

CONSECUENCIAS DE LA ADOPCIÓN Y ADAPTACIÓN METODOLÓGICA EN LA PRÁCTICA DEL DISEÑO.
Equipos extendidos de trabajo

WILLIAM OSPINA TORO
Lic. En Filosofía y Letras
Docente Departamento de Diseño Visual

La revisión de las metodologías en diseño, se han convertido en fuente de discusiones y de aplicaciones en los diferentes productos de esta disciplina, proporcionando cambios metodológicos y transformaciones en los procesos dentro de la acción práctica, como en la teorización acerca del diseño mismo.

El anterior planteamiento tiene como consecuencia directa la ampliación de los equipos de desarrollo en esta disciplina, en los cuales el diseñador ejecuta su trabajo especializado conjunto a otros profesionales, por tal razón los problemas a los que se enfrenta, ya no son más de tipo particular, referidos únicamente a lo formal o a lo funcional, sino que son de tipo integral, ya que es necesario concebir los productos del diseño como partes fundamentales de unidades más grandes de tipo cultural y social, es decir, unidades contextuales.

Como efecto de esta situación se genera la inevitable incorporación de expertos de ramas aparentemente foráneas al diseño, en el proceso de realización, por tanto, el análisis de los problemas y la proposición de proyectos requieren de una estructuración que podríamos llamar abierta y plural.

Hacia este último aspecto es a donde se debe apuntar para precisar, o intentar sistematizar, el tipo de trabajo interdisciplinario que plantea el ejercicio del diseño hoy, para ello es necesario una corta revisión de las incorporaciones metodológicas que se encuentran en la historia de la disciplina.

La introducción de metodologías en el diseño se remonta, como sabemos, a la aparición de la industrialización como fenómeno social y cultural, este fenómeno determinó la reevaluación de los procesos que se aplicaban para la solución de cierto tipo de problemas, en las etapas preindustriales y artesanales.

La industrialización trajo consigo la aparición de nuevos cuestionamientos, los cuales venían articulados a variables mucho más complejas que las de repetir la configuración de un objeto específico o la composición gráfica sobre cánones establecidos, de esta manera los problemas se hicieron mucho más exigentes, pues se necesitaba garantizar la demostración racional de la solución propuesta, además de aplicar los principios derivados de la ciencia en la consecución de

la solución; así se hicieron más complicadas las situaciones que los artesanos debían enfrentar. (para este punto confróntese Luis Rodríguez Morales. Para una teoría de Diseño. Editorial Tilde. México 1989. Páginas 21- 28)

Los artesanos se vieron en la necesidad de resolver aspectos formales y funcionales que implicaban requerimientos de tipo económico y posteriormente tecnológico, lo cual no admitía abordar el proyecto desde una perspectiva individual e intuitiva, pues los conocimientos que empezaron a exigirse para resolver estas situaciones desbordaban el conocimiento empírico e intuitivo derivado de la tradición que los artesanos poseían, por tal razón debían contar con el trabajo especializado de la mano de obra calificada en los diversos campos que comprometía la solución del problema.

Este ambiente derivó en la aparición de elementos metodológicos y de funciones precisas para afrontar con alguna validez, las soluciones a las que arribaban, y dado el carácter resolutivo de este tipo de procesos, los «diseñadores» substituyeron la manera de afrontar los problemas y, por consiguiente, los caminos elegidos para solucionarlos.

Despus de adoptar y de adaptar diferentes modelos de m todos, los planteamientos implicaban premisas que iban de la mano de las nociones econmicas, es decir, la reduccin de costos y la ampliacion de beneficios determin la relacin del diseador con aspectos hasta ese momento, lejanos de la prctica de su disciplina, adem s de intentar teorizar acerca del estatus acadmico propio de la misma.

El reflexionar terico aport concepciones sobre el ejercicio del diseo en dos vertientes, una de tipo cientfico y otra de tipo acientfico; en la primera, la funcin del objeto diseado determinaba la forma del mismo, esta corriente de tipo racional y objetiva estaba ms cercana a la concepcin del diseo como proceso tecnificado y se apartaba, en alg n sentido, de la relacin contextual y cultural que entra a cualquier producto realizado.

La corriente opuesta a la anterior es la acientfica, la cual ponderaba la forma sobre la funcin y se encontraba ms cercana a los mbitos de las Bellas Artes y a la subjetividad expresiva, pero los resultados obtenidos por este tipo de corrien-

te, no era posible estructurarlos o formalizarlos teóricamente como en la corriente racional.(según Enric Satué en El diseño gráfico, desde sus orígenes hasta nuestros días, citado por Guillermo Gonzáles . Estudio de Diseño, Emecé editores. Argentina 1994, página 27)

El desarrollo de este tipo de caracterizaciones contrarias del diseño, están más referenciadas a las ramas industriales y arquitectónicas, donde los elementos procesuales retomados de las ciencias exactas determinaron el modo en que se debía afrontar un problema, sin embargo la variable estética comprobó una aproximación a las ciencias sociales, es decir se evidenció que no es posible separar por completo la estructuración formal de los contenidos estéticos,(no del arte, en el procedimiento real de un proyecto.

En el área gráfica las vinculaciones metodológicas, al parecer, no fueron tan evidentes sino hasta la incorporación de un cambio de mirada sobre los campos su aplicación, variación influida por los desarrollos tecnológicos, particularmente en comunicación.

Así ambas consideraciones sobre la disciplina, acientífica y científica, dieron al traste con la intención de encontrar un método universal para el diseño, en la medida en que ambas corrientes separaban la función de la forma y por tanto no era posible conseguir la formalización global del proyecto, es decir no se podían contemplar todas las variables que intervenían en la realización.

En la corriente expresiva, por ejemplo, su estructuración obedecía más a los lineamientos que de la estética se tenía en su momento, o por el contrario en la corriente de tipo funcionalista, no se contemplaba la capacidad expresiva y significativa del objeto producido.

La búsqueda de una universalización de métodos di como resultado afortunado la proliferación de modelos teóricos para describir el proceso que se encontraba tras un diseño, pero encontrar un método todo ha sido una tarea, hasta el momento, infructuosa.

Ahora bien, de acuerdo a lo anterior vemos como los problemas a los que atiende el proceso de diseño se ampliaron buscando dar soluciones más integrales, en función de los resultados esperados, y responder a los requerimientos de tipo económico, tecnológico y social, que se presentan unidos al diseño.

Si bien estos requerimientos metodológicos y contextuales, enunciados antes, formularon una perspectiva procesual diferente, como consecuencia lógica, obligaron a cambiar los equipos de trabajo, pues se hacía necesario considerar tanto aspectos endógenos como lo estructural formal, lo funcional operativo, y tener que considerar también aspectos de orden exógeno, como lo económico y lo tecnológico, para intentar determinar todos los componentes inherentes a un proyecto de diseño.

Kepes Grupo de estudio en Diseño VISUAL

El cambio en la constitución de los equipos de trabajo, determinó consideraciones sobre los alcances de la metodología, pues los diversos métodos establecieron parámetros normativos que debían ser considerados dentro del proceso total, por ejemplo, a mayor especificación del proceso, disminuye la cantidad de posibles errores dentro de la producción, a mayor esquematización del proceso y del modelo de diseño, se evidencian detalles específicos de forma o de función.

De otro lado y como efecto de adoptar este tipo de estructuración metodológica, el diseñador pudo respaldar racionalmente sus propuestas a partir de premisas formales y funcionales válidas, formulación que se clarificó al considerar la cercanía entre el proceso del diseño y el de investigación; además se reconocen y consideran los componentes culturales y contextuales, como elementos imprescindibles en la configuración de los objetos de diseño. (tema abordado por autores como Bonsiepe en metodología clásica y alternativismo, Diseño de la Periferia , Ed G.G.1985 Pág. 90-96),

Los aportes metodológicos en el diseño también generaron verificaciones específicas sobre aspectos tecnológicos y estos a su vez, presentan variaciones sobre campos de aplicación del diseño en diversas áreas comunicacionales.

De acuerdo a las aplicaciones tecnológicas en diseño, este último replantea los medios con los cuales hace tangibles las propuestas y como tal, esta innovación hace que los procesos se reestructuren de manera

constante, esto es, no solo las áreas industriales retroalimentan lo tecnológico, sino que las gráficas y visuales aprovechan las ventajas mediáticas como objetos en los cuales la estructuración de elementos visuales debe responder a procesos específicos y variables igualmente complejas que las industriales y arquitectónicas.

Por tanto, en las áreas gráficas se hace necesario contar con especialistas que enfoquen la utilización de instrumentos tecnológicos adecuadamente en la consecución de un proyecto, que responden hoy, a ámbitos de tipo comunicacional, pedagógico, educacional, informativo, etc.

Dentro de los factores tecnológicos se evidencian aportes de interrelaciones entre los media como ejemplo de la complejidad alcanzada por la gráfica en los últimos años; conceptos desarrollados hacia 1966 bajo la denominación de Intermedia(Dick Higgins), ofrecen perspectivas claras sobre este tipo de evolución de la disciplina en este campo.

Kepes Grupo de estudio en Diseño VISUAL

El concepto de intermedia se define como «estructura combinatoria de elementos sintácticos que vienen de más de un medio, pero son combinados en uno y por eso transformados en una nueva entidad...» (Leonardo, Vol. 34, No 1, Pág. 47-48, 2001).

La relación directa entre los medios, establece una transformación en el modo de asumir la estructura formal de su combinación, y sin extender demasiado el concepto, hoy los diseñadores se encuentran generando productos similares a este tipo de vinculaciones mediáticas.

De esta manera vemos que el trabajo del diseñador ya no se limita a trazar bocetos que implican una posterior realización, pues el contexto en el que se encuentra la problemática del diseño, se ha ampliado, para dar cierta satisfacción a los deseos generados por los modelos de los sistemas culturales, pues cada producto de diseño se inserta dentro de la cultura y responde a la dinámica interna de la misma, en consecuencia los procesos destinados a la generación de objetos de diseño, amerita una sistematización de gran cantidad de información, que solamente el diseñador no puede abarcar, para dar solución efectiva al problema y a los requerimientos del contexto.

En pocas palabras los proyectos a los cuales se enfrentan los diseñadores en la actualidad, se apartan mucho de la simple formalización intuitiva que en su momento definió al diseño en sus comienzos, ahora necesariamente están abocados al trabajo interdisciplinario, lo cual determina otra metodología para acercarse al problema y a las soluciones.

Este enfoque de acción práctica podemos denominarlo interdisciplinario, pero revisar este tipo acción, debe establecer el esclarecimiento de campos disciplinarios definidos, esto es, acotar las funciones de cada uno de los miembros del equipo para responder eficazmente a los requerimientos del problema.

La diferenciación disciplinaria y los campos de acción, solo pueden estar clarificados bajo la aplicación de estrategias de diseño, un plan determinado de acciones particulares para un proyecto en especial, sabemos que cada proyecto implica cambios dentro de las estructuras de selección de alternativas, sin embargo el plan acota las posibilidades de repetir y reiterar procesos en actividades particulares que el diseñador o el equipo deben enfrentar.

Solo a partir del plan estratégico es posible trazar la ruta específica hacia donde se dirige el proyecto en general, observando tanto lo central como lo colateral dentro de la relación del proceso de diseño.

El intento de abordar los métodos precisos para cada proyecto solo está claro en la medida en que la estrategia sea trazada con anterioridad a la ejecución del proceso y con la globalidad que el mismo requiere, lo cual permite la relación entre los campos de acción propios de los integrantes del equipo de trabajo que, como hemos enunciado, ya no solo se remite al diseñador.

Uno de los elementos de realización que empieza a determinar este tipo de trabajo participativo o interdisciplinario en la esfera de proyectos actuales, es la heurística como actitud deliberada de búsqueda, ajena al talento o al don creativo individual, ya que es un elemento de racionalización derivado de la aplicación de métodos en diseño.

La heurística, determina la aplicación sensata de tareas investigativas que los diseñadores, en conjunto con los equipos de análisis y de ejecución, deben ejecutar con miras a la estructuración de problemas adecuadamente formulados acerca de la particularidad de los requerimientos del contexto, lo que implica una preparación de

los diseñadores en investigación, tanto formal como funcional y de contexto, que garantice el manejo y la proposición de estrategias de diseño acordes con las necesidades de nuestra cultura.

De esta manera vemos cómo el diseño presenta una invariante relación con los procesos investigativos, derivados de la racionalidad que ayudó a delimitar el tipo de oficios calificados del ejercicio profesional de diseño, pero la consecuencia más determinante es la necesidad de capacitar a los diseñadores para asumir la investigación como directriz procedimental de los posibles campos de aplicación de su ejercicio, pues de lo contrario, los procesos complejos que requiere la realización de un producto se desplazará hacia ramas colaterales del diseño y este será un agregado dentro de esa cadena de producción establecida hoy.

Lo anterior obliga a que los profesionales del diseño adquieran una visión amplia de la problemática a la que se enfrentan, es decir deben saber leer las diversas clases de variables que se encuentran dentro de un problema, ya sea de comunicación visual, objetual o de cualquier rama de la disciplina, y además saber relacionarlas para lograr la estructuración de hipótesis claras para solucionar este problema, o atender a los complejos y variados requerimientos del contexto actual.