Evolucionar al primitivismo digital

Por Fabián Bautista

La cultura del diseño contemporáneo ha tenido que sobrevivir a la recurrente conducta ingenua de concebir a la tecnología como el propósito y no como una herramienta más.

Vivimos un escenario único en la historia de la humanidad. La tecnología se ha embebido en cada una de nuestras actividades cotidianas. Su impacto se traduce en un nivel de vida más alto, aunque en ocasiones cuestionable, puesto que comenzamos a volvernos muy dependientes de ella. Esto nos lleva hacia la paradoja de un mundo *hipertecnificado*, en el cual una habilidad humana tan elemental como el pensamiento crítico, en ocasiones ha sido desplazada por la supuesta comodidad que implican las aplicaciones tecnológicas.
Este hecho amerita una reflexión.

En el campo del diseño gráfico, el hardware y software han agilizado los procesos de producción de manera inédita. Sin embargo se plantean problemas que, aunque por fortuna la profesión ha comenzado a enfrentar con seriedad, siguen afectando a
los jóvenes estudiantes universitarios. De modo que el interés de estas líneas es alertar sobre los riesgos de olvidar las bases del diseño y su propósito fundamental, que es la comunicación visual centrada en la experiencia del usuario.

Comencemos mencionando lo ardua que es la batalla por desterrar de nuestro lenguaje los reduccionismos intelectuales que se sintetizan en frases como «me gusta», «no me gusta», «algo le falta», «juega más con el diseño», por mencionar algunos. En ellos se expresa de manera aterradora la carencia de una postura analítica en torno a la disciplina. Si consideramos que el diseño gráfico resuelve problemas de comunicación visual con base en una estrategia que identifique de manera precisa las emociones del usuario, podemos vislumbrar desde este enfoque que la tecnología es tan solo un soporte que ayuda a la producción de los productos de diseño.

Por un lado, no es nuevo el hecho de que los avances tecnológicos sean concebidos como el principio y el fin. Recordemos que en la historia del cine, la etapa silente generó un lenguaje de imágenes en movimiento muy sofisticado que es válido aún en nuestros días. La ausencia de sonido directo en las películas propició que la puesta en escena, la edición y los efectos especiales despuntaran como parte de la narración fílmica. Pero a finales de 1920, cuando se presentan las primeras películas con audio, el avance tecnológico se convirtió en la razón de ser de muchas cintas que abusaron de las cualidades del sonido, olvidando los avances del lenguaje alcanzados hasta aquel momento. De modo que existían secuencias en algunas películas donde la cámara ni siquiera se movía en minutos para presenciar una pieza musical. Por fortuna este retroceso fue temporal y finalmente la imagen y el sonido se convirtieron en elementos que dieron pie a la maravillosa experiencia de inmersión que significa el cine.

En el diseño gráfico también hemos vivido esos retrocesos. Lo que sigue podrá sonar arcaico, pero hacia 1980 muchos profesionales producían diseños pegando textos con Letraset, caracter por caracter. ¡No trabajaban con computadoras! ¿Es posible imaginar un mundo sin Photoshop? Fue real, se podía llegar a las emociones de los usuarios y persuadirlos mediante discursos visuales sin utilizar los medios digitales de manipulación de imágenes. Y por supuesto que existieron grandes ejemplos que aún perduran. ¿Cómo olvidar el portentoso diseño gráfico para las Olimpiadas de México del 68, que a más de 40 años es un referente difícil de superar?

Si los diseñadores de entonces no tenían el poder de la tecnología digital, ¿cómo es que lograron producir comunicaciones visuales tan eficientes? Quizá podemos dar respuesta a esta pregunta mediante el siguiente silogismo:

1. Diseñar es la habilidad para resolver problemas de comunicación visual.

2. Esta habilidad es estratégica, no depende en su totalidad de la tecnología.

3. Un buen diseño no depende en su totalidad de la tecnología.

Tener en cuenta este principio nos brinda libertad para desarrollar soluciones que se fundamenten en una investigación que analice el problema y centralice las acciones hacia el usuario. En el diseño y en la vida misma, lo que más importa son las emociones humanas y la habilidad para comunicarlas con precisión. La tecnología es un periférico que nos ahorra tiempo para que podamos dedicarnos a ser mejores estrategas.

Por fortuna, al igual que en la historia del cine, el diseño está abandonando el primitivismo digital que nosotros mismos provocamos al abrazar la herramienta olvidándonos de nuestro propósito. En este sentido los diseñadores seguimos evolucionando.

Publicado el 20/03/2014

FOROALFA
ISSN 1851-5606
https://foroalfa.org/articulos/evolucionar-al-primitivismo-digital