

## **El Proceso de Diseño como Acto Creativo**

Arq. David Martín Rincón

2013



## EL PROCESO DE DISEÑO COMO ACTO CREATIVO

*“El diseño es un sistema de calidades que las cosas van adquiriendo por medio de procesos. El proyecto es la generación de una idea anticipatoria de lo real”*

(Venturini, 2007)

Diseñar deriva del latín *designare* remite a organizar el signo que es darle cierta organización a la materia. Es agregarle a la materia con la que voy a construir; a los ladrillos, al hormigón, a la madera, etc., una “calidad” que los materiales no tienen por sí mismos.

El proceso de diseño conduce a resolver un problema a través de ciertos principios ordenadores que organizan la Conformación del objeto arquitectónico sobre el Ambiente Humano, de esta manera, se puede decir, que el proceso de diseño no es un hecho intuitivo, sino que integra a la racionalidad, traducida a través de los criterios del diseñador, a la capacidad que este posee de pensar, evaluar y actuar de acuerdo a ciertos principios en pos de cumplir un objetivo que en nuestro caso es la obra de arquitectura.

El diseño es una “calidad que le agregamos a la materia”, calidad que no está en los materiales sino en el modo en que estos se organizan. La calidad está dada en la **organización** que se le da a la materia que se va a transformar en objeto arquitectónico. Esta calidad se traduce en como las prácticas técnicas -traducidas en soluciones espaciales- responden a prácticas sociales consagradas, es decir -habituales- o dicho en otras palabras, los modos en que se llevan a cabo las actividades cotidianas y su respuesta a través de las soluciones que el proyectista ofrece a través del diseño de espacios.

El proceso de diseño puede concebirse como una serie de acciones interrelacionadas que se organiza en el tiempo y está compuesta por fases que involucran a una totalidad compleja. No es un acto único. A través de estas fases correspondientes a las operaciones de diseño- o pasos- se da forma a un objeto o conjunto de objetos; “[...] para que, partiendo de

una problemática (punto de partida), se recorra el camino de aproximaciones sucesivas necesarias para la concreción del Objeto de Diseño (punto de llegada), que resuelve la situación, generando a su vez nuevas posibilidades para lo real”. (Venturini, 2010)

## PROCESO DE DISEÑO: LINEAL O A SALTOS?

El proceso de diseño no es un proceso necesariamente lineal. Pueden producirse saltos dentro del mismo y retroalimentaciones. Ante el planteo de una demanda/problema para la construcción del ambiente humano, quien lo debe afrontar es un profesional que maneja un “corpus disciplinar” que consisten en experiencias previas y saberes - Conocimientos y Experiencias- del campo disciplinar, pero también supone un proceso de aprendizaje sobre el mismo proceso que se lleva a cabo.

Partimos, entonces del planteamiento de un **problema**; alguien nos hace una demanda en el campo de la arquitectura, que surge de una necesidad; por ejemplo: Vivienda.

Dentro del pensamiento tradicional y simplificado, en una lógica que suele ser familiar a quien se enfrenta al planteamiento de un problema – un problema de diseño- la solución más obvia suele ser seguir un proceso ordenado y lineal. Se comienza por la comprensión del problema, que a menudo incluye la recopilación y el análisis de los requisitos del grupo social que lo requiere. Una vez que se ha delimitado el problema y los requisitos analizados, se está listo para formular una solución, y finalmente poner en práctica ese procedimiento.

Este es el patrón de pensamiento que mayoritariamente se sigue al enfrentarse con un problema complejo. A este patrón se lo puede identificar como un “modelo en cascada”, (Figura 1), ya que sugiere la imagen de una cascada como los flujos del proyecto por las escaleras hacia su finalización. “[...] la cascada es una imagen de lo conocido: ya se conoce sobre el problema, se sabe sobre el proceso y las herramientas adecuadas para resolverlo y cómo será la solución”. Concklin, (2006).



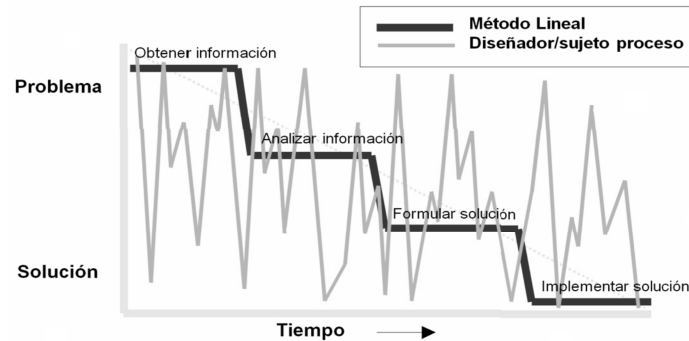


Figura 2 - Patrón de la actividad cognoscitiva de un diseñador. Dialogue Mapping: Building Shared Understanding of Wicked Problems. 2006. England. Cap. 1.

Generalmente es el cliente, el usuario, el comitente quien plantea la necesidad,- El PROBLEMA-, a resolver por el profesional.

El tema problema previamente señalado como ejemplo -la vivienda- debe ser delimitado puesto que el término/concepto señalado es inabarcable por toda la información, y desarrollo que existe al respecto. El problema se delimita, es decir, se definen sus límites, el alcance que va a tener.

Delimitar un problema es indicar lo que se quiere hacer y adonde se quiere llegar; por ejemplo y a partir del problema vivienda: "debo desarrollar un proyecto de refuncionalización de mi vivienda a partir de la incorporación de tal programa"; "debo proyectar una vivienda económica en un lote de dimensiones mínimas"; "debo proyectar una vivienda de categoría en una urbanización exclusiva". Tenemos así tres delimitaciones distintas a un problema común que es "vivienda".

El **problema** se delimita a los fines de abordar el análisis de antecedentes, es decir, de cuales son los ejemplos concretos del tema/problema planteado en el campo de la arquitectura por diferentes autores a lo largo del tiempo, de cómo se han resuelto las prácticas sociales en ejemplos parecidos.

Este problema es el que tenemos que abordar proponiendo alternativas y definiciones a fin de resolverlo.

Planteado el problema, aparecen las **ideas previas**, es decir, que conceptos manejo sobre vivienda; que conocimientos tengo sobre la vivienda, que antecedentes históricos existen en el tema vivienda, que tipologías de viviendas se pueden considerar como antecedentes para mi proceso, cuáles son las prácticas sociales habituales, institucionalizadas, que corresponden al acto de habitar una vivienda; etc., es decir todo aquello sobre lo que vamos a partir para avanzar sobre las fases del proceso de diseño.

El proceso de diseño consiste en pasar de etapas de mayor generalidad y menor definición, hasta etapas de mayor definición/representación del objeto en que todas las partes y los elementos constituyentes del mismo están perfectamente definidos. Como ya se señaló, atraviesa diferentes pasos o fases que van desde las primeras ideas que surgen en la mente del diseñador a partir del planteo del problema, pasando por la etapa de proyecto que es desde donde el modelo se copiará, es decir, se construirá, hasta las etapas de uso, por lo tanto, de rediseño continuo por parte del usuario, hasta su destrucción que es donde el proceso de diseño llega a su fin. Esto quiere decir que el proceso de diseño no acaba en la etapa de proyecto, sino que continúa en toda la vida útil del objeto arquitectónico.

Se podría sintetizar que el objeto arquitectónico pasa por tres etapas/estados/fases. El primero es el del **objeto potencial** que comprende el planteo de la problemática, la identificación de las partes del problema, las ideas previas, conceptualizaciones básicas acerca del objeto, de investigación, de análisis de antecedentes, es decir de que modo otros diseñadores resolvieron objetualmente un problema similar para llegar a la primera síntesis del problema identificando posibles TIPOS de prácticas (funciones) y de esquemas de organización de la CONFORMACIÓN, lo cual nos abre una hipótesis de trabajo. Hasta este momento el objeto no existe, solo se están evaluando ideas previas.

Luego de identificar los TIPOS, comenzamos, si, el proceso de proyectación. (Fig. 3, 4 y 5). El segundo estado es el del **Objeto en gestación o Proceso de proyectación**, donde están contenidas las intenciones de diseño; cuyo resultado es el modelo que se construirá (o "copiará" según ya señalamos) y comprende todas las etapas técnicas de representación y el ajuste de todos los elementos que lo componen en su máximo detalle (Fig. 5). En esta etapa está contenida la etapa de





(Fig. 6) Alvar Aalto . Auditorio de la Universidad Politécnica de Otäniemi.  
**Objeto Construido y Usado. Vista interior.**

A través del proceso de diseño construimos la **forma**, que no es solamente lo **morfológico**, sino también comprende la resolución **tecnológica**, lo **dimensional**, la **localización** de las distintas partes componentes del objeto arquitectónico; y por supuesto la resolución **funcional-espacial**; es decir el modo que organizamos nuestra intervención profesional en el Ambiente Humano, a través del proceso de diseño, operando en la **Estructura Físico Espacial Temporal** (EFET).

## PARTIDO E IDEAS

Según Ambriz, (2008) [el]... “partido” es una idea con la que se inicia la gestación de un proyecto. [...] una analogía, una metáfora, un concepto abstracto o una forma física concreta; [se enfatiza] la importancia de conservarse fiel a esta idea original a lo largo del proceso de diseño en el que se ajustan las variables físicas, formales, espaciales y estructurales del proyecto para evitar que pierda fuerza y se vuelva simplemente “ruido de fondo” en su contexto”<sup>2</sup>.

Desde el partido se pueden generar diversas alternativas hasta llegar a una que es la que consideramos la más apropiada y que desarrollaremos como **proyecto**, que es la documentación técnica comprendida por los

planos, los detalles, los pliegos, memorias descriptivas, cómputos, presupuestos; etc.

En la misma sintonía Pina Lupiáñez, (2004) expresa que el proceso proyectual se nutre de ideas y de conceptos y que en todo proyecto debe de haber una idea fuerte:

*La idea, formalizada o no, parece, en este caso asumir el papel de pretexto que introduce un primer parámetro para la coherencia interna. En ocasiones, puede tratarse de conceptos muy amplios y abstractos que hacen referencia a una característica rectora: ligereza, fluidez, permeabilidad, estatismo, dinamicidad. Son gérmenes de idea, muy abiertos, pero que posicionan el arranque del proyecto e introducen condiciones cuyo cumplimiento o incumplimiento determina la cantidad de lógica interna del mismo<sup>3</sup>.*

Al respecto de la “ideación” en el caso de Steven Holl<sup>4</sup>, sostiene que en su proceso de diseño “el concepto inicial” -la idea- es “la manera” de abordar el proyecto. El proyecto comienza con la búsqueda de un concepto que aporta la energía para iniciar el proceso del proyecto y dirige su desarrollo. En sus palabras, la idea es la que captura la esencia de las oportunidades arquitectónicas.

También se puede considerar que más que una “idea” el verdadero motor del proceso de diseño es a decir de Muñoz Cosme, (2008) [...] un concepto formado por un sistema o constelación de ideas en el que estas se relacionan entre si creando estructuras complejas. Luego de haber atravesado numerosas fases donde interviene la ideación se llega a la formulación de un concepto formado por varias ideas interrelacionadas que cumplen los requerimientos planteados en el programa; aun así esas ideas deberán ser confrontadas con la opinión del cliente, con los aspectos normativos y tecnológicos, con las condiciones del contexto; etc, lo que muchas veces obligará a revisar las primeras decisiones<sup>5</sup>.

<sup>2</sup> Ambriz, A. 2008. El proceso de composición arquitectónica.

<sup>3</sup> El proyecto de arquitectura. El rigor científico como instrumento poético. Bloque teórico. Capítulo 4. Concepto y Orden 2004. Pag. 220.

<sup>4</sup> Steven Holl es un arquitecto cuya obra es analizada en la Cátedra de Teoría y Métodos A

<sup>5</sup> Cfr. Muñoz Cosme, A. *El Proyecto de Arquitectura: Concepto, Proceso y Representación*. 2008. p. 106.

En el proceso de diseño intervienen factores diversos: desde el conocimiento específico disciplinar, las experiencias previas, lo subjetivo del diseñador, la memoria, los recuerdos, las lógicas proyectuales; etc.

Según Víctor Ávila<sup>6</sup>, citando a César Naselli <sup>7</sup>, en "[...]el proceso de diseño se entrecruzan la personalidad creativa del diseñador, su pasión y su voluntad de hacer con la circunstancia ambiental. De este entrecruzamiento surgirá la idea generadora". Sostiene que la "ideación" tiene muchos mecanismos y caminos y que en esto último estaría la diversidad y la libertad de opción del diseñador. [...] el proceso de ideación es continuo y variable siendo el partido la elección de una opción

Con respecto al partido asume Naselli que "[...] la cultura proyectual de las generaciones nuevas [concibe al partido] como algo continuamente cambiante, según las presiones o la participación de todo el contexto externo; [...] asume la complejidad porque todo lo que sucede tiene que ver con lo que estoy haciendo. En cada caso, las síntesis son distintas".<sup>8</sup>

Naselli <sup>9</sup>, declara que para que el proceso de diseño sea fructífero quien proyecta debe ser una persona con criterio, formada, para "mirar" la realidad e intentar hacer de ella una "síntesis" que sea su proyecto. Desde el estudio de casos sustenta que lo importante es el proceso o el modo de hacer de quien aborda el proceso de diseño, las referencias a las que acudió y cuales fueron desencadenantes del proceso. Sostiene, fundamentalmente, que lo que manda no es la información sino con que criterios se maneja esa información; por ello es que los antecedentes objetuales de, por ejemplo, una obra que encontramos en una publicación, en una revista, deben ser reinterpretados, con criterio, y no ser trasladados a nuestro proceso de diseño de manera calcada porque de esa manera dicho proceso, que es personal y creativo, se vería contaminado e interrumpido; además de ser una actitud éticamente inadmisibile con la profesión.

Por último sostiene que para hacer un buen proceso de síntesis dentro del proceso proyectual y considerando que la arquitectura es un servicio social orientado hacia la habitabilidad es fundamental contar con cuatro rasgos esenciales en todo aquel que pretende abrazar la profesión de arquitecto; estos son: Pasión, amor, disposición y voluntad y una cualidad que es la capacidad de organizar -en función del tipo de objeto de estudio- que trasciende una gran cantidad de variables y emergentes hacia una totalidad constituida por el objeto arquitectónico inserto en la EFET<sup>10</sup>.

A este respecto, para Alvaro Siza, el lugar es inicio del proyecto y fuente de inspiración de la que extrae el impulso para su arquitectura: "[...]Comienzo un proyecto cuando voy a ver el terreno, allí siempre hay un programa y unos factores determinantes aunque parezcan ambiguos"<sup>11</sup>



Figura 6 - Alvaro Siza. Fundación Serralves. Croquis. **Objeto en Gestación.**  
Idea Generadora. Prefiguración

<sup>6</sup> Clase Pública. Concurso Profesor Adjunto por antecedentes y oposición. Teoría y Métodos A. 2010

<sup>7</sup>Arq. Cesar Naselli ( FAUD, UNC)

<sup>8</sup> En *Entrevistas sobre la Síntesis* (2010), pp 25-26

<sup>9</sup> *Ibidem*, pp 25-29

<sup>10</sup> Estructura Físico Espacial Temporal.

<sup>11</sup> *Aa Vv, Alvaro Siza: profesión poética*. 1986.Barcelona, p9.

Mi Moleskine



El entendimiento del lugar y de su entorno es, para este diseñador, fundamental a la hora de emprender el proceso creativo que se ve impulsado desde el conocimiento de ese lugar, su entorno y de las premisas. A partir de allí se desarrollan las primeras ideas.

Para Renzo Piano, también, el proceso de diseño parte del reconocimiento del lugar incluyendo no solo la realidad física, el entorno del emplazamiento, sino también la gente, la cultura y la historia.

Muchos de los componentes -ideas y materiales- dentro de su proceso de diseño, son aportados por otras disciplinas para hacer a la arquitectura "fecunda e innovadora" [...] Renzo Piano cree que el arquitecto debe renovarse en cada proyecto para transformarse el mismo, que debe experimentar para este fin de la evolución y transformación profesional<sup>12</sup>:

*"[...] Todos mis proyectos tienen una historia de experimentación a sus espaldas; si estás de acuerdo con que la arquitectura es el reflejo de la sociedad; también debes reconocer que es el reflejo de un momento, de una cultura [...] mientras todo ha cambiado [los comportamientos, la sociedad, los instrumentos], uno, en cambio, permanece inmóvil. Estas son las razones por las que el arquitecto debe re proyectarse "*<sup>13</sup>

El aprendizaje del proceso de diseño es un proceso complejo sobre el cual confluyen diferentes campos del conocimiento que se adquieren a lo largo del cursado de la carrera de las diferentes asignaturas que hacen síntesis en las asignaturas denominadas "Arquitectura" de cada nivel. Todos estos procesos de aprendizaje deberían apuntar a estar interrelacionados entre sí y coordinados entre las asignaturas que integran el plan de estudios de la carrera.

<sup>12</sup> Cfr. Muñoz Cosme, A. *El Proyecto de Arquitectura: Concepto, Proceso y Representación*. 2008. p. 179.

<sup>13</sup> *Ibidem*

Por último se puede decir que si bien en el proceso de diseño hay una serie de pasos y una metodología que guía los pasos del diseñador, el resultado final no es producto de una "receta" sino de fases en donde se entremezclan lo metodológico con los aportes personales y lo subjetivo del proyectista; tanto es así que, como sostiene Muñoz Cosme, (2008) *"[...] el camino del proyecto es un camino personal que cada arquitecto ha de descubrir y trazar con su propia experiencia y para el que no sirve trasplantar literalmente sistemas o métodos ajenos"*

### **Bibliografía:**

Apuntes de clases teóricas, Cátedra Teoría y Métodos "A" y "B" 2007-2008-2009 2010-2011-2012.

CONCKLIN, J. 2006. *Problemas Complejos y Complejidad Social*. Dialogue Mapping: Building Shared Understanding of Wicked Problems. Ed. John Wiley & Sons In.

FANDIÑO, Lilians [compiladora]. 2010. *Entrevistas sobre la Síntesis*. Universidad Nacional de Córdoba. Córdoba.

MUÑOZ COSME, Alfonso. 2008. *El Proyecto de Arquitectura: Concepto, Proceso y Representación*. Ed. Reverte. Barcelona.

VENTURINI, Edgardo. 2010. *Notas para una teoría de la Arquitectura*, ISBN: 978-987-05-8370-7. Ingreso.

