

ACT1/10

Título // Acerca del método en diseño, y el «diseñar bien»

Grupos de tres. Fecha de entrega:

Alumnos:

Comisión N° Docente:

(selección de opiniones de debate en *Foroalfa* 2009/2010)

Para mí **no existe un método para diseñar bien**. Cada quién tiene el suyo o suyos, tal vez habrán ciertos pasos en los que coincidamos, pero el método no asegura un buen resultado, con ello quiero darle lugar a los instintos y/o actos repentinos, pues pueden llevarnos a diseños buenos sin método. Pero, ¿qué es diseñar bien? es: ¿vender? ¿o hacer algo que trascienda y que no necesariamente venda? con esto, el método pasa a segundo plano, **lo importante será con qué actitud y con qué valores diseñaremos algo trascendente y útil para la humanidad**.

creo que **no hay un método para diseñar bien**, así como no lo hay para diseñar mal, **solo existen (a mi parecer) soluciones de diseño más eficaces que otras**. La efectividad del diseño es lo que le da la calificación de excelente-bueno-regular-malo y eso solo se puede medir de acuerdo al impacto que tenga en la sociedad o target deseado. **Hay métodos que facilitan la tarea y aunque hay tan variados como diseñadores**, el tener una estrategia de trabajo bien definida nos evita el trabajo y tiempo desperdiciado, emplear un método desafortunadamente no garantiza el éxito, pero cómo ayuda.

Por principio, el método es el hábito que se adquiere por repetición, por la costumbre; **es un hábito del saber hacer**. En el «saber» estriba una teoría y en el «hacer» la esencia del método productivo. Por lo tanto, método es un conjunto de reglas productivas o poéticas; normas para la acción fabricativa, que permiten sostener un discurso, un camino, un curso: el del adecuado proceso de diseñar objetos. Resumiendo: el método es un conjunto orgánico de reglas o normas para la producción que son tenidas como vigentes en la acción cotidiana del diseñador. Enrique Dussel

Existe no solo un método sino tantos métodos como el diseñador cree, apropie o adapte para diseñar. Ahora, diseñar bien no depende exclusivamente del método. **Realmente existen métodos para lograr resultados eficientes**. Muchos diseñadores lo tienen incorporados sin saberlo, pero los pasos a seguir están presentes y son fundamentales para cualquier trabajo de Diseño. **Lo que faltaría en este contexto sería una standarización de los métodos, así como una simple receta de cocina**; nombrando los ingredientes necesarios para trabajar, las herramientas y los pasos a seguir.

La función de los métodos debe ser la de estructurar todo el conjunto de ideas que configuran a la teoría científica de diseño y cuya meta son las propuestas operativas que se convierten en instrumentos para la acción. **Generar y utilizar vehículos que nos permitan pasar de las demandas verbales a la realización de los objetos que las satisfagan**. Olea y González Lobo.

El método aporta a las disciplinas rigurosidad, certeza. Creatividad, intuición y gusto no se contradicen la metodología. La complementan. Las disciplinas organizadas requieren métodos para su desarrollo y no solo en un sentido pragmático (justificación de costos, gestión y práctica profesional) sino también en la configuración de mensajes, en la construcción y generación de espacios de comunicación. **Flexibilidad y creatividad suman, pero sin métodos resultan castillos en el aire**.

La imagen del diseñador sistemático y racional se asocia a una secuencia de ciclos y pasos analíticos, sintéticos y de valoración, hasta llegar a la identificación de la mejor de las soluciones posibles. **Las características del modelo «caja de cristal» son: 1) Los objetivos, las variables y los criterios del problema de diseño se fijan de antemano; 2) El análisis se completa con anterioridad a la búsqueda de soluciones; 3) La evaluación de las soluciones parciales o intermedias es eminentemente lingüística y lógica; 4) Las estrategias a seguir son dictadas de antemano.** Jordi Mañá.

Un método es garantía de que podemos repetir el proceso de diseño, si desconocemos el proceso o método que nos lleve hasta un diseño significa por tanto que no sabemos diseñar. **El proceso o método de diseño debe conducir a un resultado cuantificable y objetivo que responda a parámetros definidos previamente.**

Podríamos decir que el método es el paso lógico que va del conocimiento de unos datos y sus relaciones a la propuesta del proyecto, como conjunto de diversas aportaciones científicas. **La función fundamental del método en el diseño es la organización operativa de los datos y sus relaciones, cuyo objetivo es la elaboración de una forma.** Oriol Bohigas.

El método es una gramática de acciones basada en el análisis de la conducta organizada con fines determinados; es una conducta sistemática, como conducta planeada, controlada; **el método viene siendo una selección específica de acciones planificadas.** Es una característica particular de un grupo de acciones que tienen un carácter no tanto descriptivo sino normativo. Gui Bonsiepe.

El método es la enunciación explícita de las fuerzas que intervienen en el problema de diseño y del esquema de presiones que la forma debe reflejar. Implica el uso de estructuras lógicas deductivas que nos ayudan a entender el campo del contexto y a «inventar» una forma que se le ajuste. **La función del método es la de reducir el vacío entre la pequeña capacidad del diseñador y la gran amplitud de su tarea, mediante la enunciación clara del problema y cuyo objetivo principal y final debe ser la forma, como expresión ordenada de una necesidad.** Christopher Alexander.

Una pregunta importante sería ¿qué quiere decir diseñar 'bien o mal'? Que algo esté 'bien o mal' diseñado ¿puede ser estandarizado? 'Bien o mal' diseñado sería válido cuando es dicho ¿por quién? Cuando es dicho desde ¿qué observaciones, cultura, expertise, habilidades, competencias? Es decir, 'bien y mal', ¿podrían ser opiniones 'universalizadas'? Porque **para felicidad de todos hay metodologías. Hay muchas. Ahora juzgar la 'bondad del resultado'... Eso ya parece un asunto distinto. Sobre todo cuando piensas que todo lo dicho es dicho por alguien...**

El método es parte del comportamiento finalizado, es decir, orientado hacia la solución de problemas, implica una acción controlada, planificada; es el ejercicio de la «facultad táctica», según Bentham, o bien el empleo estratégico del intelecto, como lo define Buchler. **La función del método consiste en regular la fantasía, en dirigirla dentro de unos cánones determinados, para obtener así un mejor resultado. El método opera en un área de tensión, precisamente aquella que se establece entre el éxito obtenido racionalmente y el éxito obtenido al azar.** Tomás Maldonado.

El diseño no es fruto únicamente de la inspiración sino que se ejerce siguiendo una metodología precisa, que se ha ido formalizando a lo largo del tiempo y **que se enseña en las aulas.** Por eso **cualquier cosa no es diseño,** y por eso hay buen diseño y mal diseño. Si bien es cierto que la experiencia y el talento (o la suerte a veces) pueden suplir la metodología, o al menos alguna de sus fases, es importante evitar caer en la simplificación de pensar que para diseñar solo hace falta estar inspirado. Xenia Viladàs.

El diseño gráfico no es una ciencia exacta, por lo cual, no existe un sólo método que te lleve a desarrollar o crear un diseño que comunique. Existen varios métodos, que poseen cosas en común, por ejemplo, **todos ellos requieren una recopilación y análisis de la información, sobre el cliente, la competencia, el producto y otros rubros.** No son recetas, el diseñador se basa en un método pero este sufrirá modificaciones dependiendo del problema al cual el diseñador se enfrente. Además **un problema tiene varias soluciones, todas ellas pueden comunicar el mismo mensaje, pero de distinto modo, motivo por el cual un diseño no puede ser calificado como bueno o malo.**

El método nace de la necesidad de crear nexos entre la creatividad artística y la ingenieril o inventiva coincidentes en el diseño. **El diseño adquiere así una actitud científica que le otorga cierta consistencia moral, al permitirle el rechazo de dogmas, apriorismos o intuiciones prematuras e injustificadas como soluciones definitivas. El método significa un esfuerzo para exteriorizar el proceso de diseño, en función de: 1) una verificación y control del proceso (feed-back y reciclaje); 2) un estímulo constante a la intuición, y 3) un ordenamiento del trabajo en equipo.** Jordi Mañá.

En años recientes ha habido un crecimiento sustancial de nuevos procedimientos no convencionales que se agrupan de manera más general bajo el rubro de «métodos de diseño». La principal intención de estos nuevos métodos es que tratan de introducir procedimientos con un marco lógico en el proceso de diseño. **Los métodos de diseño son todos y cada uno de los procedimientos, técnicas, ayudas o «herramientas» para diseñar.** Representan un número de clases distintas de actividades que el diseñador utiliza y combina en un proceso general de diseño. Nigel Cross.

La única forma para diseñar bien, es escuchar al cliente, conocer sus problemáticas y necesidades para después descifrar la información y convertirla en un gráfico. En mi experiencia es lo que mejor ha funcionado para con quienes hemos trabajado, sin duda el **conocer al cliente es la pieza fundamental para llegar a un gráfico que apoye y resuelva las necesidades de los clientes.**

Un método es un ordenamiento lógico de elementos que permiten ser seguidos con el fin de **obtener un resultado con un mínimo de incertidumbre.**

La metodología es parte de la lógica, estudia los procedimientos utilizados en la adquisición, exposición y aplicación del conocimiento. Con ese fundamento, bajo el término metodología del diseño entendemos el conjunto de recomendaciones para accionar y actuar en el campo específico de la resolución de problemas de diseño. Dentro de la actividad de diseño existe todo un proceso; esto es, la actividad requiere de una secuencia organizada que encamine las acciones de una manera eficaz y convenientemente relacionadas entre sí. Del libro La trama del diseño, ed. Designio.

Existen métodos, de eso no hay duda, pero el resultado depende de la capacidad de quien los utiliza. Hay diseño bueno y malo y se demuestra con los resultados buenos y malos obtenidos por nuestros clientes. Una marca, una pieza promocional, un cartel, una etiqueta, una silla, una mesa, etc. son parte de un resultado evaluable. Me sorprende que en la enseñanza del D Gráfico no le den importancia a la metodología, de ahí que existan muchos egresados «intuitivos». Diseñar bien depende de cómo resolvamos el problema que enfrentamos, pero para ello primero hay que conocerlo lo mejor posible.

El método en el diseño no es una cosa fija, sino un proceso en desarrollo. El carácter de este proceso es descriptivo. Está formado por diversas operaciones (unas mentales y otras manuales, algunas veces intuitivas y otras más racionales) que constantemente son descubiertas. Habla del «qué» hacer y del «cuándo» hacer las cosas. Es útil para reunir, manejar y organizar la información relevante. Sin embargo los diseñadores crean primero las cosas y sólo después, de un modo más bien ineficaz, meditan acerca de la manera como las diseñaron. Del libro La trama del diseño, ed. Designio.

Sí, existen varios métodos. Tienen variaciones en las distintas disciplinas que el diseño abarca. La geometría y las estructuras son la base de todos los diseños. El hombre imita la naturaleza al crear, todos los diseños naturales están inscriptos en estructuras geométricas simples, complejas, regulares o irregulares.

Sólo hay métodos disponibles para diseñar; para guiar el proceso que involucra solucionar la preocupación planteada por el cliente. La idea del método es reducir la incertidumbre que genera la búsqueda de la solución y por otro lado alcanzar definiciones, para precisar una premisa sobre la que construir la propuesta. **Es recomendable entonces «diseñar métodos» que mejoren la eficiencia de los procesos de diseño,** de esa forma nos acercamos a soluciones correctas según acuerdos de calidad definidos con el cliente para la satisfacción de su necesidad. Pensamiento de caja transparente.

Creo que en primer lugar se debería definir lo que es «diseñar bien». A los diseñadores nos dan herramientas y conocimientos sobre las diferentes corrientes y técnicas que existen en el diseño. Existen formas de diseñar dentro de determinados parámetros, pero quien sería el mejor juez para diferenciar lo que un buen diseño del que no lo es. Creo que la respuesta se encuentra en la funcionalidad, un diseño que trasmite su mensaje con la intención para la que fue creado, sería a mi consideración, un buen diseño. Por lo tanto el diseñar bien o no está en relación a la funcionalidad del mismo.

La S O L U C I O N está en el P R O B L E M A», con esta frase definiría el mejor M É T O D O para realizar un buen diseño, sumado a experiencia + sentido común + creatividad = Cliente Contento. Ego del diseñador satisfecho!

La mejor manera de diseñar bien, es no diseñando mal: es decir, **todos sabemos lo «incorrecto» a la hora de diseñar (colores, tipos, composición, etc), pero por algún motivo muchas veces caemos en hacerlo mal** (me incluyo en el lote), sea por prisas, poca autocrítica, desgana o por presión del cliente/responsable del proyecto... quizás lo principal para enseñar a hacerlo bien es no claudicar con ciertas cosas. Tan fácil o tan difícil como eso.

Creo que la mejor manera de llegar a un «Diseño Bien Hecho», es primero saber qué decir, saber qué comunicar y saber a quien va dirigido el mensaje y cuál es el propósito de ese mensaje. Pero en realidad **no creo que exista un método para diseñar bien**, pienso **que lo que hace un buen diseñador es la habilidad creativa y técnica de cada diseñador aplicada a algún producto en particular, que cumpla con las necesidades de comunicación del mensaje.**

Las 98 opiniones que hasta el momento se han hecho, concuerdan en varias cosas: la pregunta se ha planteado: ¿existe «un» método para diseñar «bien»? Todas las opiniones están en contra de la existencia de «un» método, e indirectamente cuestionan la existencia de «diseñar bien», ya que no se puede garantizar en un 100% un resultado aceptado por el usuario final. Propongo complementar el debate con las preguntas: ¿si existen métodos para diseñar, qué características deben tener, y bajo qué premisas deben ser abordados? ¿Cuando deberían existir? ¿A qué debe responder el diseño, como proceso?

Del griego metha (más allá) y odos (camino), significa literalmente camino o vía para llegar más lejos; hace referencia al medio para llegar a un fin. En su significado original esta palabra nos indica que **el camino conduce a un lugar**. El diseñar implica definir el destino, del cual el camino es parte. Por fuera de esto, solamente la ubicuidad (donde es indistinguible el camino del destino, ya que no hay temporalidad -camino-, todo es lugar -simultaneidad-); o la epifanía (lugar sin camino, instante -no hay temporalidad-).

Saber a dónde hay que llegar es diseñar bien.

Yo creo que métodos para diseñar bien existen tantos como diseñadores exitosos en el mundo, a mi parecer **entre mas se conoce uno mismo como diseñador, mejor va a poder enfrentar los desafíos de diseño** y va a tener una visión mas clara de hacia dónde quiere llegar con su labor.

Como un tejido, el diseño tiene trama y urdimbre. El diseño como acto humano que relaciona el fundamento de toda realidad con la posibilidad precisa de una traducción del lenguaje verbal a un lenguaje gráfico que nos acerque a la definición formal. **El diseño se encuentra en la raíz de la libertad: en su doble giro de reconocimiento del caos de donde brota el hombre y de la luz con la cual el mundo puede ser ordenado. No se hace únicamente lo que se puede, sino lo que se debe y se quiere. Ahí se entrevé la posibilidad del método en el diseño.** Del libro La trama del diseño, ed. Designio.

No se puede llegar a la conclusión de que cada quien tiene un método para diseñar, eso sería comparar el diseño con arte, subjetivo y expresivo, existen varios o quizás muchos caminos para llegar al resultado final que es el objetivo del diseño, un mensaje visual de impacto, pero también claro y 100% entendible, innovador y original, así que la metodología del buen diseño puede ser cualquiera que su resultado sea objetivo, limpio y entendible, métodos personales en este campo no creo que existan o deban existir, eso dejémoslo a los artistas, nosotros comunicamos.

Estamos confundiendo método de enseñanza del diseño, con el método que usa un diseñador para resolver un proyecto. Digamos, si para hacer una marca, uno empieza dibujando, otro eligiendo tipografías, otro mirando ejemplos... ese es su método. **Es el proceso, los pasos que uno sigue para lograr un resultado.** No existe el no-método. **Ser metódico es un buen resguardo para cuando la inspiración no aparece «mágicamente».**

Cada uno tiene el propio, pero no estaría de más que se enseñaran métodos posibles, para que después los estudiantes los adapten a su conveniencia. Es mejor que aprender a los tumbos

Creo que el diseño utiliza la creatividad, pero no por eso lo hace una profesión «artística» e improvisada. Para mí el diseño tiene una razón específica, una necesidad y una utilización predeterminada pues entonces, **no podemos hablar de que no existen métodos**, porque la creatividad es sólo un porcentaje del diseño total, lo demás son conocimientos adquiridos a través del estudio de la disciplina.

Observación, análisis, creación, testeo, son parte de un método que la mayoría utiliza, pero los criterios utilizados son personales, cómo combinás lo adquirido es lo que no se puede enseñar.

Recuerdo la analogía del arroz verde de Munari: no se puede echar el arroz a la olla sin antes haber echado el agua, se debe seguir un orden lógico con las proporciones justas para que la receta no sea un fracaso. Lo mismo pasa en Diseño. Respecto a diseñar «bien» creo que esa palabra, en diseño, es sinónimo de «sustentable», si es repetitivo con la bonanza económica, el bienestar social y el medio ambiente, entonces habremos diseñado bien El único ingrediente que realza el sabor en cada comida es el amor, si uno cocina con amor difícilmente esa receta sea un fracaso.

© taller 2

En la universidad había una asignatura de metodología que no era más que adaptación de métodos científicos básicos para tu futuro trabajo de grado los cuales nunca tendrían real coherencia con lo que necesitarías para desarrollar tu diseño. Sin embargo **la intuición no lo es todo, busca pasos lógicos, mezcla métodos tanto conocidos como propios, «conoce a donde quieres ir y tendrás la mitad del camino», cada diseño es un nuevo método aunque parezca que harás lo mismo.**

Según el diccionario de la Real Academia Española, el método es el modo de decir o hacer con orden. Esa definición se acerca curiosamente a lo que es diseñar, presentar con orden la información. **El diseño ES método. Pero ese método, ese arte, esa habilidad ¿está basado en un método? mi respuesta es «sí, pero no solamente».** Diseñar requiere un conocimiento, ese conocimiento se puede inculcar, pero también cuenta con habilidades que no se pueden enseñar, que se aprenden con el tiempo y la práctica.

Diseñar sin método, se llama arte. Pero que tema más denso y difícil de resolver tan sencillamente.

En la universidad es nuestro interés que los estudiantes desarrollen un método, conociendo experiencias de otros en diferentes sistemas de objetos, culturas y formas de existencia. El diseño busca dar respuestas claras, prácticas, que solucionan la vida cotidiana y permiten al usuario obtener satisfacción a través del objeto; **el método nace de entender, interpretar, canalizar, aceptar la necesidad; no hay un método único, a formas de acercarse a la verdad desde la perspectiva de verdad y realidad del diseñador, en un contexto de resolución que debe terminar siendo objetivo, usable y aceptado.**

... **efectivamente, la aplicación del método requiere cierto talento.** Un proverbio chino dice: si el hombre erróneo usa el medio correcto, el medio correcto actúa erróneamente. Sin embargo, creo que existe una parte de éste que se desarrolla con una teoría y una metodología que se pueda aplicar. No creo en el talento instantáneo, puro de nacimiento. **Creo en el fortalecimiento paulatino que se da entre la teoría y la práctica, entre los conceptos y las estrategias. El problema es creer que existe un método como una receta infalible y aplicable a todos los casos.**