

Qué es un programa de diseño

Por Norberto Chaves

¿Cuál es el verdadero sentido de la conceptualización previa al diseño? ¿Qué papel juega la cultura y la creatividad del diseñador?



Ilustración creada con [freepik](#)

Un docente de diseño, consciente de su responsabilidad en la transmisión de

conocimientos, me hizo cuatro preguntas que comparto a continuación, junto a mis respuestas:

1. Quisiera tener más claro el concepto de «programa» para explicárselo bien a mis alumnos

El programa recoge:

a) Los resultados del diagnóstico del problema, o sea, de la necesidad que reclama una intervención de diseño («apropiarse del problema»), que han de ser...

- conscientes (no intuitivos ni tácitos)
- objetivos (no una «opinión personal» o conjetura)
- minuciosos (no a *grosso modo* sino en detalle)
- explícitos (verbalizados con máxima precisión)

b) La determinación de los medios genéricos para la solución:

- arquetipo o arquetipos válidos para el caso
- lenguajes o estilos pertinentes al caso
- tecnologías accesibles
- presupuestos disponibles
- etc.

En síntesis: el programa es el conjunto de decisiones conceptuales que, en función del conocimiento del caso, pueden tomarse con anterioridad a las acciones de diseño propiamente dichas. O sea, todo lo que puede predicarse de la solución antes de diseñarla. En algunos casos, el programa es legítimamente ínfimo («diseño abierto»); en otros, muy extenso y pormenorizado («diseño cerrado» o hiper-pautado).

Obviamente, esta información debe estar precedida por las definiciones previas acerca del perfil estratégico de la organización (actividad, mercado, estrategia de producto o servicio, etc.); pues estos datos permiten contextualizar las respuestas de diseño.

¿Qué pinta, entonces, la «creatividad»? La creatividad en diseño es tal si está al servicio del programa. La creatividad no es el «método» para hallar la solución, sino un instrumento (valiosísimo) del método. Se trata de una creatividad condicionada: su aportación es lograr salir airosos de todos los condicionamientos del programa, respetándolos.

2. ¿Cómo se sustenta la pertinencia de las decisiones conceptuales previas al diseño concreto?

Esa pertinencia puede determinarse gracias a: a) la experiencia (cantidad de casos previos, con sus errores y aciertos debidamente evaluados); y, b) un exhaustivo estudio del campo respectivo (sector y contexto gráfico del caso). Lo primero se adquiere con el tiempo y con el rigor crítico ante la propia obra y la de terceros. Lo segundo se consigue dejando de perder el tiempo y dedicándolo al estudio permanente e intensivo del patrimonio gráfico histórico y contemporáneo, para internalizar lenguajes, estilos y modelos, detectando indicadores de calidad.

La pertinencia del diseño de una marca se detecta cotejando las alternativas gráficas ensayadas, con el perfil y las condiciones de comunicación de la entidad en cuestión. Esta pertinencia saltará a la vista ante una mirada inteligente y culta (¿mucho pedir?) que perciba las connotaciones de cada alternativa, permitiendo así elegir la más adecuada al caso. Una marca es como un traje: hay que probárselo antes de comprarlo para ver si te queda bien («quedar bien» es «pertinencia»). Ahora, si no te das cuenta de que aquella cresta punk no le queda bien a tu abuelita, abstente de peinarla: lo tuyo no es la peluquería.

—¿Cómo se sabe si un pianista desafina?

—Parando la oreja.

—¿Y cómo sabe la oreja que aquello suena mal?

—Por tener oído musical.

—¿Y cómo se logra tener oído musical?

—Parando la oreja ante la buena música.

—¿Y cómo se sabe cuál es la buena música?

—Preguntándole a tu primo melómano: él te remitirá a los buenos programas de radio, a las mejores temporadas de concierto, a los festivales con primeras figuras...

Ahora bien, si ni siquiera te enteras de que tu primo de música sabe un montón, olvídate del tema. Un rockero como Dios manda sabe perfectamente cuál es la banda genial y cuál es la mediocre. Y para ello no necesita un «método». Para saber a qué concierto ir no necesita GPS. En estos asuntos el método es la prótesis del inculto. Hay que tenerlo, pero el tenerlo no alcanza.

La cultura sólo se aprende viviéndola desde la adolescencia, que es cuando se educa el ojo, el oído, el paladar (y otros órganos)... El que no empezó de joven está perdido. La cultura no se aprende a los 40; a esa edad sólo se la desarrolla porque ya se la tiene.

3. ¿Cómo se debería enfocar el ejercicio de dicho Programa de Diseño?

Yo no dictaría talleres de diseño el primer año de estudios. Iniciaría la carrera empapando al estudiante de cultura gráfica, para que conozca lo que debe aprender a hacer y, en paralelo, ejercitándolo en programación de casos muy heterogéneos, para que de partida perciba la complejidad del campo temático y la riqueza de recursos que ha de captar. Una vez aprendido eso, los dejaría proyectar, «con conocimiento de causa» y no «a la bartola».

4. ¿Cómo estimular el aprendizaje de la creatividad?

La creatividad no se aprende: se la tiene o no se la tiene, pues es una característica de la personalidad que, a los 20 años ya está cristalizada. Lo único que puede hacerse, con aquéllos que la tengan, es alimentárselas con cultura general y con cultura particular de la especialidad de diseño que estudien (lo dicho: una amplia cultura gráfica).

El alumno, antes de salir a la palestra, debe hacer el «acto de herencia», o sea, incorporar todo el patrimonio cultural histórico y contemporáneo. De una mente en blanco solo salen mediocridades. (También existe la vía de la «genialidad innata»; pero esa aparece con un período similar al del cometa Haley).

En síntesis:

Los ejercicios de diseño sólo deberían aparecer después de una intensa formación cultural y ejercitación programática. A un chaval semi-bárbaro que aún no ha abandonado la patineta y sale en pañales del colegio secundario no se le puede poner en las manos un problema de diseño. Sería como regalarle una metralleta a un mono. Afortunadamente, siempre habrá jovencitos inquietos, ávidos y brillantes, con gran capacidad de aprendizaje; pero concentrarse sólo en ellos liquidaría las escuelas: podrías darles clase en tu casa.

Publicado el 24/02/2020



FOROALFA

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/que-es-un-programa-de-diseno>

