

► ¿Diseñar es crear?

Manuel Álvarez Junco*

“Diseñar es crear”. Esta rotunda afirmación de José M^a Cruz Novillo, lanzada en una reunión de profesionales españoles centrada en la definición del diseño, fue un fogonazo clarificador en medio de aquel debate. Tras ella latía una cierta provocación por cuanto el término ‘creación’ plantea suspicacias en el ámbito diseñador al relacionarse con el mundo artístico, al considerarse algo demasiado particular, íntimo, propio de la iniciativa individual. Respetando esta apreciación se debe, sin embargo, tener en cuenta que la búsqueda de una nueva realización, parta o no de la petición de otro, es decir, de un encargo, y esté más o menos motivada por el contexto mediático y tecnológico, no tendría por qué afectar al concepto creador en sí.

Tanto en arte como en diseño, la obra siempre está referida al entorno y condicionada por una serie de elementos previos. Todos

estos, sean más o menos predeterminados o conocidos, conceptuales o materiales, desempeñan su papel dentro de la unidad futura, esa nueva combinación que, una vez terminada, se denominará creación. El encuentro exitoso de esa forma final supone algo nuevo que tiene poco que ver con los componentes individuales de los que partían¹.

El diseño es una materia que posee el carácter inequívoco de todo proceso mental, inteligente, por cuanto que supone ordenar los medios en función de los fines.

Tiene un propósito y establece un control propio. La inteligencia es siempre una cuestión de experiencia: es un proceso dinámico que surge a partir de la experiencia pasada, que actúa significativamente para modificar el contexto de las experiencias presentes, y que será finalmente valorada en función de las experiencias futuras. Es, por tanto, una actividad creadora, ya que los materiales actuales son seleccionados o rechazados de acuerdo con su capacidad de alcanzar o no la solución futura.

* Manuel A. Junco (Zamora, España 1948) es diseñador, dibujante y profesor de universidad. Ha publicado en distintos medios españoles y extranjeros: revistas *Triunfo* (España) y *Saturday Review-World* (NYC, EE.UU.) en la década de 1970; en la de 1980, en el diario *El País* y en su sección dominical *El País Imaginario*; en los años 1990, en las revistas *Interviú* y *A Las Barricadas*; actualmente colabora en distintas publicaciones. Es Doctor por la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. Hasta 2008 ha sido director del Departamento de Diseño y Artes de la Imagen, en el que actualmente imparte clases de Diseño Gráfico e Ilustración. Ha realizado diferentes exposiciones. Este año pasado, en Madrid y en EE.UU (Society of Illustrators de Nueva York y en SCAD, Savannah College of Art and Design). Ahora prepara diversas exposiciones en España, Italia y Marruecos. Ha escrito un libro de teoría: *El diseño de lo incorrecto*, en Editorial La Crujía, Buenos Aires 2009. Actualmente es Vicerrector de Cultura y Deportes de la Universidad Complutense de Madrid. www.juncohumor.com

¹ Paul Klee entenderá esa forma final obtenida, la Gestalt, como la función de funciones.

El mundo del diseño es un mundo de creación si se observa que está dirigido a obtener algo que no existe, a configurar lo imaginado, a hacer surgir algo sin presencia anterior. Se podría definir como la materialización de una determinada fantasía. El dibujo, plan o esquema de lo deseable, y hasta entonces sin entidad formal adecuada, es precisamente algo consustancial con él.

El mundo del diseño es, partiendo de la abstracción mental, el de la concreción y definición. Tiene la necesidad de un hallazgo preciso que podemos llamar creación².

El diseño es desencadenado por la presión externa que supone el encargo, algo que seguirá dirigiéndolo hasta el deseado final. Muchos piensan que, dado que éste es el comienzo, será obligada una complicada y racional metodología, un cálculo de las etapas de un viaje controlado por el diseñador, *Deus ex machina* encargado de que “todo funcione como debe funcionar”; en otras palabras, una especie de ‘alto funcionario’ del proyecto.

Sin embargo, a poco que se piense, un buen diseñador no debe tener nada de esa figura funcional y sí de aquella que interioriza el problema planteado, que lo convierte en suyo. Lo cual significa que el desafío personal va a ser reclamado para dotar de la energía conductora necesaria el

camino que lleve a la solución del proyecto, a la satisfacción de esas exigencias propias³. Si consideramos la creación en términos generales un juego, observaremos que el resultado tangible de todo juego incluye habitualmente objetivos previos externos, pero mientras se desarrolla el proceso la motivación es siempre interna⁴. Esto explicaría la capacidad del diseñador de hacer suyo un encargo ajeno y alcanzar, a partir de ahí, soluciones, en ocasiones personales, creativas y brillantes.

“El diseño no es un arte en sí mismo en ninguno de los casos, pero ciertamente sólo lo pueden llevar a cabo los artistas”. Es, de nuevo, una iluminadora observación de Cruz Novillo, cuya conclusión es: “Sólo el artista puede ser diseñador”⁵.

En el campo del diseño el proceso mental del artista está marcado por el carácter de la creación intrínseca, ya que persigue una satisfacción por la comprobación de que el resultado perseguido se ha logrado⁶.

El diseño concreto requiere una comprensibilidad existencial, incondicional, que lo haga asequible a su receptor (*target*)⁷. Por medio de esas formas, una reflexión intelectual, interna, se exterioriza y objetiva. El grupo Pentagram considera al diseño como perteneciente al mundo de la concreción, al verse obligado a dar “una necesaria respuesta a un problema abstracto”, necesita siempre esa

eficacia conceptual que le da carta de naturaleza⁸.

El diseñador, como cualquier creador, sufre en su trabajo una carga de ansiedad que sólo será compensada por la satisfacción del éxito. La creación se alcanza con el logro, con la presencia de la obra acabada.

Creación y actuación

Concepto e intuición se hallan en situación de interdependencia. Esta afirmación puede ser aplicable a cualquier ámbito, pues para avanzar en lo significativo es fundamental el impulso sentimental, la motivación, la participación sensorial, el mundo de lo concreto, la acción⁹. Por medio de la intuición el concepto se hace realidad observable, lo abstracto se acerca a lo sensible y se aprecia directamente la presencia del objeto. Se podría decir que la intuición proporciona la certeza inmediata y completa de algo —sea idea, relación o valor—. Nos confirma que algo funciona, que actúa, que es.

Siendo consciente de que estos concretos temas no pertenecen a mi especialidad, los considero necesarios para este análisis y me atrevo a señalar que, si hablamos del proceso diseñador en general, se comienza jugando y se acaba creando. Es una opinión generalizada que el origen de estos procesos de concreciones de ideas está en los juegos. Estos son fundamentales para la adquisición de habilidades de comunica-

ción e interacción social durante la infancia. El juego se considera que está en los orígenes del pensamiento abstracto, de la formalización individual, de la integración social. Al jugar, nos valemos de analogías para establecer esquemas, pautas, sistemas a seguir, soluciones a problemas. Los juegos nos dan gran libertad para relacionar o asociar objetos, acciones o cosas, ya que, como observa el psicólogo Bruner, al estar libres de presiones sociales no están limitados por la estricta realidad¹⁰.

La capacidad de configurar se adquiere, sin embargo, con la acción. Las planificaciones abstractas de un proyecto deben ser sustituidas por un desarrollo concreto del mismo. El diseño tiene como meta el vínculo del pensamiento con la acción.

La intuición necesaria

Siempre es importante que un sistema previo dirija cada observación y actuación, como recomendaba Albert Einstein. Sin embargo, el maestro Paul Klee apostilla: “constructivo no equivale a total. Por el culto de lo exacto, nuestro mérito radica simplemente en definir las bases de una ciencia específica del arte, incluyendo la incógnita x. De tripas, corazón”. Y sigue la cita: “difícilmente lo inesperado entra en los cálculos. Pero eso no impide que el genio sea el cabe-cilla en persona y esté el primero delante”¹¹. Es decir, que para Klee

lo sensorial es determinante en la creación.

Paul Valéry definía el proceso creador en términos nada alejados de lo anterior al decir que es “el desarrollo natural de una flor artificial”.¹² Benedetto Croce, clásico teórico de la intuición-expresión, opinaba que la forma se va lentamente clarificando de modo que se intuye y se plasma conjuntamente, persiguiendo ese objetivo al que se ha apuntado en principio; y concluye sin rodeos que “lo que

da coherencia a los sentimientos es la intuición”. Para Kant, el conocimiento emana de los objetos, pero no de sí mismos sino de nuestra intuición, de las imágenes que nos hacemos de ellos. Ese saber que recibimos a través de los sentidos, del que nutrimos nuestra mente, esas imágenes suministradas por el mundo y que procesamos inteligentemente, es también la base para avanzar en nuevas aportaciones que enriquezcan nuestros saberes.

Dentro de un proceso de diseño,

² Gombrich desarrolla la aportación de Freud, en la que se considera que el chiste puede servir como paradigma del arte ya que enseña que no se puede separar forma y contenido. Véase “El chiste como paradigma” en GOMBRICH, E.H. *Esencial: textos escogidos*, Debate, Barcelona 2004.

³ “Escribo por puro placer, es demasiado trabajo como para hacerlo por obligación”, frase del escritor Arturo Pérez Reverte, de fácil asimilación por cualquier creador.

⁴ ROMO SANTOS, M. *Psicología de la creatividad*, Paidós Ibérica, Barcelona 1997, p. 22.

⁵ MIRANDA, J. “José M^a Cruz Novillo, artista plástico y diseñador gráfico”, entrevista en revista *Tecniarte*, núm. 27, septiembre, Madrid 1991, p. 18. En otra entrevista, el mismo autor dice: “El diseñador no es un tecnólogo, ni un científico, ni un filósofo ni un epistemólogo. El diseñador tiene que ser un artista” (ALVAREZ JUNCO, M. *El diseño de identidad institucional y la obra plástica de J. M^a Cruz Novillo*, Editorial Complutense, Madrid 1992).

⁶ El arte realiza una comunicación, como el diseño, pero la gran diferencia es que este tiene de partida una expresa voluntad de comunicar.

⁷ Interesante aclaración de Otl Aicher cuando dice “¿Qué es comunicación? Aquello que se entiende. ¿Qué es espíritu? Aquello que se comprende”. AICHER, O. *Sistemas de signos en la comunicación visual*, Gustavo Gili, Barcelona 1991, p. 99.

⁸ Umberto Eco habla extensamente de este tema en *El nombre de la rosa*. En la página 251 pone en boca de Guillermo de Baskerville: “La intuición de lo individual es la única buena”. En la página 252, en boca de Adso, que intenta comprender sus argumentos a favor de dicha intuición: “si no entiendo mal, hacéis, y sabéis por qué lo hacéis, pero no sabéis por qué sabéis lo que hacéis”. ECO, U. *El nombre de la rosa*, Lumen, Barcelona 1983.

⁹ Joan Costa, desde el mundo diseñador, normalmente tan reacio a lo espiritual, sorprende con esta afirmación: “El convencimiento racional por sí mismo no genera acción en el ser humano. Se necesita el impulso de las emociones para decidirnos a dar el paso”. (COSTA, J. *La imagen de marca. Un fenómeno social*, Paidós Diseño, Barcelona 2004, p. 13).

¹⁰ Piaget ve en el juego simbólico el principio de la imaginación final creadora cuando tome compacidad en el pensamiento abstracto. Vygotsky opina que el niño aprende a crear, manipular y da significado a los símbolos y signos a través del juego (VYGOTSKY, L. en COLE, M. et al. (eds.), *Mind in society: development of higher psychological processes*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts 1978, p. 98). Winnicott, desde el psicoanálisis ve el juego como el primer medio de creación del niño (“Se empieza jugando con las palabras y se termina haciendo poesía”, decía Chateau). En general las teorías de Piaget y Vygotsky vinculan juego, creación y desarrollo cognitivo.

¹¹ KLEE, P. *Teoría del arte moderno*, Caldén, Buenos Aires 1971, pp. 70 y 69.

¹² El maestro Otl Aicher decía que el diseñador debía ser como el buen cocinero que sabe que no necesita recetas, que todo consiste en obtener un buen material en el mercado y, por encima de todo, respetar su sabor, hacer aflorar su esencia.

la intuición tiene la misión de comprobar la concreción y realidad de sus resultados. Al final del proceso, obtenida la solución, es cuando vemos que de las muchas posibilidades de desarrollo que se nos ofrecían sólo una era la correcta, la 'natural', la única. Ese encuentro con la respuesta a la cuestión planteada es un momento de iluminación, de liberación de la ansiedad, de revelación, de hallazgo de lo funcionalmente adecuado. La intuición es el momento del reconocimiento del éxito (la salida, en griego), la creación entendida como el punto en que al encuentro sigue la verificación de la concreción de la idea. Nada tiene que ver con una "llamada de las musas" ni con "una circunstancia pequeña accidental y

externa como ocasión de creación", que diría Kierkegaard, sino con la necesidad y sus leyes¹³. Estas reglas no son patrones sino maneras de hacer, posibilidades en la búsqueda de lo concreto, de lo irreplicable. La creación no está basada en la arbitrariedad ni en el capricho o el azar, sino en la coherencia y la adecuación a la función.

El mundo del arte se reconoce nutrido y dirigido por los sentidos, que les proporcionan una serie de acciones, de concreciones. El mundo del diseño, sin embargo, ha evitado durante muchos años, de forma muy criticable, reconocer que la intuición no sólo está plena y constantemente presente en el proceso creador, sino que es impres-

cindible para el mismo. Las razones, posiblemente, han sido el 'cientifismo', la 'lógica', la búsqueda de una 'fría metodología', el intento de mantener un catálogo teórico. Pero lo cierto es que la mera receta no hace el diseño ni lo ha hecho nunca.

En el mundo diseñador, en definitiva, son necesarios tanto el 'distanciamiento' como la 'pasión', el equilibrio entre el intelecto y la intuición, lo subjetivo y lo objetivo, lo interno y lo externo; en fin, aquello que resume de nuevo Paul Klee cuando dice "un ojo ve, el otro siente" o "construimos y construimos sin cesar, pero la intuición continua siendo algo bueno. Mucho se puede sin ella, pero no todo".¹⁴ ◀

¹³ "La actividad artística es a la vez libertad y necesidad, trabajo del artista y voluntad de la obra, aventura y determinación: en una palabra, tanteo y realización ordenada". PAREYSON, L. *Conversaciones de estética*, Visor, Madrid 1988, p. 31.

¹⁴ KLEE, P. *op.cit.* p. 67. Más adelante añade: "Todo está muy bien y sin embargo falta algo: pese a todo, no podríamos reemplazar por completo la intuición. Argumentamos, demostramos, apuntamos; construimos y organizamos; todas cosas excelentes, pero que no bastan para una totalización" (p. 69).