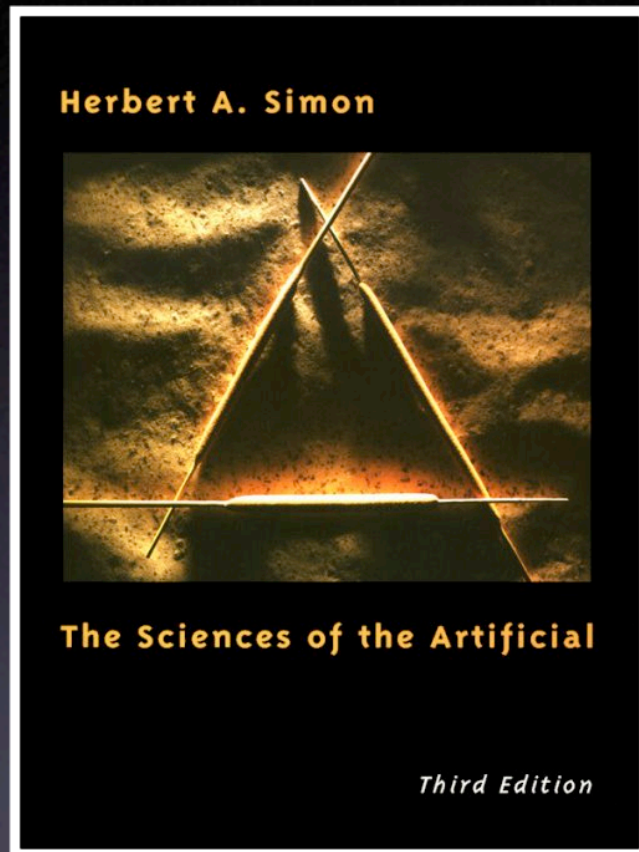


Complejidad y diseño

Grupo multidisciplinario de investigación
Buenos Aires, abril de 2006



“Establecer cursos de acción para pasar de situaciones existentes a situaciones preferibles.”

Herbert Simon
The Sciences of the Artificial

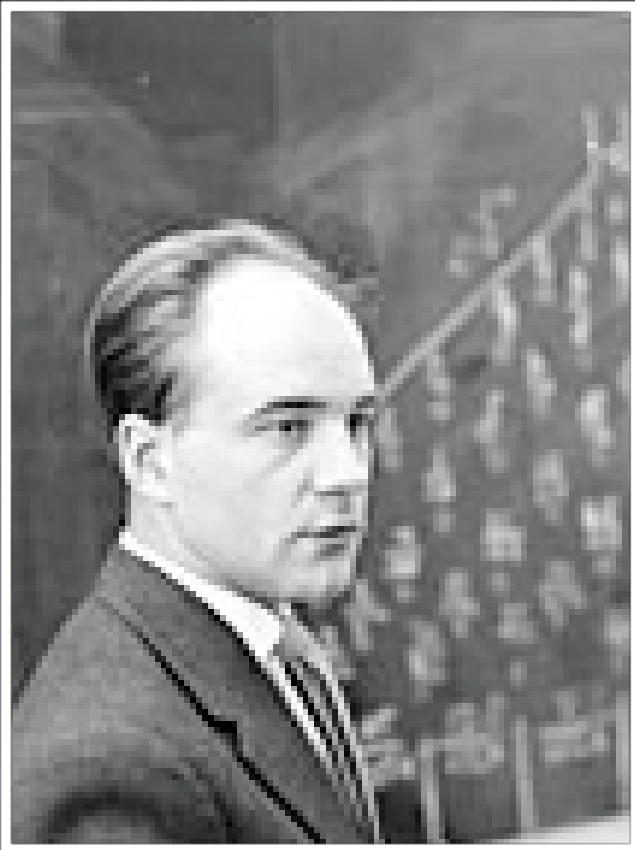


“ Todos somos diseñadores...
Como todos podemos andar en
bicicleta! Pero si queremos
ganar el Tour de France...

Thomas Bley



- › El enfoque:
problema / solución
- › La preocupación por la forma:
«form gestaltung»



“Diseñar sistemas hoy es difícil porque no hay consenso acerca de cuáles son los problemas, y ni hablar de cómo resolverlos.”

H. Rittel & M. Webber

Dilemmas in a General Theory of Planning



problemas traviesos

- › No hay formulación definitiva.

En realidad hay un gran desacuerdo acerca de cuál es «el problema».

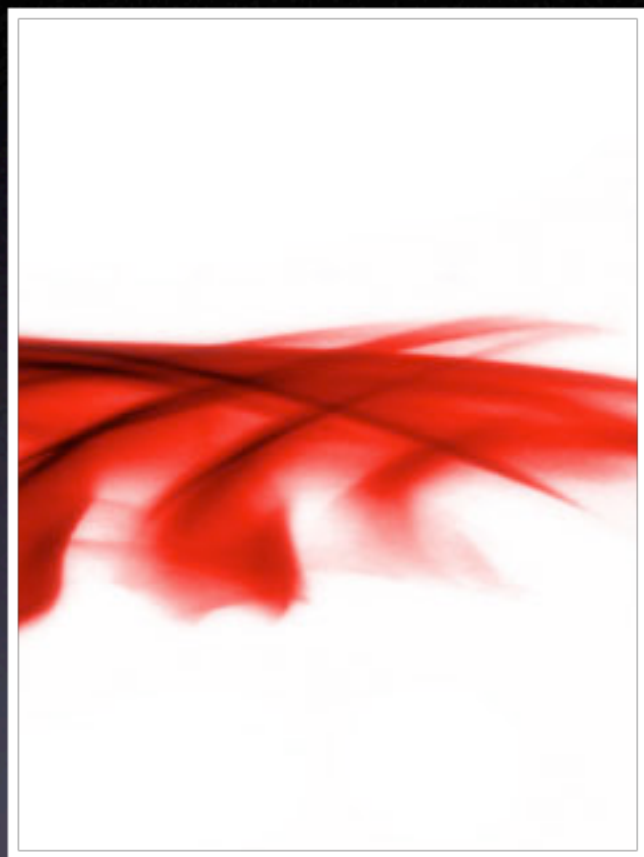


problemas traviesos

- › No tienen resolución definitiva (stopping rule).

Hay soluciones posibles (del tipo buena/mala) que activan grandes discordancias entre los participantes.

Toda solución implementada tiene consecuencias.



problemas traviesos

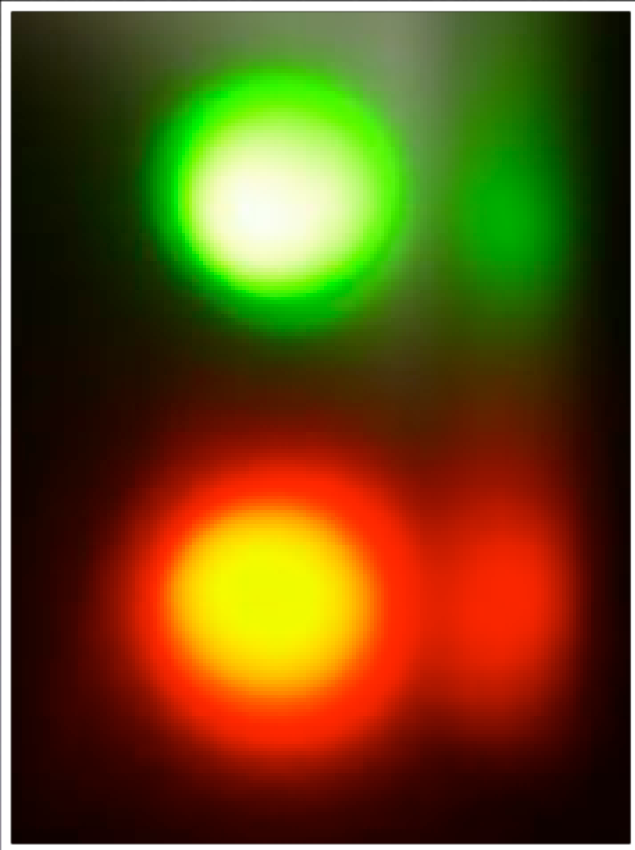
- › Cada problema –además de ser único– puede ser un síntoma de otro problema.

El proceso de encontrar una solución es complejo porque los recursos y las ramificaciones cambian constantemente.

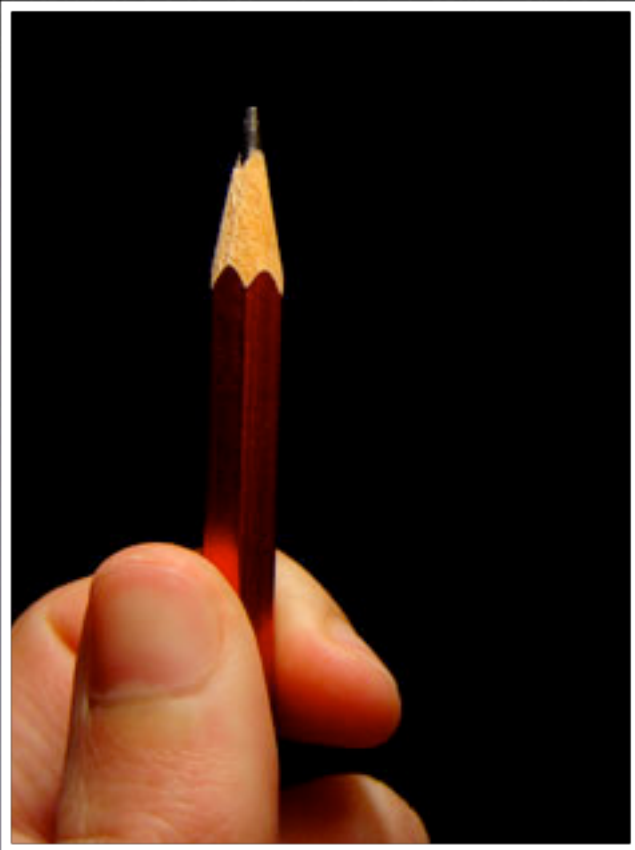


problemas traviesos

- › Las restricciones cambian porque son generadas por un número de partes interesadas que van y vienen, cambian de opinión o cambian las reglas mediante las cuales el problema debe ser resuelto.



El mejor camino para enfrentar estos problemas comunmente es lidiar con los problemas y las soluciones de forma simultánea.

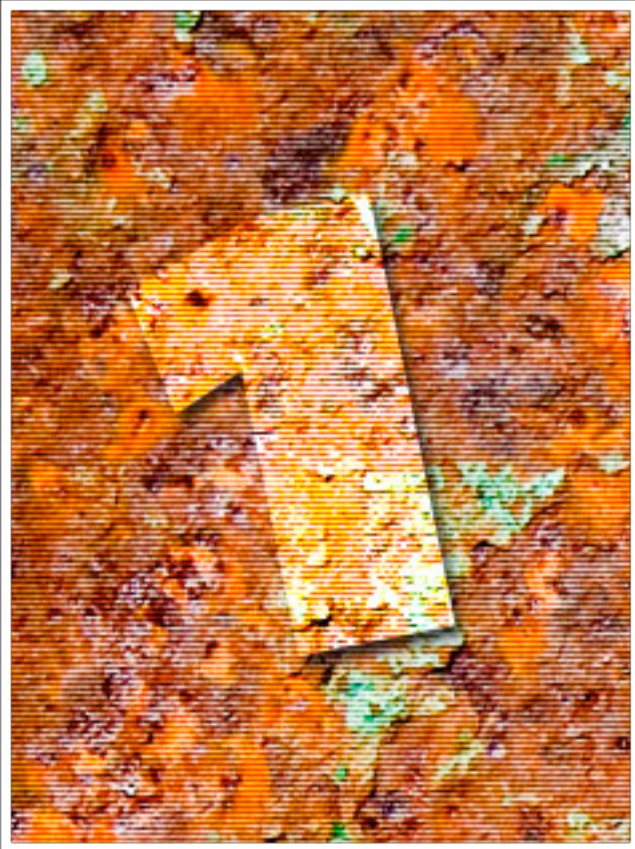


**Un científico estudia aquello
que ya existe mientras que un
proyectista crea aquello que
todavía no existe.**



Simplicity

John Maeda
MIT



“A complex system of many functions can be simplified by carefully grouping related functions.”



“The positive emotional response derived from a simplicity experience has less to do with utility, and more to do with saving time.



“The more you know about something beforehand, the simpler it will ultimately be perceived.”



“In order to “feel,” you gotta have noise. Too much noise, and all you’ve got is noise.



“Less breeds less; more breeds more. Equilibrium is found at many points between less and more, but never nearest the extrema.”



“Simplicity is about
subtracting the obvious,
while adding the meaningful.”



Simplicity is linked with the correct, the logical, the self-evident.

Only simplicity has the chance of becoming timeless and generally valid.

23.-25.09.
1994

„Das Einfache“ - Neun Thesen

Das Einfache hat zu tun mit dem Rechten, dem Aufsteigenden, dem Selbstverständlichen

Einfachheit sollte nicht verwechselt werden. Komplizierte sollte nicht verworfen werden. Allen Einfachen sagt man: „Das sollte aber so einfach wie möglich machen, aber nicht einfacher.“

Man das Einfache für die Darstellung eines und Allgemeinplatzes werden.

Das Einfache kennt keine Grenzen an Form, an Inhalt, an Stoff, das ist alles da, und keiner weiß vorher, ob Das und Nicht das zugleich.

Das Einfache ist weniger eine Frage des Nachdenkens, sondern mehr ein Problem der geringen Durchdringung zum Nachdenken.

Auch das Einfache kann hoch sein, man muß es nicht wissen, wenn man es nicht durchdringt. Das Einfache ist bescheiden, still, still, leicht zu nutzen, unheimlich und zu bewegen.

Das Forum, das vom 23. bis 25. September 1994 in dem Gebäude der ehemaligen Hochschule für Gestaltung in Ulm stattfand, befaßt sich mit der Notwendigkeit zum Einfachen, der Schwere der Welt, der Einfachheit, der Gefährdung des Einfachen, wie allem durch Naturwissenschaften und Kunst, und als Bewusstseins, mit dem Beginn zum Einfachen.

Anschließend an das Forum findet ein einwöchiges Seminar statt, in dem die Thesen „Das Einfache“ ausgearbeitet werden sollen. Bewusstseins und Projekt werden für die Teilnahme an diesem Seminar ist die Teilnahme an „Das Einfache“ und Projektentwicklung. Themen, die sich auch Projektentwicklung zur Bestanden Kunst und zur Mode entwickeln.

Aus den Bewusstseins werden nach Abschluß des Seminars sechs Projekte ausgewählt, um diese mit Hilfe von Studenten auszuführen, damit sie zur Produktion gelangen. Die für Ulm im Jahr 1994 zu realisierenden Projekte sind: 1. ein neues Museum für die Stadt Ulm, 2. ein neues Museum für die Stadt Ulm, 3. ein neues Museum für die Stadt Ulm, 4. ein neues Museum für die Stadt Ulm, 5. ein neues Museum für die Stadt Ulm, 6. ein neues Museum für die Stadt Ulm, 7. ein neues Museum für die Stadt Ulm, 8. ein neues Museum für die Stadt Ulm, 9. ein neues Museum für die Stadt Ulm.

Wir laden um Bekanntheit an der Kunst und Fachhochschule für Gestaltung und Gestaltung. Wir werden uns aber auch an Architektur und Design, in dem Sinne, das Einfache angedacht wird, damit sie Projekt und Mitarbeiter die Teilnahme an

Simplicity should not be complicated; nor should the complicated be simplified. A.Einstein once said, «One should make everything as simple as possible, but not simpler.»

plicity

Das Forum, das vom 23. bis 25. September 1994 in dem Gebäude der ehemaligen Hochschule für Gestaltung in Ulm stattfand, befaßt sich mit der Nähe zum Einfachen, der Schwere zum Einfachen, der Gefährdung des Einfachen – wie allem durch falsche Hoffnungen, Irrtümer und Euphorie, und, als Schwerpunkt, mit dem Ringen zum Einfachen.

Anschließend an das Forum findet ein einwöchiges Seminar statt, in dem die

Jahresthemen des IFG Ulm Themes of IFG conferences

- 1988 Gestaltung und neue Welt
Design and new world
- 1989 Kulturelle Identität und Design
Cultural identity and Design
- 1990 im Namen des Nutzens
In behalf of the user
- 1991 Privat in der Öffentlichkeit
Privately in public
- 1992 Gemeinsam nutzen
Multi-mediale Konstruktion
Common interests
History of singular construct
- 1993 Die Gruppe – already in it
already in the crowd
- 1994 Das Einfache
Simplicity

"Simplicity" – Nine themes
Simplicity is linked with the poem
and the history of the word

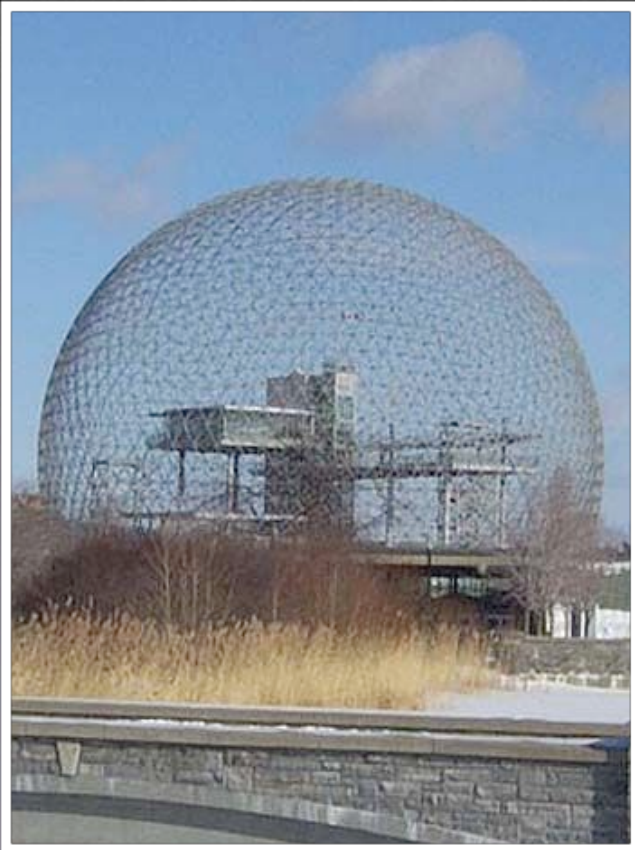
No one person has copyright on simplicity; it originates, suddenly exists –and nobody knows from where; it is both target and result.

Simplicity is less a question of technical detail, but rather a problem of the basic mental attitude to things technical.



Vulgarity is the enemy of simplicity –in everyday life, in art and in language.

Simplicity has to come into being; it can be found, but it cannot be forced.



“When I am working on a problem I never think about beauty. I only think about how to solve the problem. But when I have finished, if the solution is not beautiful, I know it is wrong.

R. Buckminster Fuller

