

# Diseño: ¿inspiración o solución?

---

Por Damián Almeida

El diseño es una actividad proyectual que plantea soluciones condicionadas por el contexto y la demanda, y en la que el diseñador consigue buenos resultados con exigido esfuerzo.

La actividad creativa para la configuración de un producto depende de la disciplina, hábitos y habilidades para inferir, entender, descomponer la información conseguida por cada diseñador. En la búsqueda de soluciones acertadas, participan una serie de procesos o tareas mentales entre las que se pueden mencionar: abstraer, deducir, comparar, relación, analizar, valorar, organizar, desglosar, calcular, categorizar, clasificar, asociar, contrastar, criticar, debatir, deducir, determinar, diferenciar, discriminar, distinguir, dividir, examinar, experimentar, identificar, ilustrar, inferir, inspeccionar, investigar, ordenar, perfilar, señalar, interrogar, relacionar, separar, subdividir y examinar. La pregunta es ¿cabe aquí también la inspiración?

La brecha que separa al arte del diseño y otras disciplinas como la arquitectura, tiende a confundir a muchos, y la academia es la esfera donde se dispersan múltiples ensayos. El hecho de que se utilicen y dominen los mismos elementos y categorías de la forma plástica, no significa que hagamos lo mismo que el artista plástico, o que la tarea sea la misma. Aunque el campo de acción y modos de actuar del diseño y sus dimensiones excedan la tarea concreta de los diseñadores, estos no son artistas, ni los artistas son diseñadores.

Así como es casi seguro que una inmensa mayoría de los estudiantes cita sus fuentes de inspiración al exponer sus trabajos para justificar o sustentar sus soluciones estéticas, y que esto constituye una respuesta a lo cultivado en las academias, es tiempo de reconocer que el diseñador responde a la realidad con procesos creativos tomando en consideración referentes tanto tangibles como intangibles en busca de soluciones al pedido de diseño; no busca ni espera inspiraciones: hay transpiración, no inspiración. En contraste el artista busca o espera a la musa de su inspiración en lo íntimo de su ser, afuera encuentra estímulos que se complementan, nutren o aparean con su inspiración para que dé como resultado su materialización o explosión artística. El artista no espera que los demás le entiendan, acepten o rechacen su obra, él solo se expresa. A la tarea de diseñar, en cambio, se le exigen resultados más concretos.

El Dr. Joseph M. Juran, pionero del movimiento por la calidad total en los años 40, estableció la existencia de un principio universal que denominó «los pocos esenciales y los muchos triviales». Como resultado, está la observación sobre el principio o ley de Pareto.

La ley de Pareto, conocida como la regla del 80/20, afirma que el 20% de algo siempre es responsable del 80% de los resultados. Los gerentes de proyectos saben que el 20% del

trabajo (el 10% inicial y el 10% final) consume el 80% del tiempo y los recursos. En este orden de ideas podríamos afirmar que el diseño requiere de genialidad y técnica, donde la genialidad correspondería al 20% y la técnica al 80% restante. Para no herir susceptibilidades y crear resentimientos, ese 10% de genialidad daría cabida a un 1% de la famosa inspiración antes mencionada.

Este texto es una réplica a la serie de ilusiones que se reproducen y alientan en las escuelas de diseño y que entorpecen, a mi criterio, la enseñanza del oficio de diseñador porque lo desnaturalizan.

Publicado el 13/10/2013



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/disenio-inspiracion-o-solucion>

