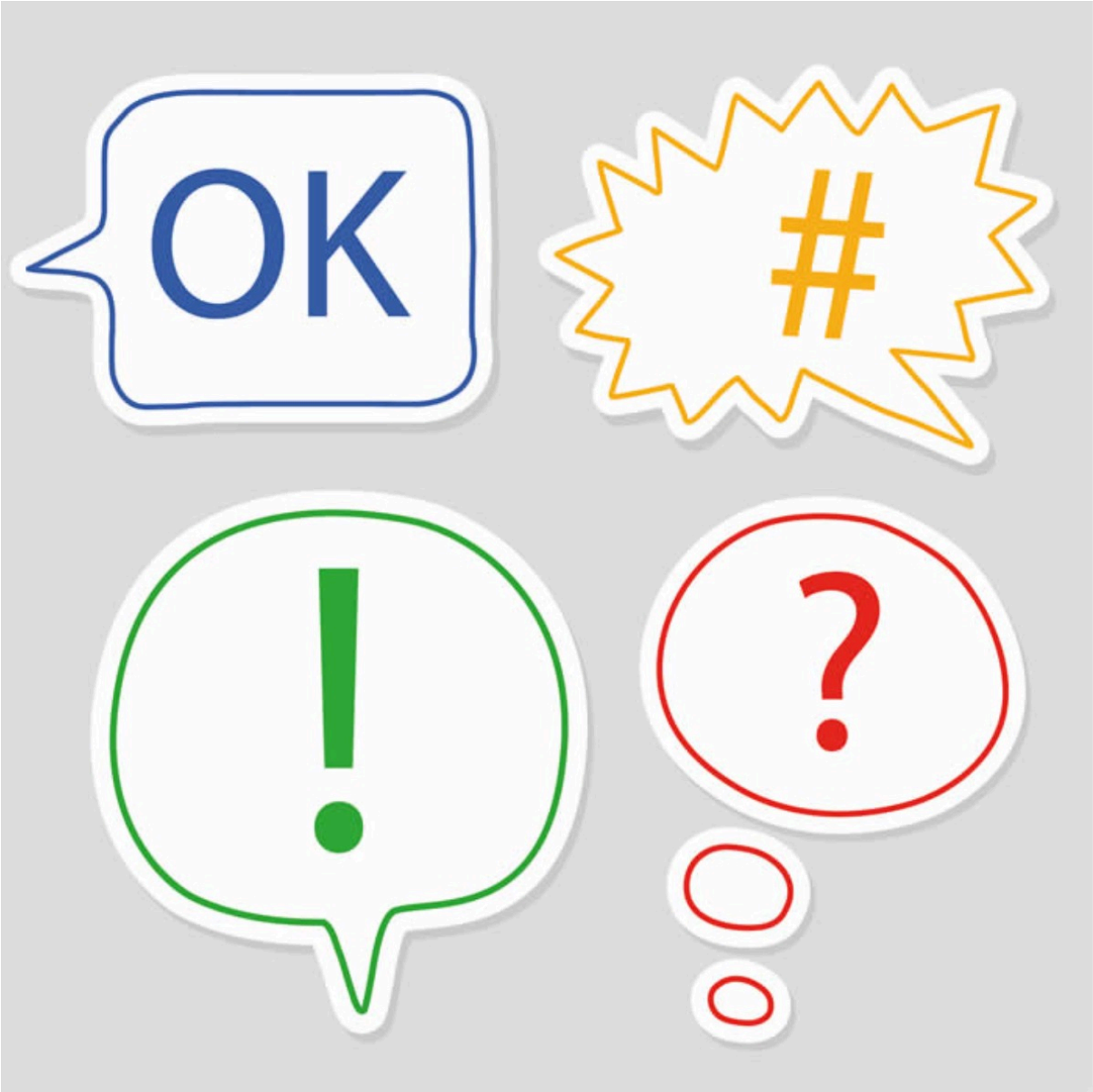
¿Es posible el software de diseño?

Por Rodrigo Mazza

Técnicamente aún no existe el software de diseño. Lo que tenemos por ahora es software de edición. Pero ya se empiezan a ver nuevas herramientas que propician un nuevo debate entre diseñadores.



Comenzaré este artículo con una sentencia que abre directamente el debate sobre una cuestión que creo que podrá sorprender a algunos, y a partir de la cual intentaré desglosar

algunos fundamentos: «todo el software gráfico actual es software de edición, no de diseño».

La nominación del software actual como «de diseño» es excesiva, no hace más que desmerecer el trabajo profesional. Con el mismo criterio podría denominarse a los procesadores de texto como «software de creación literaria». No imagino a los escritores muy entusiasmados con la idea.

Hay una consecuencia grave en la connotación errónea, y se ha comentado muchas veces en este espacio. Dominar el software de edición no significa saber diseñar, así como quien toca las teclas de un piano no está necesariamente haciendo música. Sería interesante para las nuevas generaciones captar esta diferencia sin equívoco, fundamentalmente para buscar la esencia del diseño en sus fundamentos, no en la meticulosidad tecnológica del software.

Estamos acostumbrados a considerar naturalmente al software que utilizan los diseñadores gráficos como herramientas de diseño, pero si lo analizamos objetivamente veremos que todo el software actual está pensado con otro objetivo.

Todo comenzó en 1985 con los editores de autoedición bajo la lógica WYSIWYG (*What You See Is What You Get*), es decir, «lo que ves es lo que obtienes». Algo naturalizado a esta altura, pero revolucionario en ese entonces. Había una doble meta: crear una interfaz que posibilitara la libre disposición de elementos gráficos en pantalla y la impresión de esta composición (monocromática en un comienzo) con una resolución de 300 dpi, para lo que se creó el lenguaje Postscript. A casi 30 años de aquella revolución el paradigma sigue siendo el mismo: libre disposición de elementos gráficos y posibilidad de obtener originales de calidad para impresión.

Ahora pensemos en esto: el software actual no nos puede advertir si hay desequilibrio en la pieza, si falta «aire», si las tipografías no combinan bien, si la gama de colores no es recomendable o si convendría cambiar la grilla constructiva. ¿Por qué? ¿Los desarrolladores de Adobe u otras compañías no lo pensaron? ¿Es un conocimiento imposible de sistematizar?

Hay un vacío que sigue igual que al comienzo: el software gráfico actual desconoce las reglas compositivas. No hay una sola herramienta para ayudar al trabajo creativo del diseñador gráfico. No hablo de la posibilidad de volcar elementos, sino de determinar la mejor forma de disponerlos.

No me cabe ninguna duda que un software con esas capacidades es totalmente factible de programar. No hay razón que imposibilite sistematizar este conocimiento. Tenemos más de un siglo en el estudio de la percepción, y los desarrolladores tienen sobrada capacidad para ingeniárselas al respecto.

En el momento en que un producto de esas características se introduzca en el mercado, estaremos quizás frente a una revolución. El diseño seguirá en manos del diseñador, pero ahora sí, con herramientas propias y adecuadas.

Preguntas para el debate

Algunos programas de edición, como Adobe InDesign, han comenzado a incorporar

sistematizaciones para algunas tareas simples de composición, tales como redistribuir objetos en las páginas al cambiar su orientación de apaisado a vertical y viceversa o ajustar la visualización de los elementos de acuerdo al dispositivo que se está viendo (entre una tableta y un teléfono móvil, por ejemplo). Todo esto mediante de las llamadas «guías líquidas».

- Dotar al software de cierto grado de inteligencia en el proceso de edición, ¿reemplazaría parte de la ejecución técnica del diseñador, o significaría una herramienta para potenciar sus habilidades?
- ¿Será el principio de la apertura de estos programas al público común con diseños preestablecidos? Y en todo caso, ¿significará para el diseñador el desafío de ir en la búsqueda de soluciones no convencionales?

Publicado el 23/10/2012

FOROALFA
ISSN 1851-5606
https://foroalfa.org/articulos/es-posible-el-software-de-diseno