sino estriado, no es forma sino concepto)

La posmodernidad puede definirse de muchas maneras: puede ser un concepto filosófico, una etapa del desarrollo humano, un cúmulo de cambios de pensamiento, la evolución o trascendencia de la modernidad...

“Uno de los elementos esenciales del Postmodernismo es que es un ataque en contra de la metodología”

#### MENSAJE, METODOLOGÍA, Y RELEVANCIA DEL POSTMODERNISMO: UN MARCO FILOSOFICO

Anthony Manswell, Facultad Teológica del Caribe/

En la búsqueda, el cuestionamiento, la reflexión de textos anteriores se han

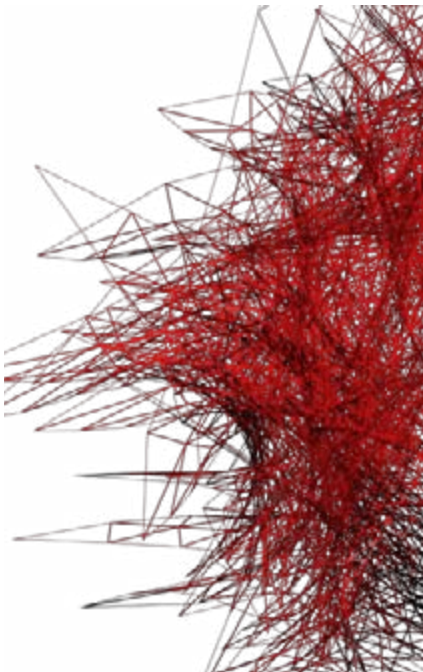
analizado y enrumbado para así dar frutos y soluciones auténticas buscando potenciar la innovación en sus proyectos, para lo cual es imperante seguir indagando y evolucionando hacia nuevas contemporáneas estrategias creativas.

Lo que impone el modelo estructura lista de pensamiento es que nadie piense más allá de lo que tiene que pensar, que nadie haga más allá de lo que tiene que hacer y mucho menos que sea fuera de las instituciones establecidas, gracias a ese modelo vivimos un entorno de ataduras y estándares. De esta manera se llega a uniformidad de pensamiento, la causante de pobreza creativa.

Poner en duda lo establecido;

y no por pura rebeldía sino con la intención de encontrar respuestas que ayuden al crecimiento de la profesión.

Este desarrollo no es un texto de recetas a seguir sino para revisar algunas ideas muy arraigadas en el ambiente, para re-pensarlas, pequeñas piezas desarrolladas para cumplir una finalidad didáctica específica. Explicar un tema, complejizar un objeto, compartir una hipótesis que genere nuevas preguntas. El buen diseño no viene de una inspiración poética sino del



constante esfuerzo y dedicación. Entonces, como diseñador no se buscará crear sino construir. El partido le indicará por dónde ir. El desapego hacia el imperio de lo formal lo alejará de las respuestas esteticistas.

Estas operaciones anteriores citadas y ahora analizadas su base conceptual es la de: separar distinguir o desarticular y una asociar, jerarquizar y centralizar, estas operatorias utilizan la lógica esta lógica oculta inconsciente gobierna nuestros pensamientos sin saber de ellos.

La tendencia a utilizar el

pensamiento lógico reprime las posibilidades creativas en la generación de diseño, la concepción de ideas lineales margina a una respuesta esperada obvia y anticipada.

Al contrario de la operatoria anterior la heterogénesis maquina (decodifica variables y las traslada a un contexto específico) alimentando a la multiplicidad conceptual y formal, el traslado de conceptos a esta operatoria persigue caminos rizomáticos de creatividad que diversifiquen los procesos operacionales retroalimentándose en el devenir de su proceso.

### La convencionalización formal

de todo soporte u objeto diseñado a todo nivel sea gráfico de objetos o multimedia ha marcado o a dictado reglas patrones en la concepción de los mimos por ejemplo: Nombremos un objeto cotidiano: "Lámpara" enseguida a nuestra mente llega la imagen inducida por tradicionalismos: //img 01// Pero muy difícil mente llega esta imagen: //img 02// Son importantes códigos de comunicación se han convertido en formas preestablecidas de manera inducida, mi pregunta es ¿cuál va a ser el

diseño resultante si es que mi pensamiento está orientado hacia este lugar?

La racionalización consiste en querer encerrar la realidad dentro de un sistema coherente. Y todo aquello que contradice, a ese sistema coherente, es descartado, olvidado, puesto al margen. Visto como ilusión o apariencia.



//img





//img 02//

### 3.2.1.- Bases de la operatoria propuesta

El partido de diseño se sustenta en el fundamento teórico filosófico del texto de FelixGuattari, HeterogénesisMaquínica y de la teoríaRizomáticade GillesDeleuze.

Los principios y operatorias de diseño estudiadas en la universidad han sido interpretadas y acopladas a esas teorías filosóficas para luego desarrollar diseños heterogéneos y contemporáneos, el resultado de este estudio entre dos disciplinas con sus propios fines y lenguajes, ha legitimado soluciones de diseño y resultados formales originales y propicios dentro del extenso diseño.

Podría sorprender que se aplique la lectura de textos filosóficos a los problemas teóricos y prácticos del diseño, incluso podría parecer un exceso de academicismo. Pero, es cierto que se está planteando el partido de diseño, apoyado en un fundamento teórico que fue sometido a una adaptación práctica, de lenguaje y metodológica para el diseño.

El punto de partida no está escrito en ningún convencionalismo, más bien se crea y propone una nueva óptica generacional posmodernista.

No partiendo de la mera modificación de la forma sino del concepto, y de resultante lo opuesto a los convencionalismos.

Esta operatoria no responde a ningún modelo estructural o generativo matricial, sino a la libertad para escoger variedades de soluciones, tecnológicas, funcionales y formales, ya que no está sujeta a un núcleo que esquematiza o formaliza un estereotipo aplicable a las "soluciones".



Esta operatoria encamina hacia dar la posibilidad al diseñador de tener diversos enfoques para sus futuros proyectos diseñando una estrategia creativa multidisciplinaria. Esta es una metodología personal se aparta de los procesos comunes de generación de diseño que de resultante llegan a ser comunes. La imagen real se convierte en un ícono comunicativo y simplificador abstracción desgraciadamente esto mutila nuestra creatividad marcándonos estereotipos que limitan porque tenemos como base este patrón

establecido al momento de diseñar.

Debemos conectar áreas no exploradas planteando descripciones y soluciones distintas a las que estamos habituados. Permitiéndonos interpretar con diversos enfoques al momento de diseñar.

### Fundamentos Operacionales

La información ha sido el objeto de reflexión, estudio y en los futuros capítulos puesta en práctica, que se encarna para dar un salto hacia la materialización, de forma que esta nueva percepción del espacio afectó a distintos planos de la organización, hacia un nuevo paisaje conceptual.

Los procesos de pensamiento se articulan y dan resultantes heterogéneas multidireccionales.

A través de la gran ventana, el Internet, se desvanece la sensación de que todo lo que hacemos ha sido alguna vez diseñado anteriormente, de que todo está visto. Eso ha sido la causa para muchas desilusiones acerca del diseño, a continuación no se dará una receta ni un extracto de una fórmula mágica, estos pensamientos deben ser digeridos como cada su sentir individual, porque es en el sentir individual en la heterogénesis, que se crea la diversidad, toda actividad merece un buen nivel de reflexión sobre si misma; algo fundamental para su evolución y actualización.

El partido de diseño son realizaciones que vinculan elementos a través de una particular mirada.

Las condiciones técnicas actuales permiten que lo audiovisual obtenga el grado de plasticidad debemos sacar el máximo provecho de esta herramienta.

También se ha analizado el cambio cultural que supone la no linealidad o mejor dicho, la multiseccionalidad, puede influir en las formas de entender y comprender el mundo, que permite diferentes formas de representación de las ideas, la información y el conocimiento, mediante un tratado de unir teoría y praxis, para que esta operatoria fuera el resultado material y concreto de todo el corpus teórico en él contenido, convirtiendo a esta web a diseñar en una herramienta una herramienta "usable", navegable y accesible.



"Imagen diseñada por Roberto Landivar"





## LA NUEVA OPERATORIA Y SU DESARROLLO

### Desarrollo conceptual.

Este pensamiento tiene 4 etapas en la metodología de diseño que se desarrollan luego del análisis de anteriores metodologías, estos cuatro canales de diseño son:

**Desterritorialización, Rizoma, Forma diagráfica, Phyllum** “Mutación” serán detallados y puestos en escena en los capítulos siguientes, permitiendo medir la calidad formal, conceptual y funcional de un proyecto. Esa es la ventaja estratégica de un partido: su potencialidad ilimitada, su productividad.

Gran parte de los objetivos de esta tesis es que cada persona fluya con los conceptos y liberen multiplicidad de rizomas diseñados.

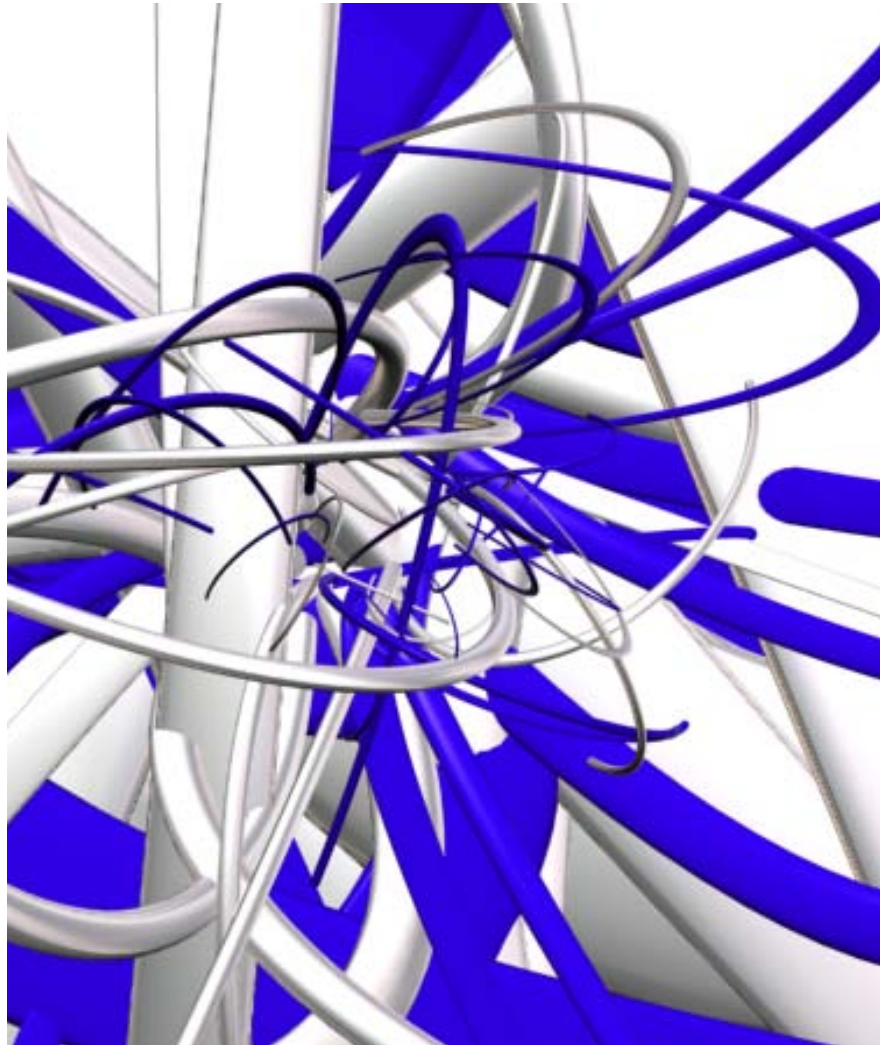
Esta operatoria se encarna en la búsqueda de incentivar el desarrollo creativo del diseñador, la mejor metodología para crear un proyecto es la que él diseñador crea a través de la experiencia conceptual y la reapropiación de conocimientos.

Las máquinas que llamaríamos técnicas, son partes o piezas de grandes máquinas, como es el caso del diseño.

Por otro lado existen las máquinas deseantes que conforman el conjunto de las relaciones y establecen conexiones o enlaces con el resto de máquinas para hacerlas funcionar. Este es el caso de la sociedad, una gran máquina deseante

La idea es no mutilar el espíritu creativo del lector más bien se trata de ir aportando de una sólida base procesual. Para que cada proyectista pueda llegar a su propio camino de desarrollo formal.

El objetivo es que la operatoria potencialice la generativa de diseño de esta manera trasciendan su forma hacia la diversidad, variedad, multiplicidad y cambio siendo parte de toda construcción individual, evitando dogmas y modas para crear objetos innovadores, en vez de



arquetipos que pueda comprender y disfrutar todo el mundo, con el fin de dotar a los diseños de autenticidad y originalidad al margen de la moda o de las tendencias globales

#### 4.2.- HETEROGÉNESIS, DIVERSIDAD, PHYLLUM. Los 4

componentes de materialización de contenidos

A través de series proyectuales que están constituidas por secuencias de expresiones técnicas gráficas.

En el trabajo de tesis parte de una exploración inicial del campo técnico expresivo, llegando hasta la especificación de un diagrama principal de operaciones de diseño, presentándose luego algunas aplicaciones de los conceptos tratados.

HETEROGÉNESIS, DIVERSIDAD, PHYLLUM. "El principio de diversidad y sus funciones: La diversidad es una manifestación de la riqueza del mundo y la naturaleza. En las pruebas para la medición de la creatividad en las personas, se denomina "riqueza" a la capacidad para aportar soluciones numerosas y distintas entre sí a problemas concretos; es decir, a la capacidad de producir diversidad".

Se ha formulado una operatoria fraccionada en cuatro abstracts los mismos que no deben ser estereotipados ni aplicados a manera de receta, sino más bien como sentires propios y que al introducirse en los mismo fluya rizomáticamente en diseño.

Se comportan como un sistema gráfico de datos que expresan visualmente conceptos, sobre los que pueden realizarse operaciones meta cognitivas.

Descomposición mediante la transferencia de conceptos. Marcádonos nuestros procedimientos y procesos para así enriquecer nuestro diseño.

La riqueza en este proceso de diseño habita en el aporte de sus múltiples combinaciones que crean una naturaleza diferente y particular en el resultante diseñado.



#### 4.2.1.- Desterritorialización

Desterritorialización.-

Considerar a los objetos fuera de su entorno

Este tipo de operación me ha permitido encontrar la suficiente especialidad y dinamismo para no caer en los territorios pre-diagnosticados o pertenecientes contextos cerrados y leyes “productivas” de esquematización.

En concreto, esta propuesta parte de un contexto natural formal del colibrí. La operatoria de diseño empleada



inicialmente es estructural que me ha servido para encontrar la tipología del colibrí, pero no para mantenerla como generadora de todas las soluciones, sino más bien, como útil síntesis de sus propios movimientos y características rítmicas.

Luego he realizado una operación de descontextualizar o de suprimir su territorio codificado (lo mimético-natural) “intentando olvidar su pasado estético y en su lugar experimentando aplicar una mirada “virgen” para concebirlo de un modo distinto” y lo he llevado hacia un ámbito de “flujos lineales”

a) Sacar al objeto de su contexto; por ejemplo voy a extraer mi motivo gestor del medio ambiente: para ello recorto la foto del colibrí del entorno y la abstraigo del medio.

Explicación gráfica:

b) Ahora voy a pensar en que medio me estoy manejando es el medio digital en este caso la web para esto debo sacar a mi motivo gestor de las tablas predeterminadas de configuración de las páginas web, romper conceptualmente el esquema formal de soporte de mi portal web.

Explicación gráfica:



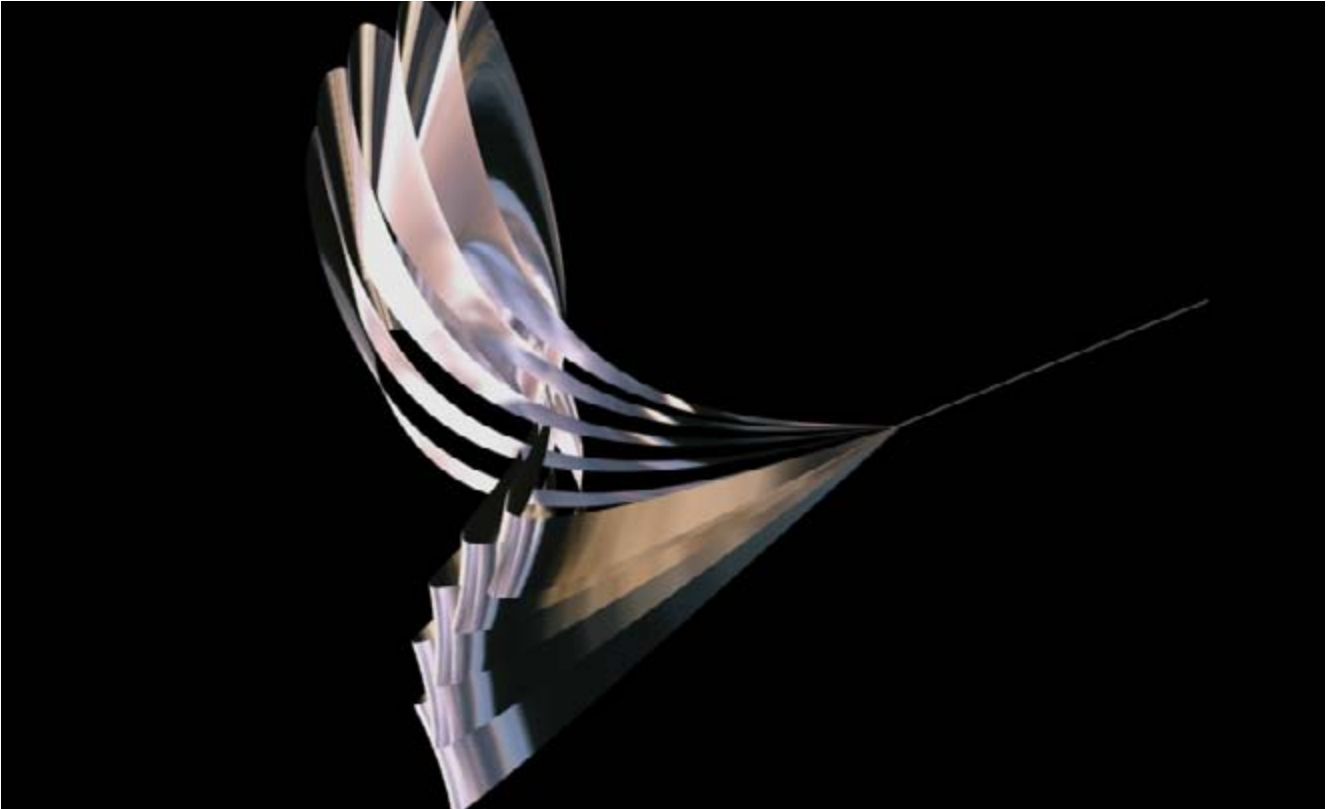


El nuevo contexto reterritorializado, independiente de matriz fluye como línea suelta y libre que al unirse con otras, producen ilimitadas posibilidades formales o flujos que derivan en rizomas.

#### 4.2.2.- Rizoma

La noción está adoptada de la estructura de algunas plantas, cuyos brotes pueden ramificarse en cualquier punto, así como engrosarse transformándose en un bulbo o tubérculo; el rizoma de la botánica, que puede funcionar como raíz, tallo o rama sin importar su posición en la figura de la planta, sirve para ejemplificar un sistema cognoscitivo en el que no hay puntos centrales —es decir, proposiciones o afirmaciones más fundamentales que otras— que se ramifiquen según categorías o procesos lógicos estrictos (Deleuze&Guattari 1972:35).

En la teoría filosófica de Gilles Deleuze y Félix Guattari, un rizoma es un modelo descriptivo o epistemológico en el que la organización de los elementos no sigue líneas de subordinación jerárquica, sino que cualquier elemento puede afectar o incidir en cualquier otro (Deleuze&Guattari 1972:13).



#### 4.2.3.- Forma diagrámica

El diagrama en esta fase de diseño, se presenta como una máquina auto-poiética. A más de revisar los comportamientos de lo técnico-funcional con lo formal, los relaciona y permite no encerrarse dentro "formulas" de aplicación entre estas relaciones.

La repetición puede convertirse en variación, que es otra manera de crear diversidad sin perder coherencia, son un ejemplo de variación formal, respetando el mismo sentido de la estructura, para dar unidad a colecciones que vayan a estar formados por muchos productos independientes combinados de tal forma crean un ritmo casi musical. "Generar patrones de comportamiento global a partir de las interacciones entre sus partes constituyentes y a partir de las interacciones de estas con su entorno, semejantes de actitudes elementos idénticos y multiplicables, la precariedad y el cambio, movimiento y mutabilidad, aparición y desaparición"

Implica bucles de retroacciones (retrocede lo que fue o hizo) pone en juego un concepto de totalización (divide en partes el diseño) que ella controla a partir de sí misma. Está habitada por inputs y outputs, como el funcionamiento del eterno retorno. No se puede tener la ilusión de que una misma trama significativa habita todas esas fases del diseño.

#### 4.2.4.- Phyllum "Mutación"

El cruce en principio, "es mezclar elementos que provienen de tradiciones o culturas distintas, entornos distintos". Esto, por sí mismo, es capaz de provocar el rechazo en algunas mentes, que ni distinguen que ellos mismos son fruto de mezclas anteriores, ni que esas nuevas mezclas generarán, a su vez, nuevas tradiciones.

Iniciar un nuevo híbrido es,

siempre, fruto de la creatividad, ya que supone la capacidad de apreciar las posibles relaciones existentes entre elementos de origen dispar. No todo el mundo será capaz, en principio, de percibir esta coherencia escondida.

"En ciertas condiciones, un virus puede conectarse a células germinales y él mismo transmitirse como gene celular de una especie compleja: aún más: podría huir, pasar a las células de otra especie

cualquiera no sin llevarse "informaciones genéricas provenientes del primer huésped". Los esquemas de evolución ya no se harían únicamente según modelos de descendencia arborescente (estructuralismo), "yendo del menos diferenciado al más diferenciado, sino, según un rizoma, actuando de inmediato en lo heterogéneo y saltando de una línea ya diferenciada a otra creando multiplicidades".





## CAPÍTULO V

### *ESCENA PROYECTUAL*



#### **Cap 5.- ESCENA PROYECTUAL (Muestra Gráfica puesta en escena)**

Los contenidos no darían ningún fruto si es que no se los lleva a los caminos de la praxis. Llevar a la práctica el conocimiento: La praxis puede entenderse como la transformación de los objetos a partir de parámetros teóricos, es decir, la teoría aplicada a la práctica y sobre todo a la transformación.

Para la puesta en escena de los conceptos, los he focalizado en el diseño de la página principal que es clave ya que es el primer sitio al que accede el usuario y esta primera impresión, tanto en relación al diseño como a la información en ella ofrecida, condicionará al usuario para que sienta o no la necesidad de adentrarse en el sitio.



Muchas páginas web se convierten en verdaderos centros de referencia especializados puesto que mantienen listas de enlaces y numerosos recursos de referencia sobre temas o materias concretas. Un aspecto clave a tener en cuenta que, en la Web, el lector puede convertirse en lector activo, y pasar de ser lector a ser usuario si se incluyen las herramientas adecuadas para que este usuario interactúe no sólo con los contenidos, sino con el propio autor del sitio web (por medio de un formulario, un e-mail de contacto, etc.), o con otros usuarios a través del establecimiento de un foro o una discusión en línea, un chat dentro del propio sitio web, etc.

La sistematización emprendida durante todo el trabajo, multiplicó las expectativas de obtener diseños múltiples y diversos, pero siempre inherentes al motivo gestor

Para el diseño de esta web se ha tomado como motivo gestor el “colibrí” el mismo que va a ser interpretado en los dos modelos de pensamiento descritos a continuación:

## 5.1.-Investigación Sobre el Colibrí

Al maravillarnos de esta transformación de movimientos en la infinidad de formas de vuelo o desarrollos espaciales que nos brinda las múltiples expresiones corpóreas del colibrí, de carácter caprichoso, con movimientos y secuencias impredecibles. Expresan una libertad envidiable. Mediante su vitalidad y espontaneidad, nos ofrecen momentos estáticos de vida en sus vuelos de cortejo o alimentación. Maravilla de estos seres alados que sólo se



encuentran en América.

### Introducción y Características

En la lengua quichua ecuatoriana se conoce como colibrí o Quinde (quinde o quenti 2) La familia del colibrí contiene las más pequeñas de todas las aves, es el ave más pequeña del mundo y alrededor de 328 especies distintas habitan en los ecosistemas del Nuevo Mundo.

Alcanza su mayor diversidad en el Ecuador, Colombia y Perú, países donde su número llega a superar el centenar de especies. "En el caso del Ecuador, no hay duda de que es la gran variedad de hábitats existentes, que cubren vastos rangos altitudinales, desde las partes bajas de la Amazonía y la costa, pasando por bosques subtropicales, bosques nublados y andinos, hasta

llegar a los páramos y tierras altas que se sitúan hasta los 5000 metros, la que determina la diversidad del colibrí".

Las plumas de los quindes producen destellos de colores metálicos que cambian a medida que cambia el ángulo formado entre la dirección de la luz y sus plumas.) El pequeño tamaño de muchas especies de colibríes también un atractivo, pero su ágil y veloz vuelo, es sin duda, la característica más sobresaliente de los quindes. Estas aves han desarrollado un mecanismo de vuelo que les permite batir sus alas a más de cien veces por segundo generando vuelos estáticos que aprovechan para su alimentación y vuelos de cortejo.

Dado el gran número de especies de quindes que existe en Ecuador, es sorprendente que sean tan poco conocidos. Diversos estudios científicos han revelado muchos de sus secretos, pero aún guarda el quinde un encanto y un misterio que difícilmente puede descubrirse. La gran cantidad de colibríes existen en el Ecuador es un atractivo único de la naturaleza.

## Vuelo

El vuelo de los colibríes es sin duda una de las adaptaciones más fascinantes. Esta característica permite a estas aves maniobrar con precisión en sus actividades tales como la alimentación, el cortejo, los escapes y persecuciones. Algunas formas de vuelo de los quindes son únicas entre las aves. Los quindes tienen fusionadas dos articulaciones del codo de la muñeca, por lo que

el movimiento del ala está localizado en el hombro<sup>16</sup>, permitiéndose así una rotación axial del ala en  $180^\circ$ <sup>19</sup>. Sin embargo, el más impresionante es el vuelo estático o cernido. Este tipo de vuelo lo realizan trazando el número 8 con las puntas de sus alas manteniendo su cuerpo verticalmente. La rapidez con la que mueven sus alas durante el cernido se la puede calcular mediante cámaras de alta velocidad que miden la velocidad del movimiento alar. Estas pueden ser entre 10 y 15 veces por segundo en especies grandes como el colibrí.





## Longevidad y Factores de mortalidad;

Entre una de las causas de mortalidad uno de sus depredadores más audaces en la araña como lo indica reproducción del grabado "la tarántula que come a las aves" (Con un Colacinta coliverde

entre sus tentáculos), dibujo de A Clement basado en un informe de Edouart André y publicado en el artículo "Le Amerique Equinoxiale" En la revista Le Tour du Monde, París 1883)

El escepticismo científico de que se trataba de una leyenda concluyó cuando el conocido naturalista H. W. Bates hizo una descripción vivida de un ataque de una tarántula a un colibrí.



## 5.2.- Diseño web interfaz gráfica diseño parámetros tradicionales.

Estos modelos estructuralistas más precisos más rígidos, más obligatorios mantienen un sistema de lógica lineal. Es difícil dejar el mundo sensaciones seguras, protectoras conservadoras.

El desarrollo morfológico de la web está muchas veces sometido a lo que el programa nos da o nos facilita mediante las consabidas plantillas, la intención de la desterritorialización es la de romper ese esquema limitador de la creatividad.

Mayoría de las ocasiones existe un proceso conceptual para diagramar una web, existe esa previa plantilla hasta llegar a la esquematización formal. Y en este es el ejemplo que se ha utilizado:

La creación automática de tablas de contenido y herramientas de búsqueda, creación de barras de navegación y exploración o botones con enlaces de trayectoria vertical y horizontal (de páginas primarias a secundarias y viceversa, de orden secuencial anterior-siguiente-arriba, etc.) siguiendo el árbol y jerarquías establecidas en la estructura, etc.

Los editores web también facilitan otras labores al ofrecer plantillas de diseño general de sitios web y "esqueletos" completos de estructuras y modelos para todo tipo de webs.

Utilizando dichas plantillas, sólo tenemos que introducir el contenido y añadir o quitar las páginas que falten o sobren a lo largo y ancho de la estructura propuesta.

[inicio](#)[colibri](#)[aves](#)[contacto](#)

## Nuestra ave identidad

*toda la información a cerca de los colibries*

### donde viven

#### Su hábitat

En la selva tropical, la vida se desenvuelve de modo cuantioso. Allí crecen los árboles gigantes, las sinuosas lianas y unas plantas de increíble belleza. En cuanto a los animales que viven allí, viven un sinnúmero de grandes animales y de animales microscópicos. [más](#)



### nuestras aves

#### Hábitats y adaptaciones

viven solamente en América. En Costa Rica viven alrededor de 54 especies y en Estados Unidos sólo 20 especies. La familia de los colibries se extiende desde Alaska hasta Tierra del Fuego, pero la mayor parte se concentra en los trópicos.



Los colibries han conquistado una gran cantidad de hábitats la mayoría viven en los bosques lluviosos o siempreverdes. [más](#)

### novedades

**Su casa** | Mientras las crías aumentan de tamaño la madre agranda el nido con el fin de darles mayor protección

**Depredados** | Los colibries son depredados por búhos, lechuzas, serpientes, mamíferos saqueadores de nidos y reptiles que comen huevos.

### tipos de aves

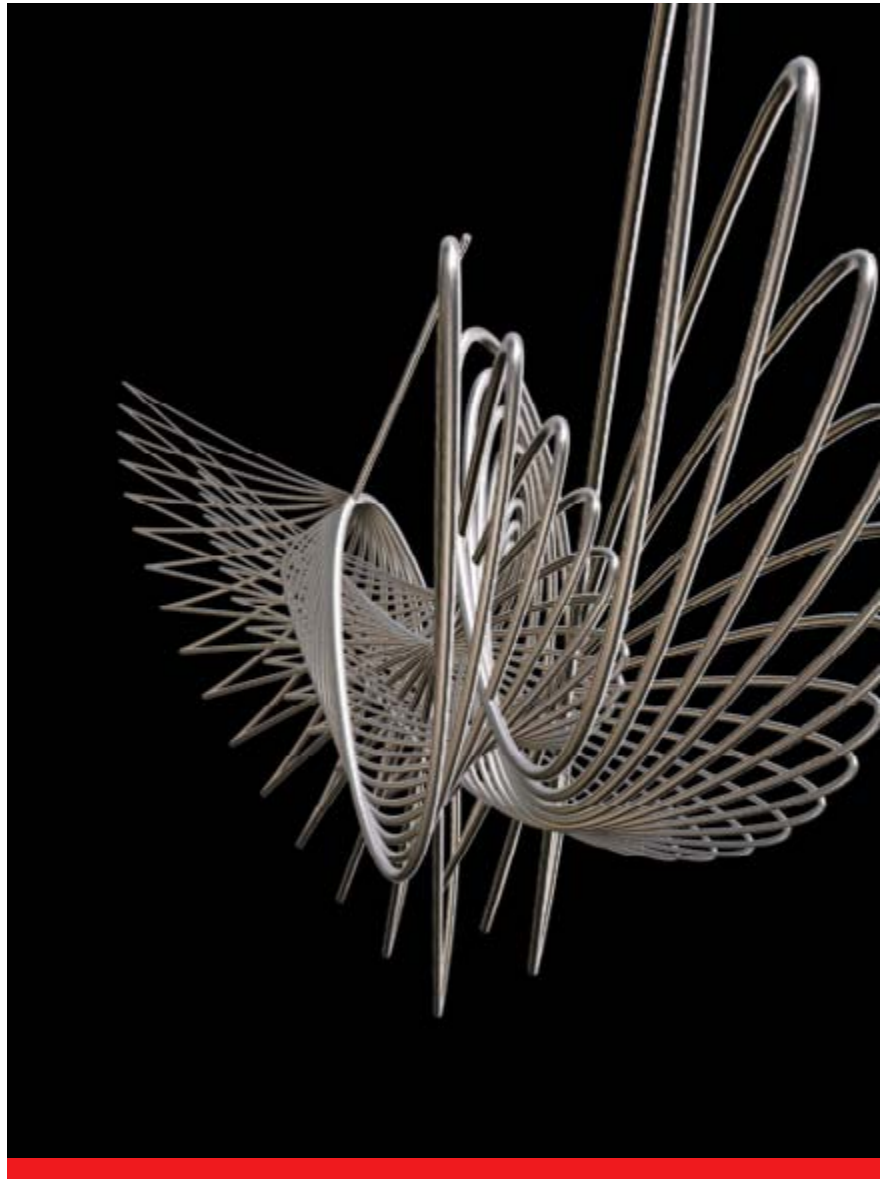
#### Apodiformes

Los colibries pertenecen al orden de los Apodiformes y a la familia Trochilidae. Existen alrededor de 330 especies de colibries y viven solamente en América.

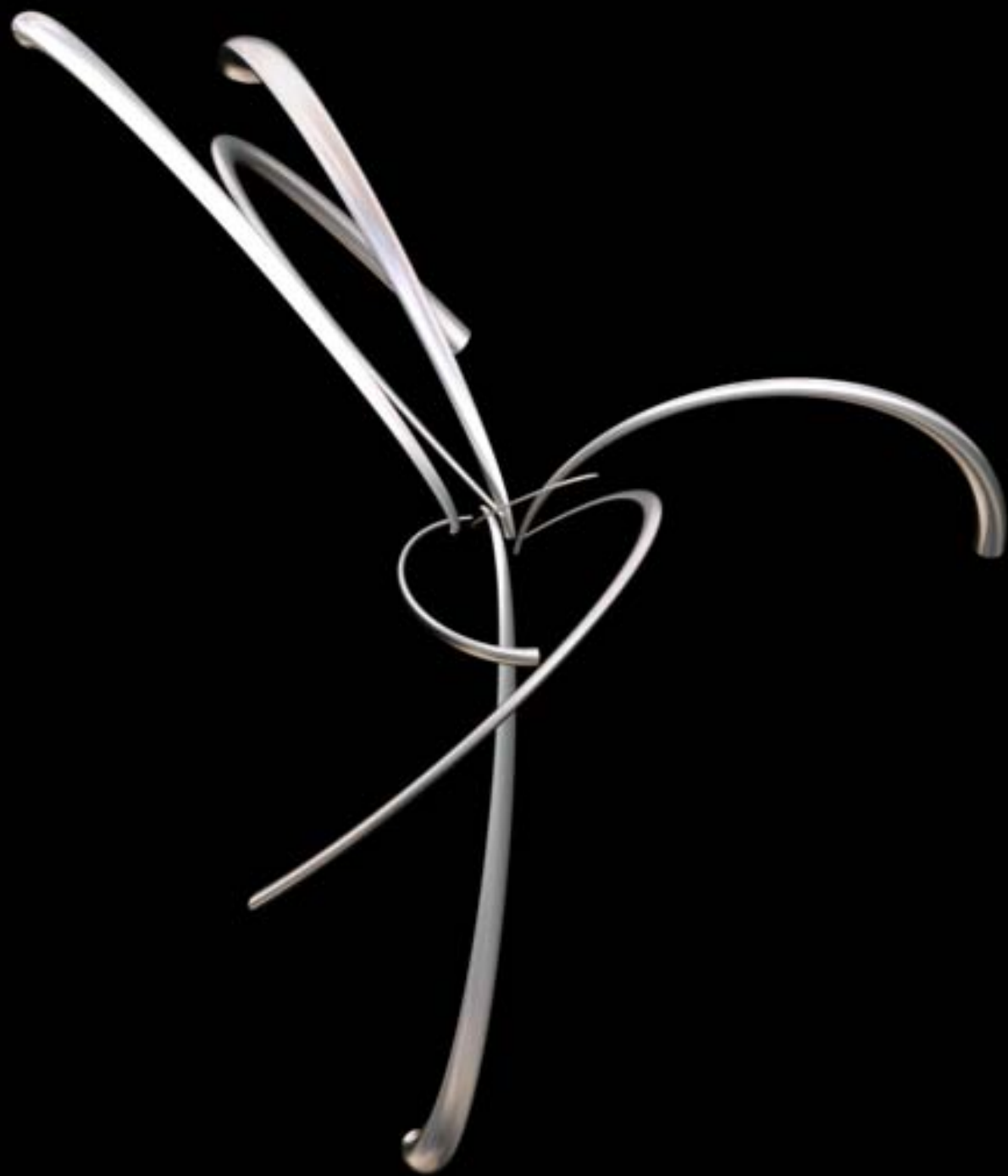
[Inicio](#) | [colibri](#) | [aves](#) | [contacto](#)

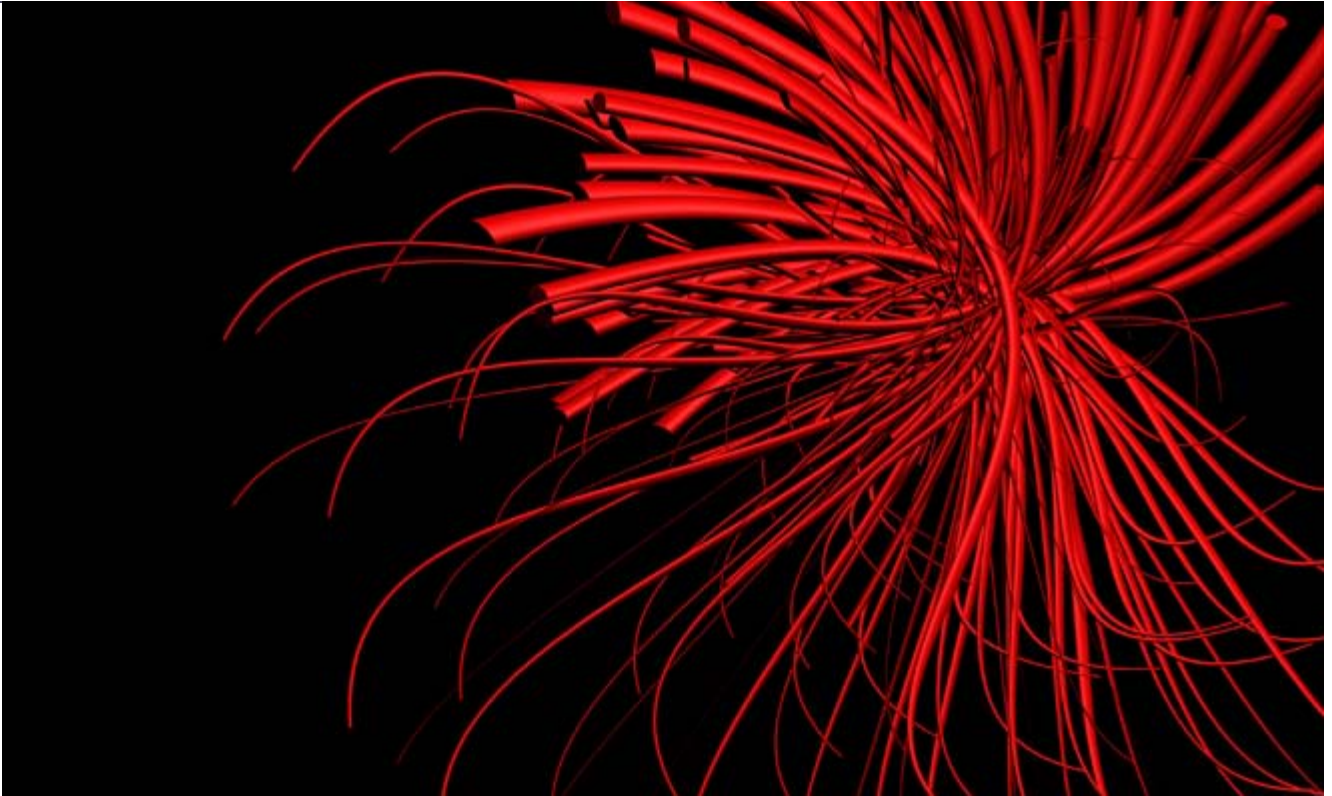
Copyright © Diseño De Identidad

En los manuales de estilo web todas estas normas tienen un propósito: la legibilidad, usabilidad entre otros factores y protocolos normativos para un desempeño regularizado y predestinado, para romper estos esquemas es necesario conocer que nos está atando como lo está haciendo y para qué lo hace, esta es respuesta casi obvia pero vale la pena en honor a la creatividad en base de estos tratados reformularlos desde una óptica posmoderna.



Se debe recalcar que todo lo antes citado no es malo ni perverso; persigue un orden y a través de este orden tuvo su momento, pero todo proceso tiene su ruptura, evolución o su contraposición necesarias para enriquecer el espectro.





### 5.3.- Diseño web operatoria Heterogénesis Maquínica.

Referente (colibrí) analizarlo con variables formales, funcionales, orgánicas y conceptuales, en el proceso creativo se pueden generar diversas ideas que pueden aportar múltiples respuestas formales-conceptuales. Esta operatoria nos permitirá aumentar nuestras variables compositivas tanto conceptual,

formal y funcional. Esta tesis pretende modificarnos como lectores ampliando espectro de unidireccional a multidireccional como las exigencias contemporáneas así lo dictan. Las grandes metas empresariales tienden y responden a grandes intereses

por lo que es inevitable que esta tesis y esta metodología entre en conflicto cognoscitivo y perceptual pero de una meta si es palpable en el esfuerzo de conocimientos redactados en este documento. Lo mejor de crear un diseño web es la interactividad; es la idea de que el receptor no es un espectador pasivo, sino

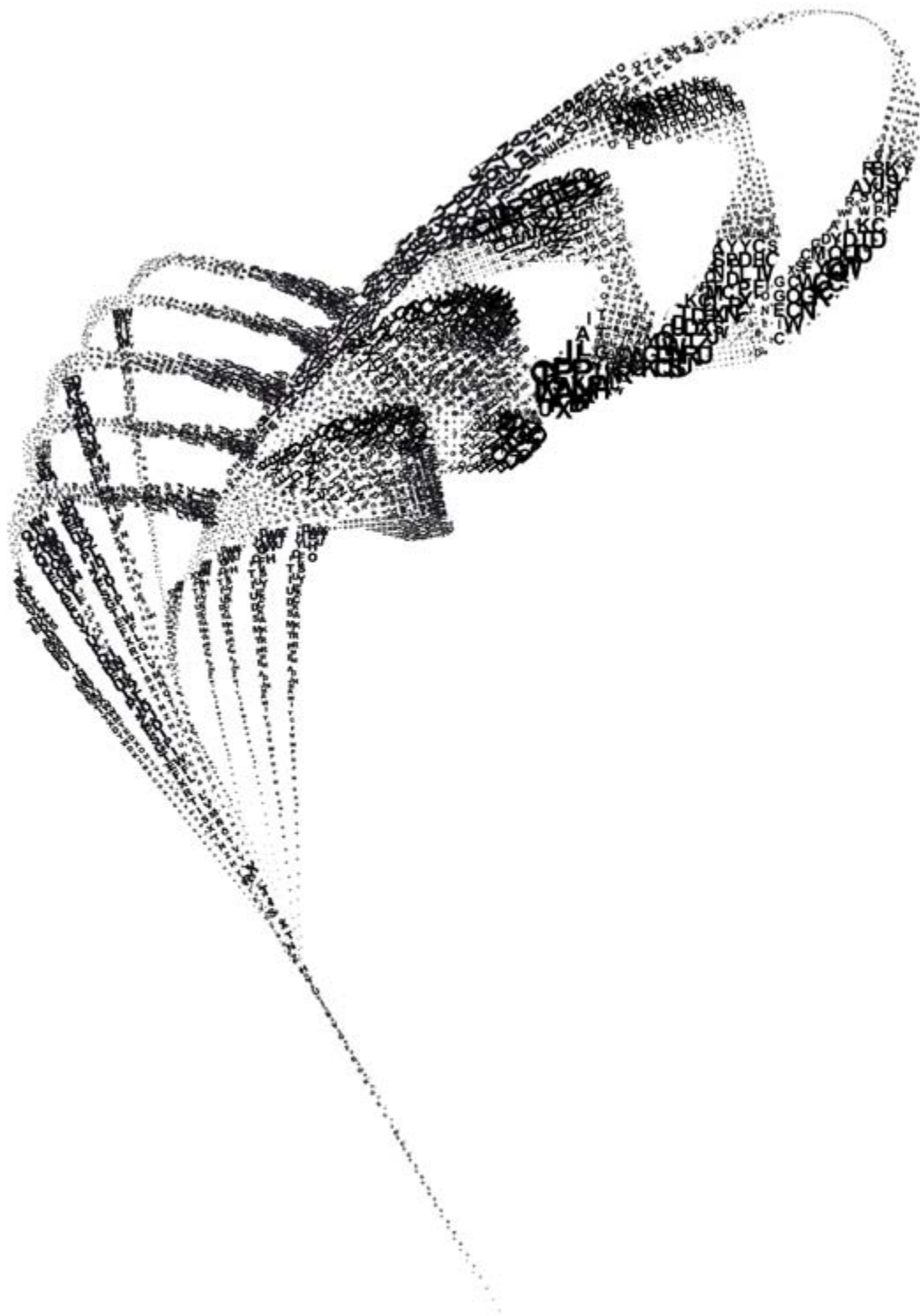


que además de mirar y comprender puede interactuar a distintos niveles con lo que uno ha diseñado.

La interactividad no sólo se refiere a elegir un recorrido, la idea es provocar más que una simple respuesta del receptor, es permitir que el usuario personalice las páginas.

La respuesta, en este caso, modifica la pieza en sí misma. Y cuánta más posibilidad de modificación (y más niveles de personalización) más interesante resulta. Por supuesto que esto depende tanto de las opciones como del grado de interés del usuario.

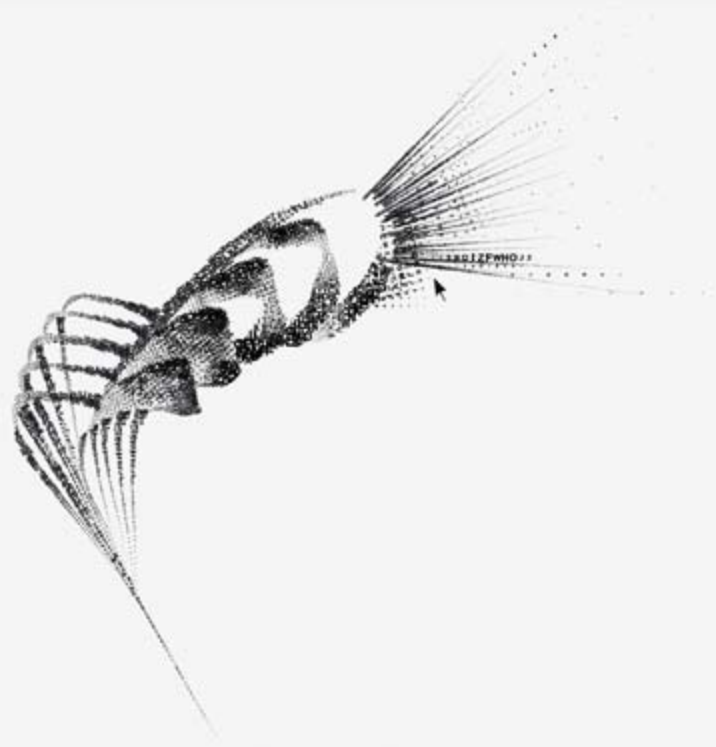
A través de nuestras diversidades individuales, culturales, sociales se ven reflejados en el momento del diseño consciente o inconscientemente, estos deben ser manejados y procesados con responsabilidad crítica y profesional.



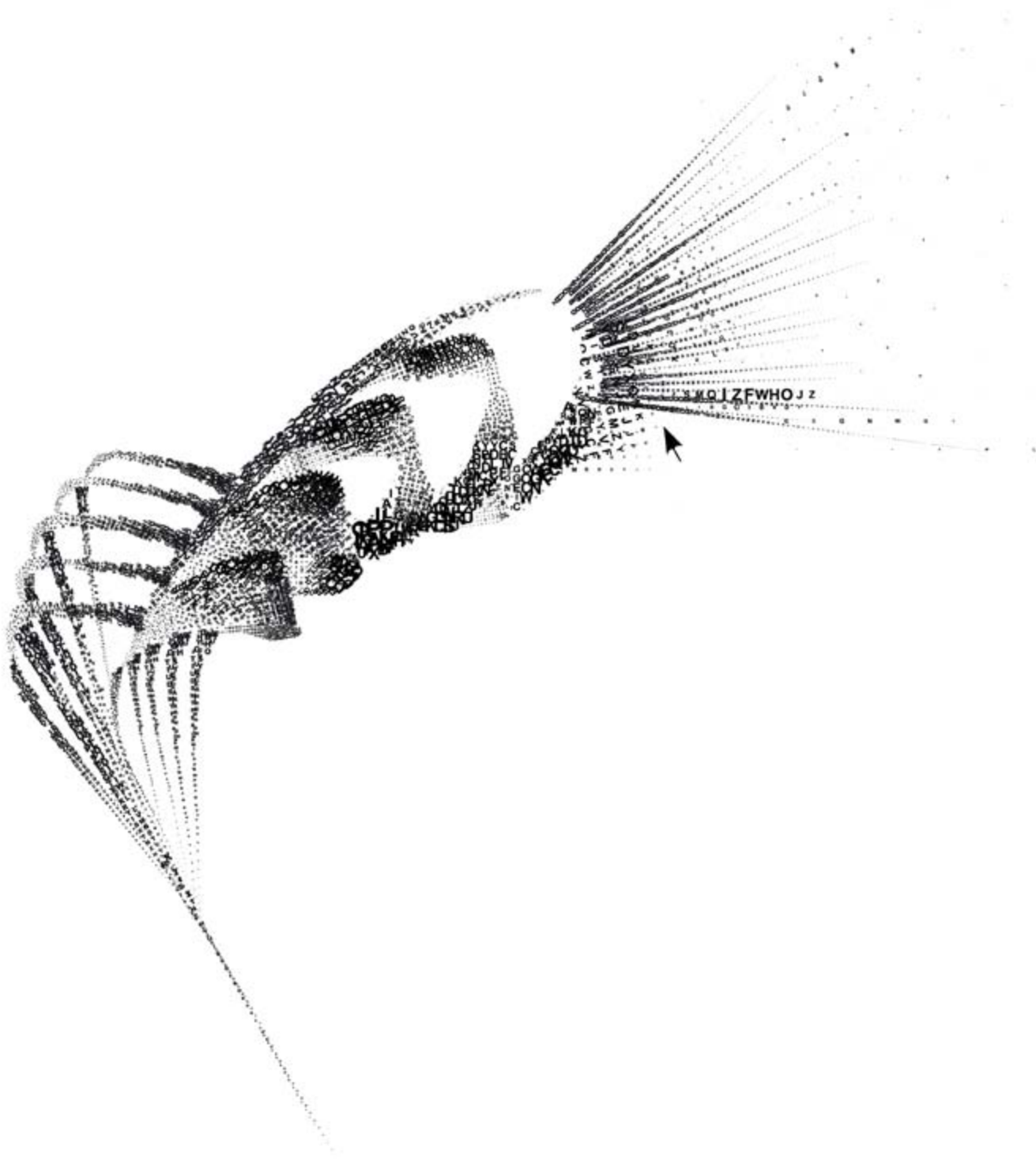


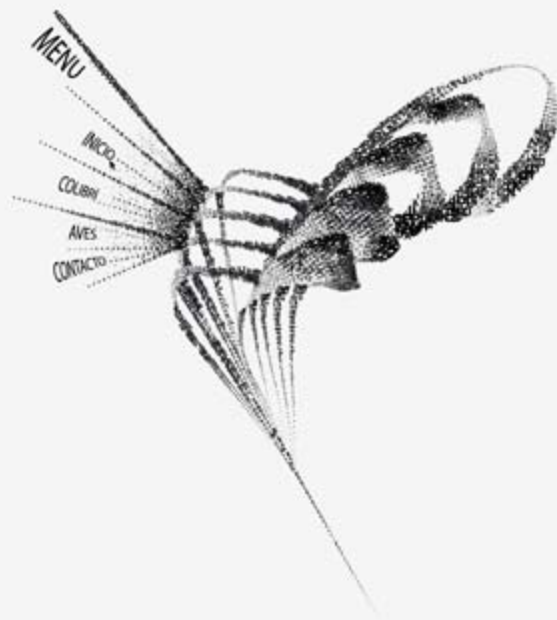


Copyright © Diseño heterogenesis maquinica



Copyright © Diseño heterogenesi maquina





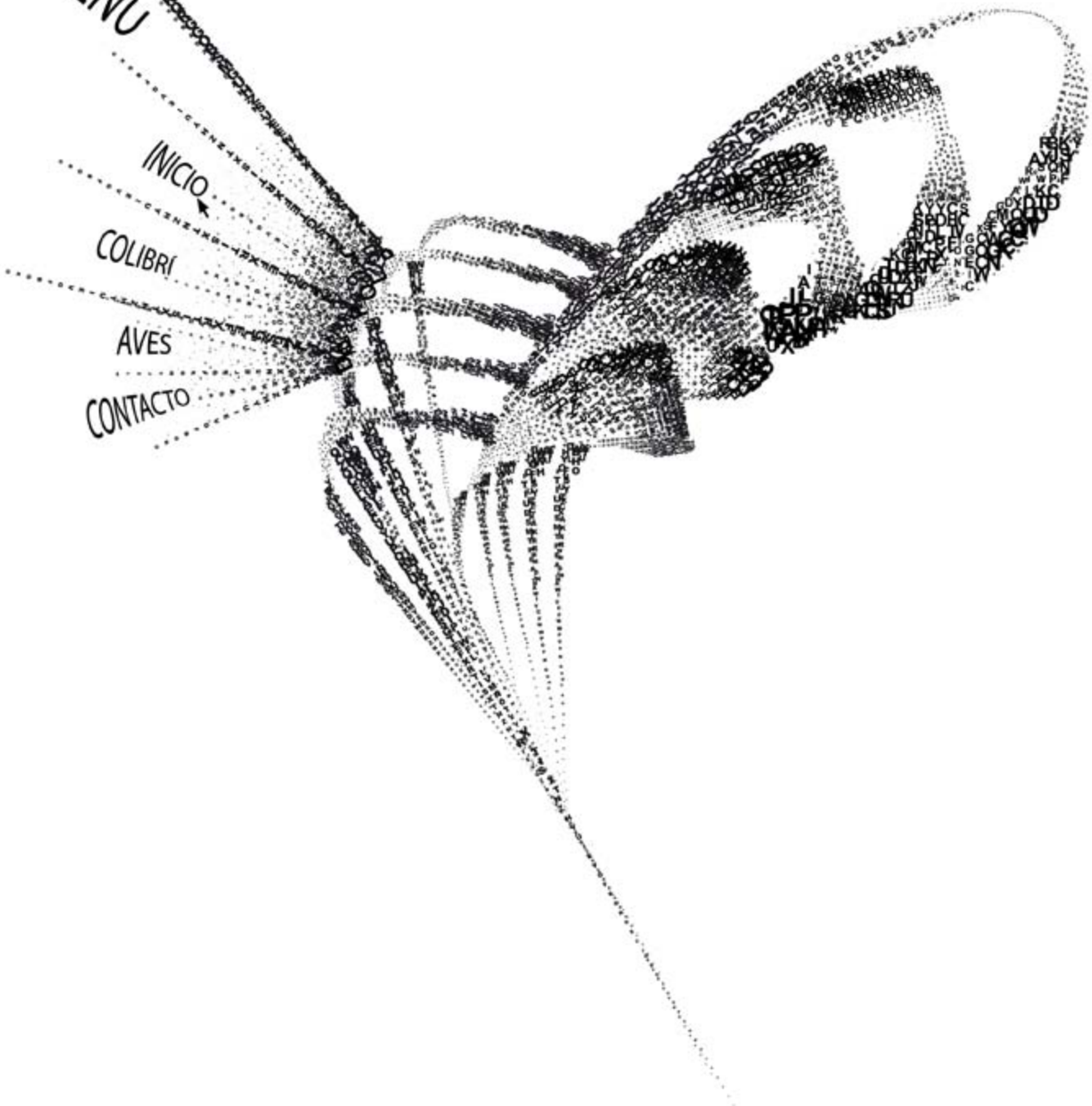
MENU

INICIO

COLIBRÍ

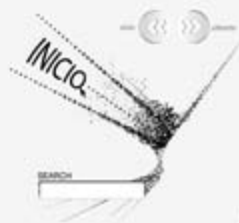
AVES

CONTACTO









## donde viven

En la selva tropical, la vida se desenvuelve de modo cuantioso. Ahí, crecen los árboles gigantes, las araucarias raras y unas plantas de increíble belleza. En cuanto a los animales que viven allí, viven un sinfín de grandes animales y de animales microscópicos.

