

# El concepto como texto pragmático

---

Por Nico Del Real

La pregunta es muy simple: ¿qué entiende un diseñador por «concepto»?



¿Qué es lo que entiende un diseñador por «concepto»? Es una pregunta compleja y no se me escapa la vaguedad del planteamiento; menos aún, lo difícil que puede llegar a ser generar una respuesta satisfactoria. Sin embargo tampoco me puedo dar el lujo de dejar esta pregunta abierta, pues quizá sea una de las cuestiones más cercanas al quehacer cotidiano del

diseñador. Y es que todos los diseñadores trabajamos con conceptos. Cualquiera sea el tipo de proyecto, no podemos negarlo, previo a concretar nuestro trabajo en tal o cual producto o servicio, necesitamos, o más bien debemos dar forma a un concepto.

La primer gran dificultad del planteamiento radica en que eso que llamamos aquí «concepto», tiene muchas otras denominaciones. Para unos es meramente una idea, un producto cualquiera del pensar. Para otros se distingue de una mera idea porque, además, es una «idea creativa». Para otros tantos un concepto es igual a un «valor», o un puñado de estos. No nos vamos a detener a enumerar todos los términos. A los fines prácticos, nosotros le denominaremos escuetamente como «concepto».

¿Qué es un concepto? La respuesta parece fácil. Tan fácil que para muchos cuesta creer que sea necesario desarrollar un planteamiento de la cuestión. La respuesta inmediata y más o menos aceptada es esta: un concepto es una idea creativa que sirve de base para desarrollar un diseño.

Lo primero que salta a la vista es el inevitable círculo vicioso. Un concepto es una idea creativa. ¿Qué es, pues, una «idea creativa»? ¿Un pensamiento innovador? ¿Y qué es esto sino un concepto creativo? O lo que es lo mismo, un concepto. El concepto es un concepto. Esa es la respuesta formal hasta ahora. Añádase que sirve de base para desarrollar un diseño.

Ahora bien si el concepto sirve de base para desarrollar un diseño, analicemos ahora qué entendemos por diseño. Un diseño es el producto del proyecto de un diseñador. A los fines prácticos nos apoyaremos aquí en el pensamiento de Papanek. Él nos dice: «diseñar es el acto consciente e intuitivo de imponer un orden significativo».<sup>1</sup> En consecuencia, aquello diseñado, la cosa, es algo ordenado significativamente.

Pero detengámonos un poco, la cosa se empieza a revolver. ¿A qué nos referimos ahora con esto de «un orden significativo»? El comunicador gráfico diría rápidamente que esto no es sino un significado producido. Un conjunto de información, o más específicamente, de «signos», que hacen referencia a cosas que un usuario puede comprender. Tanta ingenuidad es aceptable cuando vemos que el comunicador gráfico es formado a través de temas de comunicación, siendo estos a su vez sustentados por postulados semióticos, lingüísticos e inclusive psicológicos y/o filosóficos.

Sin embargo, esto no es sino apenas la mitad, si no menos, de lo que propiamente deberíamos entender por un orden significativo. Y es que al fijar la mirada en el quehacer de otro tipo de diseñador, por ejemplo del diseñador industrial, vemos que lo significativo no refiere precisamente a problemas de lenguaje. Esta perspectiva puede tratar el «orden significativo» en el sentido de que este sea útil para alguien. Esto es, no empoderando tanto el relato del producto o servicio, sino también a la factibilidad de éstos de ser producidos, usados, reciclados y vueltos a usar. En esta perspectiva nos importa saber qué materiales usar, cuáles son beneficiosos y cuáles dañan el medio ambiente, cuáles pueden trabajarse con tal o cual proceso y cuáles no.

¿Qué diferencias encontramos en uno y otro punto de vista? En primera instancia podemos decir que unos se cargan al problema comunicacional, otros al problema de factibilidad. Unos buscan significados en las cosas, otros se adentran en la naturaleza de las mismas.

Y es que el «orden significativo» del que habla Papanek no es otro sino el todo de cosas acomodadas en un contexto dado que un usuario experimenta.<sup>2</sup> Esto puede ser la comodidad de la manija de la puerta, o lo que signifique para alguien abrir dicha puerta. Aquí salta a la vista que, ya sea que desarrollemos un relato o hagamos las cosas más fáciles de usar, una cosa es segura: el orden significativo acerca las cosas al usuario. Esto es a lo que se refiere Papanek, no a cuestiones semióticas o de ingeniería (que sin duda ayudan a dar salida a un diseño) sino a la forma en que alguien puede hacer uso del producto diseñado a través de diversas funciones. Por eso el autor habla de «imponer» un orden significativo; o, dicho de otro modo, de adecuar el mundo para que un usuario pueda desarrollarse plenamente en él. Según los supuestos del autor de este pensamiento, este «imponer» es más bien un «mostrar».

Pero ya nos alejamos de la cuestión principal. ¿Qué es un concepto? Por lo pronto, queda totalmente indeterminado. Sin embargo, con lo expuesto hasta ahora queda claro que nos sirve para generar un diseño, o lo que es lo mismo, siguiendo a Papanek, un todo acomodado según ciertas funciones, un orden significativo. Y este orden significativo lo es para un usuario, no para mi portátil o para el costal de papas, sino para alguien, para un ser humano en un contexto dado. ¿Qué nos dice esto?

¿Por qué el orden significativo se encuentra en relación intrínseca con un usuario? ¿Qué tanto tiene que ver el usuario y lo que lo rodea en la formulación de un «concepto»? ¿Qué tanto tiene que ver un «concepto» con un «orden significativo»? Lo resolveremos más adelante.

Publicado el 27/05/2019

- 
1. PAPANEK, Victor. *Design for the real world* ((1985, p. 4)
  2. Papanek define el modo en el cual un diseño cumple su propósito por su «función». Sin embargo esta no está limitada a problemas de factibilidad. El autor aquí relaciona un todo de funciones que van desde el modo en que se usan los materiales, la asociación del usuario con esos de acuerdo a su contexto sociocultural, la función estética, la necesidad y el uso, entre otros. El conjunto de todo esto es lo que convierte la «función» en un «orden significativo» para alguien. Para más información ver obra citada.

**FOROALFA**

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/el-concepto-como-texto-pragmatico>

