

LA EVOLUCIÓN DE LOS PROCESOS DE DISEÑO

THE DESIGN PROCESSES EVOLUTION

FECHA DE RECIBO: OCTUBRE 31, 2012
FECHA DE ACEPTACIÓN: DICIEMBRE 20, 2012

44

ALEXYS ALTAMAR

Arquitecta. Profesora de Diseño. Universidad Autónoma del Caribe.
alexysaltamar@hotmail.com

*Diseñar es como:
"Una ruta que avanza en medio de dudas, pero siempre
cargada de expectativas y esperanzas, esperando sin
descanso el alivio y la seguridad que nos proporcionan las
certezas y la confiabilidad respecto de todo aquello que
hemos creído y tomado por verdadero.
Confiar en nosotros mismos y en lo que sabemos y siempre. Mirar
y observar el mundo con los ojos del asombro y de la verdad".*

Le Corbusier

RESUMEN:

La evolución de los procesos de diseño tuvo inicio en la modernidad. En la Segunda Guerra Mundial, muchas ciudades de Europa fueron destruidas. Como consecuencia, aumentó el marco problemático del diseño debido a la proliferación de objetos, las respuestas urgentes a las necesidades de la población, y los requerimientos del desarrollo económico y social. Para satisfacer estas necesidades se instituyeron nuevas escuelas de diseño, como la Bauhaus, que recibe un gran número de alumnos para prepararlos en el campo del diseño con acceso a las nuevas herramientas y estrategias de diseño, colocando al estudiante en un nivel de eficiencia aceptable para producir los objetos que la sociedad demanda. Hay otros factores determinantes en el proceso de diseño, como es la creatividad que convierte el problema en una solución realizable. La cultura expresa o rechaza lo que pretende transformar y la estética permite la comunicación entre sujeto y objeto.

PALABRAS CLAVE:

Diseño, proceso, estrategias pedagógicas, cultura, estética, objeto, creatividad.

ABSTRACT:

Evolution of Design process begun in modern times. During World War II, many cities in Europe were devastated. Result of this, design challenges were increased because proliferation of goods, needs of population, as requirements of social and economic development. So, new design schools -like Bauhaus- were established. Many students were received to be educated in designing, with new tools and strategies, placing them in a proficient level to produce objects needed by society. Just as material needs, creativity is another factors determining design process, turning the problem into a feasible solution. Culture expresses or rejects what is determined to be transformed; and aesthetics allows communication between subject and object.

KEYWORDS:

Design, process, teaching strategies, culture, aesthetics, object, creativity.

El ejercicio cotidiano vinculante de la docencia y la práctica profesional, en la búsqueda del conocimiento por medio de la investigación de los saberes, especialmente en el diseño, lleva a conocer caminos alternativos sobre las prácticas en el diseño arquitectónico, así como su naturaleza, su inicio en el campo de la docencia, y su relación con el contexto social, cultural, político y económico.

Otras de las inquietudes ha gravitado, como afirma Chaves (2009), sobre la definición de diseño: "El diseño es un hecho de la historia social, aparece en un determinado momento, en un determinado lugar del desarrollo de las fuerzas productivas, es decir es un subproducto de las fuerzas productivas".

Casi todas las actividades de la vida diaria o de trabajo están dirigidas a cumplir una finalidad, pero cada una de ellas requiere ser racionalmente fundamentada y organizada en forma secuencial, ordenada, lógica y sistemática para lograr una respuesta satisfactoria a esa finalidad. Es decir, hay una intencionalidad organizada con diferentes niveles de realización según su complejidad.

« En el campo académico, los diseñadores han percibido, desde el segundo decenio del siglo XX, cómo al incrementarse el grado de colaboración humana requerida para la elaboración de un proyecto, aumenta la necesidad de formular métodos de trabajo que faciliten al máximo esa colaboración. »

Cualquier evento, no importa su complejidad o importancia, desde el punto de vista del responsable, se inicia con una serie de expectativas cuya intencionalidad determina su organización; y comienza a imaginársela y a darle forma concreta en su mente, para lo cual desarrolla un proceso que comienza por jerarquizar las necesidades; definir la secuencia de las actividades; coordinar los datos con las actividades; definir el número de usuarios ó participantes; determinar su lugar o ubicación; su duración; cuantificar los insumos requeridos y su tipología; etc.

Todo estos factores influyen en la naturaleza del evento, lo que desencadena todo un proceso dialéctico, lógico, continuo, con sentido. Por tanto, a medida que las actividades mismas surgen, también sugieren cómo se puede continuar y así cada movimiento determina el siguiente, sea en forma regresiva o progresiva.

LA EVOLUCIÓN DE LOS PROCESOS DE DISEÑO.

El arquitecto, su contexto intelectual y profesional, se enfrenta a una compleja situación al tratar de cumplir con su tarea. Debe resolver una cantidad de problemas que surgen de la finalidad del edificio, del lugar en que debe levantarse, de las técnicas y materiales que se debe utilizar, de las necesidades que han de satisfacer. Las soluciones no pueden darse por separado, pues la obra de arquitectura que resultará debe ser un organismo unitario como todo organismo.

Todos estos elementos concurren a ubicar al arquitecto frente a una situación sobre la cual debe actuar, pero que no determina mecánicamente como un proceso de causa a efecto: no es la obra que él realizará sino la relación íntima entre el arquitecto y el usuario. Aquí, se hace evidente la necesidad de realizar un programa que permita organizar y analizar la información en orden a definir sus diversas opciones en busca de la solución óptima.

En el campo académico, los diseñadores han percibido, desde el segundo decenio del siglo XX, cómo, al incrementarse el grado de colaboración humana requerida para la elaboración de un proyecto, aumenta la necesidad de formular métodos de trabajo que faciliten al máximo esa colaboración, traduciendo esa información en lenguaje común.

Es por esto que, después de la Segunda Guerra Mundial, cuando muchas ciudades de Europa fueron totalmente destruidas, la desaparición de espacios habitables en el interior de las ciudades actuó como elemento dominante en la demanda de vivienda, en el contexto de lo existente y del entorno inmediato. Todo ello asociado a la carencia de herramientas y oferta de trabajo, de salud, industriales, etc.

Como resultado, se aumenta el marco problemático del diseño debido a la proliferación masiva de objetos, las respuestas urgentes a las necesidades del ser humano, la necesidad de la seguridad de un refugio, los modos de vida individual y comunitario, la demanda de nuevos usos.

Ni la explosión demográfica, ni el desarrollo económico, ni el consumismo habían generado en la sociedad, la demanda de los diferentes objetos que necesitaban; todo ello, en contraste con la época anterior a la guerra, cuando solamente bastaba el talento del diseñador para satisfacer las demandas de diseño; vale anotar que los problemas sociales de carencia eran menores. Es decir, la creación de nuevos objetos era posible sólo por las propuestas de diseño que presentaban los artistas (Olea y Lobo, 1998).

Como consecuencia de la gran demanda, para satisfacer las necesidades, nuevas escuelas de diseño fueron instituidas, como la Deustches Werkbund, la Vkhutemas en la URSS creada en 1918 y la célebre Bauhaus o escuela de Artes y Oficios, de Weimar, creada en 1919.

LA DEUTSCHE WERKBUND. (FEDERACIÓN ALEMANA DE TRABAJO)

Fundada en 1907 en Múnich por el impulso de Hermann Muthesius, llamado el espía del gusto, era una asociación artesanal alemana de artistas, arquitectos, periodistas, pedagogos, diseñadores, e industriales. Es decir, representaba la unión de gremios para consolidar la perfección de sus diseños y producción.

La Werkbund era más un esfuerzo patrocinado por el Estado que un movimiento artístico; su propósito inicial era la integración de los oficios tradicionales con las técnicas industriales de producción en masa con el fin de llevar a Alemania en un lugar competitivo frente a otras potencias.

Esta asociación tenía como principio en su producción en serie, el rasgo característico del espíritu moderno: lo funcional, lo utilitario y objetivo así como la adopción de formas abstractas como base estética del diseño industrial, la identificación de nuevos procesos de aplicación de materiales, la pulcritud y elegancia. Lo que constituyó un hito en el desarrollo del diseño de la arquitectura moderna e industrial y en la creación, más tarde, de la escuela de diseño Bauhaus.

Su lema "Vom Sofakissen zum Städttebau" (Desde el cojín del sofá hasta la edificación de ciudad) indicaba su rango de interés. Tanto la Vkhutemas como la Bauhaus heredan las características de la Deustches werkbund.

LA ESCUELA DE LA BAUHAUS

Etimológicamente, Bauhaus significa Casa de Construcción, fue fundada en 1919, en Weimar (Alemania), por Walter Gropius; trasladada en 1925 a Dessau y disuelta en 1933 en Berlín.

La Bauhaus, como institución, no fue un fenómeno artístico sino un fenómeno social. Su espíritu y sus enseñanzas se extendieron por todo el mundo hasta nuestros días. Su primer maestro, el suizo J. Itten, impulsó una enseñanza basada en el expresionismo pictórico, en la meditación de filosofías y religiones orientales y en la pedagogía de aprender haciendo.

La Bauhaus recibe en sus aulas un gran número de alumnos para prepararlos en el campo del diseño, independientemente del talento personal, y para satisfacer en forma masiva y urgente las necesidades de la gran población, así como los requerimientos del desarrollo económico. La presentación de técnicas pedagógicas se hizo obligatoria para el desarrollo del diseño y ubicar al estudiante en un nivel de eficiencia aceptable para producir los objetos que la sociedad necesita. De esta forma, la demanda y la producción forjaron procesos de diseño eficaces para la sociedad en la que estaban inmersos, o en función de la ideología propia de cada sociedad. Lo que exigió la elevación de los niveles de capacitación profesional. De este modo, se logra un producto de costo adecuado, se satisface una necesidad con calidad y se dispone de un servicio eficaz. (Olea y Lobo, 1988).

« La Werkbund fue más un esfuerzo patrocinado por el estado que un movimiento artístico; su propósito inicial era la integración de los oficios tradicionales con las técnicas industriales de producción en masa con el fin de llevar a Alemania en un lugar competitivo frente a otras potencias.»

Consecuentemente, la Bauhaus, como escuela superior de diseño, se enfrenta a la imperiosa necesidad a contribuir en que un grupo suficiente de profesionales alcance el grado de eficiencia acorde con la producción industrial. Para lo cual debe utilizar medios que permitan pasar de las demandas verbales a la realización de objetos satisfactorios, lo cual es válido para las industrias que realizan tanto las proposiciones del diseñador industrial, como las del urbanista, el arquitecto o el diseñador gráfico, con el fin de convertirlos en objetos de uso: habitaciones, enseres o herramientas, etc. (Olea y Lobo, 1988)

En la misma dirección, el fracaso que significó el rápido desuso de muchos objetos que no respondieron a las necesidades sociales o económicas, suscitó el desarrollo de nuevos procesos metodológicos, apoyados en argumentos más lógicos, como una serie de reflexiones que se puede tener a lo largo del desempeño.

Además, las soluciones requeridas sobrepasan los esfuerzos individuales y comprometen todo un equipo de trabajo interdisciplinario con miles de datos provenientes de distintas áreas.

EL PROCESO DE DISEÑO: UN PROCESO CREATIVO.

Específicamente en el campo de la arquitectura, con las nuevas herramientas y estrategias de diseño, las modernas escuelas de diseño intentan relacionar la actividad del arquitecto con la sociedad en cuyo desarrollo colabora, lo que exige una preparación previa superior a la que se impartía en las antiguas academias. Apuntando en esta dirección, Alto (1982) afirmaba que:

"Durante las últimas décadas de la arquitectura, ha sido frecuentemente comparada con la ciencia, y se ha tratado de hacer cada vez más científicos sus medios, hasta transformarla en una ciencia pura. Pero la arquitectura no es una ciencia. Sigue siendo aún ese gran proceso sintético que consiste en combinar miles de funciones humanas

definidas, sin dejar de ser arquitectura. Su objeto es siempre el de armonizar el mundo material con la vida humana...

Los métodos arquitectónicos se asemejan a los científicos; y un proceso de investigación como el que emplea la ciencia puede ser útil también en arquitectura. La investigación arquitectónica no puede ser solamente analítica. Siempre habrá un elemento de instinto y de arte en la investigación arquitectónica.

Los hombres de ciencia usan a menudo formas de análisis exageradas con el fin de obtener resultados más claros, más visibles. Los mismos métodos pueden ser adoptados en la arquitectura." (P.72- 73)

Es decir, mediante la arquitectura y la investigación, con la ayuda de las ciencias y los métodos de diseño, se puede entender mejor la realidad para interactuar con la sociedad desde y en lo climático, lo social, lo tecnológico, lo psicológico, lo cultural, etc. El propósito es responder con una arquitectura más humana.

Asimismo, afirma Jones (1978) que todos los procesos de diseño tienen en su esencia creatividad, racionalidad y control. Permiten hacer público un pensamiento por medio de la expresión gráfica, o dibujo a escala; convertir un problema complejo en uno sencillo; facilita la participación de muchos profesionales en diferentes disciplinas; y viabiliza la posibilidad de que otras personas, como los usuarios, puedan contribuir con su información vivencial al conocimiento y experiencia del diseñador. Permiten fijar y relacionar los elementos componentes del diseño.

Aunque los procesos de diseño profundizan en la comprensión de la realidad en donde la sociedad actúa, su historia y su cultura, actualmente existen en las grandes ciudades problemas insolutos como el congestionamiento vehicular, el déficit de aparcamiento, el acceso laborioso y la disfuncionalidad en la atención y comodidad locativa de los usuarios de aeropuertos. Es decir, no se logra dar completa solución aun.

Así mismo, Jones (1978), desde la cibernética, nombra a algunos teóricos importantes del diseño como Osborn, Gordon, Matchett y Broadbent, Newman, Collin y Bonta en sus estudios experimentales que parten de la teoría del conocimiento, de la psicología y de la lingüística, y tratan de explicar que las acciones humanas están regidas por el sistema nervioso; Y que es en el cerebro donde se produce la parte más valiosa del proceso de diseño, donde el diseñador cambia sus modelos en forma inconsciente, se produce el "salto de comprensión repentina", donde recibe los estímulos y respuestas variables.

Para los psicólogos, el cerebro en su proceso, como aparato semiautomático, está acondicionado para ser ayudado u obstaculizado por los problemas de la niñez o por el deseo de la incertidumbre.

Se puede deducir de estas acciones que el cerebro, los estímulos y respuestas, conforman lo que conduce directamente a reconocer el valor práctico de la teoría del diseño y la evolución en los diferentes procesos de diseño.

Broadbent (1978), al examinar la teoría del diseño, ha tomado del examen de las actividades mentales, que se supone ocurren en el cerebro, algunos referentes para la explicación de la elaboración creativa en la producción del diseño. Los procesos de diseño son formulados, como lo expresa Olea (1988), "con un gran sistema informacional en que quedan implicados los procesos creativos del individuo como timones de la acción, capaces de producir o de hacer real lo creado por la imaginación". (p.6)

«La Bauhaus recibe en sus aulas un gran número de alumnos para prepararlos en el campo del diseño, independientemente del talento personal, y para satisfacer en forma masiva y urgente las necesidades de la gran población, así como los requerimientos del desarrollo económico..»

47

En el lenguaje especializado del diseño, según Selle (1973), "se entiende generalmente por creatividad una facultad instrumental disponible en cualquier momento y hábil para el desarrollo de sugerencias sobre nuevas variantes de productos en un marco dado de la producción o en las propuestas de diseño". (p.48)

Creatividad es la postura que el proyectista adopta respecto a cada categoría secundaria de su filosofía del diseño. Desde otro punto de vista, más legítimo histórica y antropológicamente, Selle (1973) propone que la creatividad puede definirse como: "la facultad que caracteriza una actitud social prospectiva capaz de revelar, aprehender o crear figurativamente posibilidades emancipadoras. Esta facultad comporta inmanentemente caracteres utópicos y se ha manifestado repetidas veces en la utopía social del diseño". (p.48)

También la imaginación incluye hasta la propia capacidad imaginativa del equipo humano que interviene en él y es lo que constituye los límites prácticos que convierten el problema en una solución realizable.

LA CULTURA Y LA ESTÉTICA EN EL PROCESO DE DISEÑO.

Para Olea (1988), otro factor que interviene en el proceso de diseño es la cultura. Esta se adhiere para mantener posiciones

en su mundo cultural y a su vez refleja, expresa o rechaza lo que pretende transformar. También afirma que, así como interviene la cultura, el proceso de diseño está regido por la estética, porque es la que permite la comunicación entre sujetos en torno del objeto o el usuario, el espectador o el diseñador. Por esta relación, se puede decir que hay diseño y no que hay invención. Además, no hay un diseño único sino un conjunto de diseños posibles y es la estética la que permite escoger la más satisfactoria.

Meyer (citado por Selle 1973) establece que existen también otros factores que inciden en el proceso de diseño desde el punto de vista del diseñador como son: toda clase de inhibiciones, objeciones, opresiones y represiones, prejuicios o premisas preconcebidas que no permiten así la liberación del diseñador y su apropiada integración a la sociedad. También este teórico determina que en todo diseño correcto desde el punto de vista de las necesidades vitales reconocemos la forma organizativa de la existencia. Todo diseño correcto y realizado de una forma auténtica constituye el reflejo de la sociedad". (p.123)

del autor para revelar su deseo y personalidad, al describir su tiempo, cultura y lugar mediante la solución ya sea en la arquitectura o en cualquiera de los otros campos.

Aunque todos o muchos desarrollen el mismo proceso, los resultados siempre serán diferentes porque cada persona le coloca sus experiencias vividas y su capacidad creativa.

Puede haber muchos procesos de diseño pero para resolver cada problema arquitectónico se utiliza uno y solo uno.

Los métodos no garantizan por sí mismos una solución adecuada a las necesidades sociales. Los métodos de diseño tienen como modelo o referente las acciones del cerebro.

La eficiencia de sus soluciones no depende sólo del proceso sino también de la cultura, de la estética de la imaginación del diseñador, de sus inhibiciones y de lo que considere malo o bueno, etc.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- J. Christopher, Jones, John. (1978). Métodos de diseño. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.
- Olea, Oscar y González Lobo, Carlos. 1988. Metodología para el diseño urbano arquitectónico, industrial y gráfico. Editorial trillas.
- Selle G. (1973) Ideología y utopía del diseño. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, s. a
- Tedeschi, Enriko. (1982) Teoría de la arquitectura. Buenos Aires: Editorial Nueva Visión.
- Chaves, Norberto (2009). Conferencia dictada sobre: Definición de Diseño. (Disponible en www.Youtube.com/watch, bajado el 20 de diciembre de 2009.

« No existen reglas fijas para el diseño de proyectos. Aunque si hay conocimientos y habilidades fundamentales que deben formar parte del diseño o método elegido para cualquier proyecto.»

Hay procesos de diseño que han durado muchos años en su desarrollo, como la cúpula de Santa María de las Flores diseñada por Brunelleschi, que no la creó el solo, sino que fue obra de la cultura. (Olea).

Concluye Olea (1988) que, aunque los procesos de diseño permiten el mejoramiento constante de los objetos ya diseñados, ya sean arquitectónicos, industriales, mecánicos, etc., hay objetos que fueron diseñados por medio de un proceso empírico, que obliga a reconocer que están bien hechos y no hay nada esencial que agregarles. Tal es el caso de la aguja, que tiene 20.000 o más años de antigüedad.

CONCLUSIONES

No existen reglas fijas para el diseño de proyectos. Aunque sí hay conocimientos y habilidades fundamentales que deben formar parte del diseño o método elegido para cualquier proyecto.

La solución es algo muy personal y particular porque el origen de la solución no está únicamente en las dificultades del objeto que debe proyectarse, sino que es el fruto del éxito