

El diseño paciente

Por Sebastián Vivarelli

Sobre la importancia del feedback en los procesos de diseño.



En diseño no suele hablarse mucho del *feedback*, las opiniones y críticas que otros emiten sobre nuestro trabajo. Quizá porque no resulta divertido, o porque implica involucrarse con algo incómodo. Lo cierto es que este proceso —a veces fluido, otras de apariencia interminable de devoluciones, de idas y vueltas de bocetos hasta decantar en el diseño final—,

es tan inevitable como necesario, a menos que vivamos solos en una isla y diseñemos para nosotros mismos; situación poco probable. Por esa razón, las opiniones y sugerencias de otros son inherentes a todo proceso proyectual. Pero aceptar, asimilar y, sobre todo, naturalizar la intervención «ajena» sobre nuestro trabajo implica tiempo, esfuerzo y nos exige aplacar el propio ego.

Si el intercambio es productivo y sigue premisas claras, el resultado final ganará en efectividad y utilidad, evitando ruido visual (salvo que fuéramos David Carson). Este aprendizaje comienza en la universidad con las relaciones docente-alumno y alumno-alumno, donde «exponerse» a las opiniones públicas resulta tan difícil como fructífero.

«No se enamoren de sus diseños», rezaba el mantra que repetían nuestros docentes hasta el cansancio. Es que mostrar el trabajo propio, compararlo con el de los demás, convertirnos en autocríticos, es complicado pero a la vez resulta un útil ejercicio que nos lleva al crecimiento. Es sabido que no hay crecimiento sin dolor. En la etapa no sobreviven quienes tienen buenas ideas y soluciones, sino aquellos que comprenden (muchas veces a temprana edad) que las opiniones no atacan su «preciada creación» sino que tienen el único fin de ayudar a mejorarla. De lo contrario cabría preguntarse: ¿qué efecto nos generaría recibir únicamente elogios, que jamás nos marquen los puntos débiles de nuestro proyecto? ¿Eso nos permitiría una evolución, un crecimiento saludable? Difícilmente. El único beneficiario en tal situación sería nuestro ego, que aumentaría su tamaño de forma considerable.

La réplica a esta situación —ya en la vida profesional—, está dada por las sugerencias —y a veces exigencias— de superiores, colegas o clientes, que involucrarán a otras miradas profesiones, lo cual suma nuevos lenguajes a decodificar, y pone el foco de atención en cuestiones que van más allá de lo puramente estético.

Pero no todo se limita al claustro universitario, la oficina o el estudio de diseño. La opinión de un familiar o amigo también pueden resultar de utilidad. Preguntas simples como: ¿el texto es legible?, ¿qué se entiende del mensaje?, ¿quién sería el emisor?, ¿a quién se dirige?, pueden generar respuestas que ayuden a mejorar el proyecto, generando ajustes de una utilidad mayor a la que suele pensarse.

Por lo tanto, incorporar puntos de vista ajenos, escuchar (algo tan importante para un diseñador como observar), aceptar sugerencias o realizar la cantidad de bocetos necesarios, son señales inequívocas de madurez profesional. Acercarse a ese estadio implica sobreponerse a las críticas, sean o no constructivas, para entender que el diseñador trabaja para otro: para ayudar a satisfacer una necesidad o resolver un problema.

Muchos tendremos que caminar un largo trecho que implica todo lo citado anteriormente, pero ante todo y principalmente, deberemos dotarnos de paciencia.

Publicado el 06/05/2015



ISSN 1851-5606
<https://foroalfa.org/articulos/el-diseno-paciente>

