

# Obviedades erráticas en el discurso del Diseño Gráfico

---

Por Edgardo López

Las verdades de perogrullo han invadido el discurso del diseño. Para algunos, esta profesión, tan fácil de aprender y tan evolucionada, ahora precisa de temas más «importantes»



*Strange passerby*, Alexey Begov (2007).

Precisar por enésima vez que el diseño no trabaja desde el arte, en el arte o para el arte, y que el arte no es su núcleo principal de conocimiento y de aplicación, parece volverse una declaración permanente en los foros, en las escuelas y en las diversas publicaciones sobre diseño gráfico. Al igual que señalar que «el diseño gráfico es un campo mixto que se enlaza con otras profesiones y que necesita explorar otros mundos, como las ciencias, la historia, la tecnología, por mencionar algunas», son obviedades que no aportan nada sustancial.

Dada la importancia desmesurada que se otorga a argumentos de ese tipo, propongo reiniciar la discusión con una afirmación obvia, pero fundamental: «el diseñador gráfico tiene que explorar el mundo del diseño gráfico». ¿Por qué? Porque muchos diseñadores, profesionales y docentes, ignoran su propia profesión. No lo digo yo, esto es tema de discusión en muchas escuelas y hasta en «investigaciones» –que luego se vuelven artículos o libros–.

Pocas veces siento simpatía por expresiones que mezclan «teorías» y posiciones muy diversas, fuera de foco, pero siempre sobrecargadas de buenas intenciones. Los ejemplos muchas veces son absurdos, cuando deberían ser claros y tomados de la vida real. Paraphraseando a un experto a quien le tengo mucho respeto, esa «es lógica para bebés, mezclada con materiales extraños». Habiendo montones de buenos textos sobre diseño gráfico, ¿para qué inventar el agua tibia?

El Diseño Gráfico no evoluciona hacia la búsqueda de soluciones sociales o económicas, a nivel local o con visión global; lo que evoluciona son las personas, la sociedad en su conjunto, de la cuál formamos parte los diseñadores gráficos (junto a diputados, futbolistas, trapevistas, científicos, curas, filósofos...). El diseñador gráfico no tiene la culpa de los males de la humanidad. ¡Dejémoslo tranquilo!, no lo perturbemos, y dejemos que haga muy bien lo suyo. Ellos no son culpables de empeorar o mejorar las condiciones sociales, económicas, ambientales y criminológicas del mundo. ¿Por qué no culpar a la geometría, a la antropología, a la cardiología o a la biotecnología?

El día que el diseño gráfico «cambie y evolucione, sea más amplio y no solo gráfico», cuándo eso suceda, estaremos entonces hablando de otra cosa, posiblemente parecida, pero no igual. ¿Será que se aproxima la *superdisciplina* o la *metaprofesión*?, o simplemente hablaremos de una profesión, que, aunque no se curse en la universidad, ya existe: administración de proyectos, ingeniería de negocios, estrategia de negocios, producción de comunicaciones complejas, planificación estratégica, etc.

No hay que confundir más a quienes no conocen el mundo del diseño, a «los inocentes». El profesional del diseño gráfico de antes y del mañana–, debió y deberá estar capacitado para diseñar bien. Ha sido, es y será su obligación producir piezas de diseño gráfico de excelencia. El diseñador gráfico debe conocer un poco de todo, debe ser culto, organizado, socialmente responsable, y más. Pero a todos los profesionales del mundo les viene bien saber de ventas, marketing, relaciones personales, sociología, cultura, historia. A todos les enriquece acercarse a las ciencias, la tecnología, las humanidades, etc.

A quienes aún persistan en atribuir funciones adicionales al diseñador gráfico, les recomiendo hacer la siguiente reflexión, haciendo la analogía con otras profesiones. ¿Qué función primordial deben cumplir un calculista estructural, un anesthesiólogo, un piloto, un historiador del arte, un programador de bases de datos o un analista de impuestos? Para

evaluar a cada profesión –ejercida por profesionales–, así como a sus productos específicos, es necesario recurrir siempre, en primerísimo lugar, a los conocimientos particulares de esa disciplina o profesión.

Así, la calidad de la anestesiología ejercida por un anestesiólogo, se mide, entre otros aspectos, por la valoración clínica del paciente, las propiedades fisicoquímicas de los anestésicos que use y sus contraindicaciones; su dosis y duración; técnica seleccionada (central, periférico, infiltración o superficial). La valoración del ejercicio profesional se basa esencialmente en el núcleo de conocimientos de la profesión.

Igual sucede con el cálculo estructural realizado por un ingeniero que debe ser experto en propiedades y deformación de los materiales, saber aplicar principios, usar fórmulas y modelos, fuerzas aplicadas, resistencias, límites, estructuras, cargas, longitudes, áreas, esfuerzos tensiones. En fin... debe dominar los aspectos fundamentales del cálculo estructural.

El diseño gráfico no escapa a esto. La evaluación objetiva de la calidad del trabajo producido por los diseñadores, no se debe hacer por nivel de genialidad del profesional, sino en base a los indicadores fundamentales del diseño gráfico: calidad compositiva, selección del formato o proporción, combinación y aplicación del color, sintaxis visual, selección tipográfica, precisión formal, discriminación de funciones, organización de la información, combinación de códigos visuales, entre muchos otros aspectos, son los conocimientos necesarios para cumplir con los objetivos del trabajo.

El desempeño «exitoso» del trabajo profesional depende en estricto sentido de un cúmulo de saberes, aplicaciones y razonamientos específicos de cada actividad profesional. Ni el desempeño profesional del anestesiólogo ni el del ingeniero calculista, ni el del diseñador deberían juzgarse únicamente con criterios generales o ajenos a los de su área de conocimiento. Sólo cuando se ha demostrado la solvencia profesional, podrán ponderarse otros aspectos, pero no antes. Empecinarse en reducir el saber de una profesión a obviedades que podrían aplicarse en cualquier otra o a saberes ajenos, esconde y a la vez revela y exhibe sin descaro y sin vergüenza, la ignorancia de los saberes fundamentales de la buena práctica profesional.

Diseñar no es hacer de todo y no cualquiera puede diseñar bien. Un vendedor, un mercadólogo, un sociólogo, un gestor cultural, un artista, un escritor, un merolico, un ilusionista o un chamán, no pueden hacer diseño gráfico de excelencia. El diseño no es «una actitud frente a la vida». Si esta ruta errática continúa legitimándose, no me extrañaría que en el futuro las carreras de diseño incorporen asignaturas como: Espiritualidad, Desafíos complejos, Creatividad instantánea, Éxito e innovación, Ética profunda, Neopositivismo social o Cultura retro del cambio. Lo demás, lo que los diseñadores deben saber para ejercer su profesión, ya lo aprenderán por su propia cuenta donde se maquila diseño.

Publicado el 12/08/2020



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/obviedades-erraticas-en-el-discurso-del-diseno-grafico>

