

# DISEÑO, MÉTODO Y CREATIVIDAD. UNA TRÍADA DE ARMONÍA Y CONFLICTO

*DESIGN, METHODS AND CREATIVITY.  
A TRIAD OF HARMONY AND CONFLICT*

Msc. Arq. Byron Rabe Rendón\*  
Universidad de San Carlos de Guatemala

Fecha de recepción: 25 julio de 2015.  
Fecha de aceptación: 28 noviembre de 2015.

## Resumen

El estudio sistemático del diseño y sus métodos ha tenido una rápida evolución conceptual desde mediados del siglo pasado. Las visiones han cambiado de manera notoria, a tal punto que algunos de los teóricos han hecho planteamientos encontrados luego de interpretar la inconveniencia de situar al diseño dentro de marcos rígidos y reflexionar sobre la necesidad de conceder flexibilidad y apertura para estimular la capacidad creadora. Estos cambios paradigmáticos nos han llevado a cuestionarnos: ¿Cómo puede tener método el diseño si el diseñador necesita de la creatividad y esta se relaciona con libertad, originalidad e incertidumbre, en tanto que el método se vincula con normatividad, procedimiento y previsión?

## Palabras clave:

Diseño, creatividad, método, diseño creative

## Abstract

*The systematic study of the design and its methods has had a rapid conceptual evolution since the middle of the last century. The visions have changed dramatically; some theorists have made conflicting statements after reflecting on the inconvenience of basing the design on rigid criteria and assess the need for flexibility and openness to stimulate creativity ability. These paradigm shifts have led to ask us: How design can have method if designer requires creativity and this is related to freedom, originality and uncertainty, while the method is associated with regulations, procedures and prevision?*

## Keywords:

*Design, creativity, method, creativity design*

---

\* Arquitecto (1983), maestro en Administración Pública (1988), maestro en Docencia Universitaria (1994) y posgrado en Arquitectura turística para el desarrollo sostenible (2007) por la Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC-. Profesor titular de la Facultad de Arquitectura de la USAC. Actualmente concluye su Tesis de Doctorado en Investigación Social para la Universidad Panamericana, así como su tesis de Doctorado en Arquitectura en la USAC.

## Introducción

A menudo se oye hablar de los métodos de diseño y de la necesidad de implementarlos para obtener resultados más certeros en los productos a obtener, pero también se argumenta que la rigidez de los métodos puede disminuir la capacidad creativa. Es innegable que existen posiciones y justificaciones a favor o en contra de los procesos metodológicos al momento de diseñar.

El objetivo del ensayo es establecer la relación entre el método y el diseño y de cómo su vinculación con la creatividad puede aportar criterios para favorecer el aprendizaje del diseño. El proceso seguido partió de investigación bibliográfica y documental, enfocada en distintos conceptos y enfoques para establecer parámetros divergentes y definir las convergencias conceptuales. Esto con el ánimo de propiciar la reflexión sobre la tríada planteada, es decir el diseño, el método y la creatividad. Cada uno de estos forman parte del proceso de diseñar y constituyen elementos insoslayables para generar resultados efectivos. En tal virtud se realizó el análisis de cada concepto, pero en especial se hizo énfasis en la forma como se interrelacionan; adicionalmente el análisis se amplía hacia otros temas vinculados tales como la técnica y la ideología. A partir de estos parámetros se van realizando diferentes reflexiones que llevan a conclusiones que aportan algunos planteamientos que consideramos importantes, pero que también persiguen estimular el estudio y continuar con la discusión del tema.

El documento se ha estructurado en cuatro partes. Inicialmente se describen conceptos sobre el diseño y la forma como lo han entendido algunos teóricos, esto permite identificar las distintas posturas y referentes para interpretar el concepto; luego se analizan al-

gunos elementos para identificar la relación que existe entre el diseño, la técnica y la ideología, lo cual nos sitúa en una realidad que afecta la tríada estudiada; seguidamente se hace una reflexión sobre el método y la evolución conceptual que ha tenido en relación con el diseño, para finalmente reflexionar sobre la paradoja entre la creatividad y el método y derivar en conclusiones.

## El diseño

Como referente etimológico, el diseñador suizo Yves Zimmermann, en su libro *Del diseño*<sup>1</sup> hace una disección de la palabra diseño y de sus significados en diferentes idiomas. Establece un paralelismo con la palabra *designio*, de tal forma que asevera que, *diseño* es equivalente a *designio* o propósito, relación que lleva consigo todo *diseño* por definición: *signo con intención*.

Desde un ámbito conceptual el estudioso argentino Norberto Chávez indica que las manifestaciones reales del diseño sólo tienen una cosa en común: "El ser la fase en que se definen todas las características de un nuevo producto, su forma de distribución y uso, antes de iniciarse el proceso de producción material." (...) "Si agregáramos un atributo más, estaríamos definiendo sólo algún área parcial del diseño, o cayendo fuera de esta práctica profesional."<sup>2</sup>

El investigador mexicano Luis Rodríguez Morales, parte de un marco ideológico, en el que afirma que el diseño, a grandes rasgos, tiene como meta proyectar objetos funcionales, que satisfagan necesidades, pero que todavía existe una gran confusión en la teoría del diseño sobre los factores de función y necesidad.<sup>3</sup>

Wenceslao González, investigador y catedrático español, comparte que el diseño presen-

<sup>1</sup>Ives Zimmermann, *Del Diseño*. (Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1998), 116

<sup>2</sup>Norberto Chávez, "Qué era, qué es y qué no es el diseño. Intentando dispersar la bruma", *Actas de Diseño 1*. Encuentro Latinoamericano de Diseño. Buenos Aires: Universidad de Palermo, 2006, 15-16.

<sup>3</sup>Luis Rodríguez Morales, *Diseño: Estrategia y táctica* (México: Siglo XXI, 2004), 44

ta al menos tres direcciones distintas desde el punto de vista del contenido: la primera se establece en relación con el arte, la segunda en conexión con las Ciencias de la Naturaleza y, la tercera, se vincula con las Ciencias Sociales. Indica que el diseño, además de ser un elemento específico de una actividad científica, puede ser una faceta de una práctica profesional y un componente clave de la tecnología. Señala que cuando se plantean los caracteres de diseño, aparece como una palabra bipolar, porque constituye el punto de partida, pero también el de llegada; es decir que el diseño puede ser tanto lo que se tiene en la mente antes de ser llevado a cabo como aquello que resulta como producto.<sup>4</sup>

Por su parte el español Juan Antonio Chamorro, en su tesis doctoral plantea: "Las mutaciones que propone y genera el diseñador no son al azar (en su mayor parte), son generadas entre la tormenta y la calma, entre la locura y la razón; el relámpago de la síntesis que ilumina toda la maraña estructurada del campo del paradigma, propone mutar y se calma y asienta -dentro del propio paradigma- con la crítica de la razón."<sup>5</sup>

Diseño puede significar la concepción gráfica de una idea, el desarrollo de un proceso o el producto mismo de esta idea. Permite transmitir el pensamiento creativo a un lenguaje visual, lo que facilita concretar acciones y procesos cuyo producto, generalmente incluye objetos de utilidad, que también pueden identificarse como diseño.

El diseño puede tratar de explicarse desde diversos planos de referencia y también ser interpretado desde lo teórico, lo metodológico, lo ideológico o analizarse como respuesta funcional, como necesidad estética, o como mercancía de alta plusvalía. El diseño también se relaciona con el arte, con las ciencias naturales, con las ciencias sociales y con múltiples disciplinas. Según sea el contexto en

que se genere o interprete incluso el diseño puede convertirse en poesía o en la energía creadora que concreta las repuestas a necesidades en un momento y espacio.

El diseño es una actividad intelectual, que utiliza diversas habilidades expresivas y técnicas, que tiende a fortalecer la capacidad de establecer relaciones de conocimientos y experiencias para llegar a un flujo creativo que circunda la razón, el entusiasmo y la intuición, cuyo objeto principal es brindar soluciones a problemas y necesidades concretas generalmente externas al diseñador. Esto último lo diferencia del arte que tiende a satisfacer necesidades propias del creador y es, a partir de este tema, que se han ido generando diversas confusiones sobre la relación entre la creatividad y el diseño porque la creatividad no es exclusiva del arte.

Debido a la pluralidad en su concepción, el diseño tiende a relacionarse de manera ambivalente, es decir de manera armónica o integral, pero también en conflicto o en contraposición, con el método y la creatividad, conceptos que comprenden la técnica y la ideología.

### Diseño, técnica e ideología

Jürgen Habermas, filósofo y sociólogo alemán, plantea una perspectiva en la que la evolución del sistema social parece estar determinada por la lógica del progreso científico y técnico, lo cual reduce el conocimiento reflexivo orientado a favor del dominio técnico que obvia la razón y sobredimensiona el valor instrumental.<sup>6</sup> El diseño ha estado determinado por la evolución científico tecnológica y por las diferentes concepciones ideológicas.

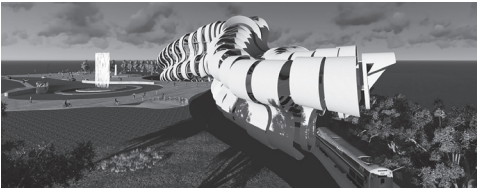
En efecto, la evolución tecnológica ha incidido en que el diseño se haya relegado al campo operativo, que se haya descuidado

<sup>4</sup>Wenceslao González, Las ciencias del diseño: racionalidad limitada, predicción y descripción. (España: Netbilo, 2007). 3

<sup>5</sup>Juan Antonio Chamorro, "Epistemología y enseñanza en el arte del diseño". (Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid, 2004). 6

<sup>6</sup>Jürgen Habermas en su obra Ciencia y técnica como "ideología", publicada en 1968, advierte del valor ideológico y del discurso dominante que adquiere la ciencia y la técnica en la sociedad.

la reflexión teórica y los fundamentos que sostienen las ideas y respaldan los procesos de diseño. Se ha sobrepuesto la tecnología al método e incluso a la teoría. Hoy numerosos diseñadores tienden a descartar el proceso de investigación y racionalización, confundiendo, en muchos casos, la utilidad del método con la aplicación de la técnica. Joan Costa opina que el debate sobre la falta de elementos metodológicos en los diseñadores tiene mucho que ver con una confusión entre lo que son los métodos y las técnicas contra lo que es la creatividad: "...muchos confunden todavía los métodos con las técnicas, cuando en realidad los métodos sirven a la estrategia para pensar y planear, y las técnicas sirven para "hacer".<sup>7</sup>



Estación Central de Ferrocarriles de Guatemala (FEGUA). Proyecto presentado por los estudiantes Kevin Argueta y Silvia Barrios, en el curso de Diseño Arquitectónico 6 del segundo semestre de 2015. Facultad de Arquitectura de la USAC.

La influencia de las tecnologías de la comunicación y la información, los fuertes procesos de desculturización, así como, las campañas que orientan al consumismo, afectan los valores académicos y culturales locales que poco a poco se desvanecen ante las tendencias globales. Vemos diseñadores generando impecables resultados formales y gráficos, incluso virtuales, gracias a las herramientas que les facilita la tecnología. El problema es que muchas veces no saben lo que están haciendo o no saben por qué y para qué lo está haciendo y cómo, lo que hacen, afecta a su medio natural, cultural y social.

El enfoque eminentemente instrumental que da la tecnología es insuficiente para fortalecer los procesos creativos, es necesario en-

trar en un espacio más integral y holista que permita tomar decisiones en función de las variables que se relacionan directamente con el conocimiento del contexto y con las necesidades humanas y valorar cómo estas influyen en nuestras decisiones para obtener resultados de diseño acordes a nuestras realidades. Pero esto no significa una dependencia unívoca centrada en establecer patrones metodológicos rígidos que afecten la actividad creativa, significa flexionar para tomar mejores decisiones. Eso nos lleva a establecer la relación armónica y los criterios antagónicos entre el método y el diseño.

### Método y diseño

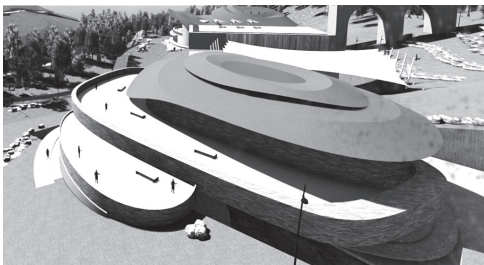
El método se concibe como el proceso sistemático de hacer algo a partir de una concepción mental predefinida, incluye un conjunto lógico de proposiciones para identificar secuencias congruentes para el logro de una acción o resultado. Tiene un carácter lógico que lo diferencia de un procedimiento cualquiera. En esta perspectiva, el diseño presenta similares criterios, obedece también a una concepción mental que busca alcanzar, por medio de diferentes procesos, resultados que generalmente se relacionan con la producción de un objeto. Tanto el método, como el diseño, han partido de distintas concepciones, en algunos casos reduccionistas y en otros complejas. Por lo general, ya sea de manera consciente o no, con base en fundamentos teóricos o empíricos, el diseño se ha valido de estrategias y técnicas para la búsqueda de mayor efectividad en los resultados.

Pero si bien hay posiciones que consideran que el diseño debe obedecer a criterios metodológicos, otras se enfocan en que lo que debe hacerse es sistematizar las experiencias para dejar registros y favorecer futuras experiencia y otras más, se orientan a propiciar la fluidez en el diseño descartando, completamente, las normas rígidas que definen algunos métodos. Esto permite recapacitar sobre

<sup>7</sup>Joan Costa en el prólogo del libro de: Rodolfo Fuentes. La práctica del diseño gráfico. Una metodología creativa. (Barcelona: Paidós Diseño, 2005). Citado por Víctor Guijosa en Actas de Diseño No.1, agosto 2006, Buenos Aires, p. 76

la posición antagónica entre ambos conceptos (método y diseño), cuya diferencia sustantiva se enfoca en cómo ambas visiones pueden bloquear o aportar a la creatividad.

Cada una de las posiciones obedece a un referente, ya sea histórico, contextual o teórico. Por ejemplo desde mediados del siglo XX, el racionalismo cartesiano ha influido notoriamente en los métodos de diseño.<sup>8</sup> No obstante, a partir de los años setenta, varios metodólogos modificaron los enfoques racionales que habían propugnado años atrás y surgió una contra corriente en la que resaltaban los cambios de enfoque. Este es el caso de Christopher Jones<sup>9</sup> que identificó que la lógica y la metodología son incompatibles con la naturaleza humana, observando la dicotomía entre lo racional y lo subconsciente. En tanto que Christopher Alexander,<sup>10</sup> adujo que los métodos destruyen la estructura mental que debe poseer el diseñador. Durante ese decenio y en la década de los ochenta surgieron críticas contra el funcionalismo y el racionalismo, lo que generó que el diseño fuera reenfocado y diera como respuesta un mayor énfasis en el estilo y la forma. Con este cambio paradigmático comenzaron a evaluarse nuevas ideas, sobre todo, aquellas que reinterpretan y dan flexibilidad a los procesos. En este momento ya se identificaba un conflicto creciente entre método y diseño.



Recuperación de la zona adyacente de San Juan Gascón, Antigua Guatemala. Proyecto presentado por los estudiantes Roger Kanek, Kevin Carrillo y Valeria Lima, en el curso de Diseño Arquitectónico 8 del primer semestre de 2016. Facultad de Arquitectura de la USAC.

Y es que como ya lo señalaba Gui Bonsiepe<sup>11</sup> a finales del siglo XX, estamos viviendo en un tiempo de ruptura, de explorar diversos enfoques y posibilidades de síntesis. La tendencia en la mayoría de ámbitos y enfoques está orientándose a mayor libertad, a mayor flexibilidad y a mayor creatividad.<sup>12</sup> Esas nuevas formas de concebir el diseño permiten entender, de mejor manera, el planteamiento que el polémico Feyerabend<sup>13</sup> hiciera en los años setenta:

*"La idea de un método que contenga principios firmes, inalterables y absolutamente obligatorios que rijan el quehacer científico tropieza con dificultades considerables al ser confrontada con los resultados de la investigación histórica. (...) Descubrimos entonces, que no hay una sola regla, por plausible que sea, y por firmemente basada que esté en la epistemología, que no sea infringida en una ocasión u otra."<sup>14</sup>*

Al iniciarse la devaluación del enfoque funcional racional, se fueron descartando los enfoques metodológicos rigurosos que pueden interferir en los procesos creativos y comenzó a promoverse la creación formal funcionalista con la búsqueda de planteamientos menos absolutos desde el plano metodológico. Esto ha favorecido una mayor tolerancia hacia las habilidades creativas e incluso intuitivas, en especial en los ámbitos académicos.

Los enfoques más recientes favorecen el desarrollo de la tríada que, en su concepción armónica, busca atender tanto lo abstracto como lo concreto, enfatizar en lo temporal más que en lo permanente, también se identifica una clara tendencia a interesarse más en lo particular, que en lo universal. Existe

<sup>8</sup>Si bien esto tuvo su auge en los años sesenta todavía sigue incidiendo en algunas escuelas de diseño y arquitectura.

<sup>9</sup>Christopher Jones. Informe sobre la metodología del diseño. En Metodología del diseño arquitectónico. (Barcelona: Gustavo Gili, 1971). 193

<sup>10</sup>Fernando Pérez, et al. "Recorrido histórico en la metodología del diseño". (XIV congreso Internacional de Ingeniería Gráfica. Santander, España. 5-7 junio de 2002).

<sup>11</sup>Diseñador industrial alemán nacido en 1934. Estudió y luego fue profesor en la Hochschule für Gestaltung de ULM. Introdujo la idea de diseño proyectual, del diseño de información y el concepto de interfaz.

<sup>12</sup>Gui Bonsiepe. Las Siete Columnas del Diseño. En Del Objeto a la Interface. Mutaciones del Diseño. (Buenos Aires: Editorial Infinito, 1999)

<sup>13</sup>Filósofo de la ciencia nacido en Viena en 1924 y fallecido en Zurich en 1994. Propulsor del anarquismo científico, profesor en las Universidades de Bristol en Inglaterra y la universidad de California en Berkeley. Su polémica obra "Contra el método" publicada en 1975 contiene una fuerte crítica de la lógica del método científico racionalista. Planteó que la historia contradice la idea de un método con principios científicos "inalterables" y propuso el principio de "todo vale".

<sup>14</sup>Paul Feyerabend, Tratado contra el método. Esquema de una teoría anarquista del conocimiento. (Madrid: Tecnos S. A. 1986). 7

una propensión a alejarse de las secuencias lineales y de las estructuras rígidas de los métodos tradicionales, para enfocarse más en estrategias holísticas que consideran incluso, la complejidad y el caos.



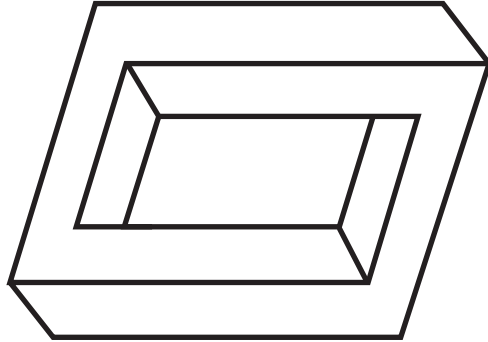
Paso a desnivel para el ingreso peatonal y vehicular en la Ciudad Universitaria Zona 12, Guatemala. Proyecto presentado por los estudiantes Allan Ayapán, Andrea López y Adriana Luna, en el curso de Diseño Arquitectónico 9 del segundo semestre de 2015. Facultad de Arquitectura de la USAC.

La revolución que propiciaron las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) a partir de la década de 1990 y los cambios que se dieron a inicios del siglo XXI con la incidencia de la globalidad y la responsabilidad social y ambiental, contribuyeron con una nueva visión de la realidad en la que el escenario del diseño se modificaría constantemente junto a la realidad que lo origina.

En este nuevo siglo se posiciona una diferente valoración ética y estética dentro de un distinto escenario que ha ido propiciando la posmodernidad; una época caracterizada por la pluralidad de pensamientos, el liberalismo individualista, el relativismo moral y la multiplicidad de visiones éticas y esté, dentro de una nueva concepción de lo humano.<sup>15</sup> Estamos en una fase de la historia que tiende a descartar la rigidez normativa y los preceptos sociales tradicionales vigentes durante la mayor parte del siglo XX, esto se manifiesta no sólo en el plano social, también ha incidido en el plano científico y tecnológico.

## La paradoja creatividad y método

En esencia la armonía o el conflicto que se establezca en la tríada analizada, depende de la valoración que se dé al desarrollo de la creatividad en el proceso de diseño, pero como hemos identificado, las principales contradicciones se centran en el método.



Aunque Feyerabend ha sido seriamente criticado por el mundo científico por su obra ya mencionada, Tratado contra el método. Muchos de sus planteamientos pueden ser revisados y hasta aceptados de manera menos polémica en el campo del diseño. Por ejemplo el rechazo contundente de las metodologías que buscan universalizar las ciencias. O la visión de que cualquier método que contenga reglas imperativas, tropieza con dificultades en casos particulares. Incluso en su planteamiento de que a veces es necesaria la alteración de alguna de las reglas del método para llegar al resultado deseado. En su planteamiento establece que la sumisión o adhesión incondicional a las reglas acarrea el estancamiento, en nuestro caso, el diseñador se coloca en una posición cómoda al adoptar métodos impuestos, sin esforzarse en cuestionarlos, confrontarlos, renovarlos o alterarlos, según sea su necesidad. O sea que al aceptarlos se circunscribe a una zona de comodidad terriblemente dañina para la productividad creativa.

<sup>15</sup> "...el posmodernismo se caracteriza por la ambigüedad, la subjetividad, la inestabilidad, la globalización, la paradoja, los modelos caóticos, el interés por lo esotérico..." (Grajales, La cosmovisión, 6).



Pero el diseño no debe partir únicamente de la intuición, necesita fundamentos y referentes para enriquecer y generar resultados plenamente sustentados desde los distintos referentes antes mencionados. Mihály Csikszentmihályi<sup>16</sup> ayuda a comprender esta vinculación a lo largo de su obra *Creatividad*,<sup>17</sup> en esta explica detenidamente que la creatividad es una función de tres elementos: el campo es decir el lugar o disciplina donde ocurre el acto creativo, la persona que es quien realiza el acto creativo y el dominio que se refiere al grupo social de expertos que valida el acto creativo. No hay forma de corroborar la bondad y originalidad de un resultado si antes no se lo somete a la evaluación social y la comunidad lo acepta como tal. La creatividad no se produce dentro de la cabeza de alguien, sino en la interacción entre los pensamientos de una persona y un contexto sociocultural. El diseño como producto creativo obedece a esto criterios: el campo del diseño, el diseñador y el dominio marcado por el contexto social y quienes establecen los parámetros mismos para el diseño.

Tanto la perspectiva de Feyerabend como la de Csikszentmihályi, contribuyen a generar una visión diferente sobre la percepción tradicional que se tiene sobre el método. El primero con su visión contra el método y el segundo con la estructura de la creatividad que se relaciona directamente con el medio.



Instituto del Diseño y la creatividad (Id y Crea) para Ciudad Universitaria Zona 12, Guatemala. Proyecto presentado por los estudiantes Luis Canel, Marvin Ariza, Diego Zambrano y Roberto Leonardo, en el curso de Diseño Arquitectónico 8 del segundo semestre de 2015. Facultad de Arquitectura de la USAC.

Pero la paradoja mencionada se manifiesta en la tendencia a relacionar lo creativo directamente con lo irracional, con lo emotivo, con el sentimiento; en tanto que el método se relaciona más con lo racional y con lo lógico. Si se parte de que el método es un camino definido, sistemático y normativo, resulta incongruente la relación expresa con la creatividad y, más aun hablar de método creativo. Y si la creatividad se relaciona con la libertad, la originalidad y la incertidumbre que no obedecen a normas o planteamientos directrices que definan con anticipación, un resultado o un proceso ¿cómo puede tener método la creatividad?

Toda explicación dependerá de lo que lleguemos a establecer como método y si, efectivamente, debe prevalecer dicho concepto en el ámbito del diseño. La etimología de método (Methodo) tiene dos componentes: meta que significa a lo largo de, y odos, que significa camino. A lo largo del camino. Desde esta perspectiva el método se orienta a la búsqueda, a seguir un sendero o crear un recorrido, y no necesariamente se refiere a un recorrido previamente identificado. Puede considerarse que los métodos nacen de la experiencia, la cual le da sustento al proceso seguido y al resultado obtenido que puede dejar registro de los procesos del diseño.

Sin embargo, concebir métodos estructurados para el ámbito del diseño puede contribuir a la pereza creativa y a la comodidad intelectual del diseñador y, por consiguiente, generar bloqueos creativos. Los métodos y las técnicas de diseño tradicionales sirven para enseñar a sistematizar el pensamiento pero no deben concebirse como un fin en sí mismo, por eso se habla de técnicas auxiliares de diseño e incluso de estrategias de diseño que conceptualmente, favorecen una visión más flexible y adaptable a las circunstancias del entorno y la realidad del diseñador.

<sup>16</sup>Psicólogo y filósofo Croata, nacido en Fiume en 1934. Jefe de psicología de la Universidad de Chicago y del departamento de sociología y antropología en la Universidad Lake Forest. Su amplia obra se ha orientado al tema de la creatividad y el bienestar subjetivo. Desarrolló la famosa teoría del flujo.

<sup>17</sup>Mihály Csikszentmihályi.. *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención.* (Barcelona: Paidós, 1998)

En el plano académico además de estimular la investigación y la reflexión se necesita sistematizar las experiencias de diseño y favorecer la generación de estrategias creativas que faciliten la construcción progresiva de procesos y resultados en función de los escenarios y de los grupos objetivos, para de esta manera, lograr soluciones integrales y originales.

Más que concebir un método tradicional estamos en función de la sistematización del diseño e incluso de la generación de opciones abiertas para crear estrategias de diseño que consideren la paradoja entre la racionalidad del método y la libertad para el flujo creativo. Esta forma de estructura estratégico-creativa se orienta a la construcción progresiva de procesos y resultados, dentro un marco flexible que permita eliminar los bloqueos a la creatividad pero que facilite la acción del diseño en función de los escenarios para lograr soluciones originales a las necesidades y problemas planteados.

### Conclusiones

En referencia al objetivo del ensayo puede afirmarse que la relación que existe entre el método y el diseño es histórica y procedimental, ambos siguen un proceso en función de una idea o problema y ambos buscan llegar a una respuesta o resultado lo más efectivo posible. Quizás por eso todavía se siga insistiendo en la visión del método científico aplicado al diseño. No obstante, los cambios en las concepciones científicas han estimulado el rompimiento de los procesos rígidos en uno y otro caso. Debe reconocerse que en ambas situaciones hay corrientes que mantienen los preceptos racionalistas que afectan directamente el estímulo de la creatividad.

Si bien la ciencia ha permitido el desarrollo del conocimiento, el método ha establecido la forma de proceder e incluso de entender a la ciencia y, la tecnología ha favorecido la aplicación de la ciencia para la materialización del diseño, es en el diseño mismo, en el que se centra la actividad creativa para dar respuesta a las necesidades humanas. Sin

embargo, se mantiene vigente la preponderancia de los criterios ideológicos y los intereses dominantes que son reproducidos en la aplicación de la ciencia por medio del método y de manera más precisa por la tecnología que condicionan y orientan la evolución y conceptualización del diseño.

Resulta inadecuado concebir el método tradicional y los procesos metodológicos normativos como propiciadores para el desarrollo de la creatividad, mas bien, se precisa provocar sistematizaciones sobre experiencias y procesos para estimular la imaginación y promover el rompimiento de bloqueos en la actividad creativa del diseño. Es más oportuno hablar de estrategias que se adapten a las condiciones y actores en el proceso que de métodos cerrados y definitivos propios del racionalismo científico. No obstante, se entiende que la creatividad no es un proceso independiente o antagónico a la inteligencia o la razón, mas bien es parte de ella. La creatividad necesita de fundamentos racionales, pero lo que se demanda evitar es que estos lleguen a convertirse en obstáculos para la creación.

Al referirnos a un método de diseño más que en procesos, nuestro entendimiento se centra en la estrategia y en cómo, por su relación con la creatividad, debe anteponer la flexibilidad sobre la norma, propiciar el desarrollo de experiencias, generar reflexiones sobre éstas y propiciar el respaldo sistematizado en función de los logros alcanzados.

La triada de armonía y conflicto tiene al diseño como eje central. La armonía se genera cuando existe correspondencia entre las estrategias metodológicas y el fortalecimiento de la capacidad creativa y, entra en conflicto, por dos razones básicas: cuando la rigidez del método se antepone a la libertad creadora, o bien cuando la creatividad se constituye en una forma antojadiza de proponer respuestas de diseño sin contar con los fundamentos, los conocimientos del contexto en función de las necesidades de los beneficiarios del resultado de diseño.



## **Bibliografía:**

- Bonsiepe, Gui. *Las Siete Columnas del Diseño. En Del Objeto a la Interface. Mutaciones del Diseño.* Buenos Aires: Editorial Infinito, 1999.
- Chamorro, Juan Antonio. "Epistemología y enseñanza en el arte del diseño." Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid, 2004.
- Chávez, Norberto. "Qué era, qué es y qué no es el diseño. Intentando dispersar la bruma". *Actas de Diseño 1. Encuentro Latinoamericano de Diseño.* Buenos Aires: Universidad de Palermo. (2006): 15-16.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención.* Barcelona: Paidós, 1998.
- Feyerabend, Paul. *La ciencia en una sociedad libre.* México: Siglo XXI, 1978.
- Feyerabend, Paul. *Tratado contra el método.* Madrid: Tecnos S. A. (e.o. en inglés 1975), 2007.
- Fuentes, Rodolfo. *La práctica del diseño gráfico. Una metodología creativa.* Barcelona: Paidós Diseño, 2005
- González, Wenceslao. *Las ciencias del diseño; racionalidad limitada, predicción y descripción.* España: Netbilo, 2007.
- Habermas, Jürgen, *Ciencia y técnica como "ideología".* Madrid: Tecnos, 1986.
- Jones, Christopher. *Método de Diseño.* Barcelona: Gustavo Gili.1978.(e.o. 1970)
- Kuhn, Tomás. *La Estructura de la Revoluciones Científicas. Traducido por Agustín Contín.* México: Fondo de Cultura Económica, (e.o.1962) 2004
- Maldonado, Tomás. *El diseño industrial reconsiderado.* Barcelona: Gustavo Gili, (e.o. 1977)1993.
- Munari, Bruno. *¿Cómo nacen los objetos? .* Barcelona: Ed. Gustavo Gili. 1983.
- Pérez, Fernando, Narcis Verdaguer, Joseph Tresserras, Xavier Espinach. "Recorrido histórico en la metodología del diseño". Ponencia presentada en el XIV congreso Internacional de Ingeniería Gráfica, Santander, España. 5-7 junio de 2002
- Rodríguez Morales, Luis. *Diseño: Estrategia y táctica.* México: Siglo XXI, 2004.
- Sabino, Carlos. *El Proceso de investigación.* Caracas: Panapo, 2000.
- Scott, Robert Gillam. *Fundamentos del diseño.* México: Editorial Limusa, 1993.
- Zimmermann, Ives. *Del Diseño.* Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1998.