Los siete motivos de la gráfica

Por César Leal

Rescatando un hallazgo de Adolfo Best Maugard.

Mucho se ha discutido acerca de si el diseño debe obedecer a reglas rígidas preestablecidas o irse por el camino de la completa libertad, o si el diseño en México y en Latinoamérica tiene una identidad propia o es una mezcla de estilos producto del mundo globalizado y del intercambio multicultural. Muchos han defendido, incluso de manera apasionada, sus posturas: los que defienden el diseño «puro» siguiendo las reglas fundamentales del diseño y los que trabajan «libremente», rompiendo dichos esquemas. Desde mi punto de vista, ambas posturas son válidas siempre y cuando se tome en cuenta que uno de los principales objetivos del diseño es la comunicación.

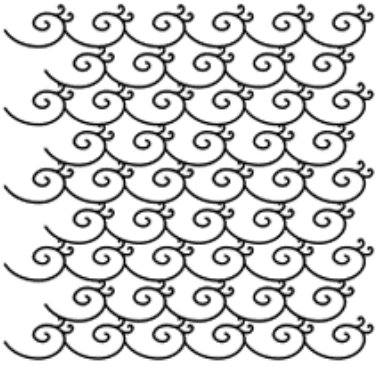
Joan Costa (1998:24) mencionaba hace algunos años un «Manifiesto por el diseño del siglo XXI», entre otras cosas que los diseñadores deberían:

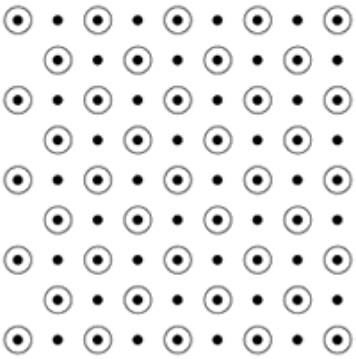
> «comprometerse contra la banalidad, la redundancia, la copia de modelos que no corresponden con su identidad cultural [...] y buscar las fuentes de su trabajo en la observación directa y solidaria de las necesidades cotidianas de la gente, en el respeto a sus raíces étnicas y culturales, y a las generaciones futuras. Pero permaneciendo abierto y crítico para integrar otras razones étnicas, culturales y tecnológicas, y otras ideas y valores que vienen de fuera».

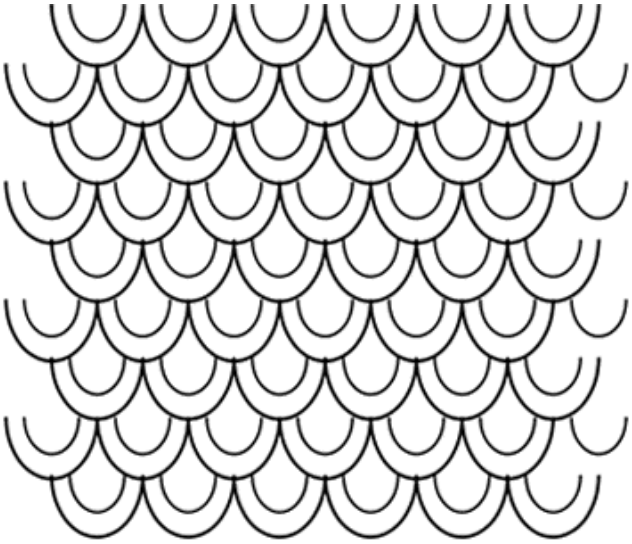
Bajo estas premisas fundamentales, quiero hacer referencia a una propuesta del poco reconocido artista mexicano Adolfo Best Maugard, quien hace casi un siglo, a través de la revolución educativa de José Vasconcelos, se encargó de generar el amor al arte en los niños basado, entre otras cosas, en una profunda observación, estudio y análisis del arte popular mexicano, que sintetizó en siete elementos gráficos básicos.

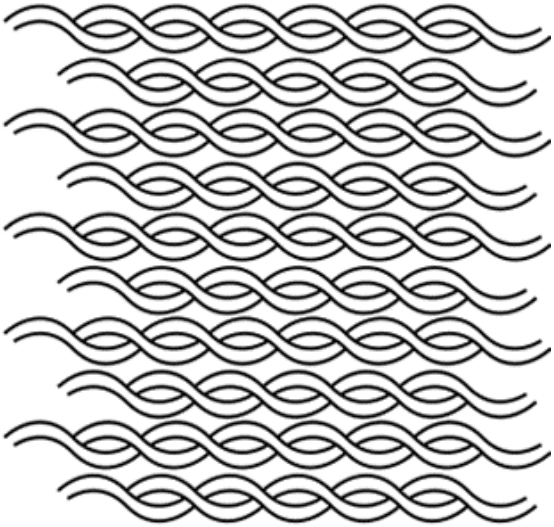
En su libro «Método de Dibujo. Tradición, resurgimiento y evolución del arte Mexicano», Best Maugard propone que mediante la combinación de estos siete elementos pueden obtenerse una serie de posibilidades gráficas muy interesantes (si ponemos atención en el arte prehispánico, en el arte popular mexicano y en general si miramos con atención a la naturaleza, podremos identificarlos claramente).

El primer elemento es la espiral; el segundo, el círculo simple; el tercero es el medio círculo o casquete; el cuarto es el motivo de la «S», que no es otra cosa que la combinación de dos medios círculos; el quinto elemento es la línea ondulada; el sexto es la línea en zigzag, que representa a los picos de una montaña y al relámpago; y, finalmente, la línea recta.

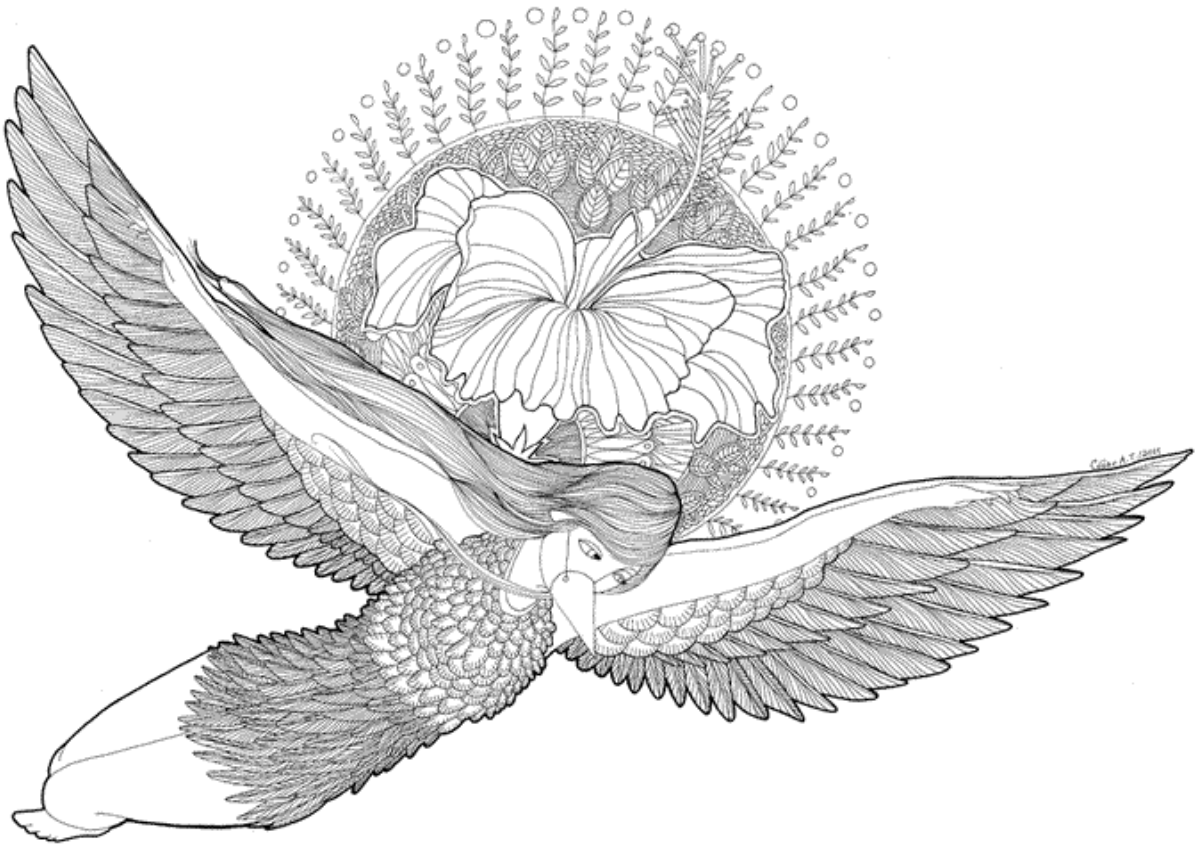








Siguiendo principios básicos muy sencillos, es posible la combinación de estos siete elementos, consigo mismos o combinándolos con el resto de los elementos. Las posibilidades pueden llegar a ser infinitas. Con este método pude, por ejemplo, solucionar una serie de ilustraciones para un proyecto personal en el que me encuentro trabajando actualmente.



La Pluma Blanca. Ilustraciones en tinta china sobre papel siguiendo el método de dibujo de Adolfo Best Maugard.

Quizás el viejo debate que mencionaba al principio pueda dejarse momentáneamente de lado y sea necesario comenzar a pensar al diseño desde sus propios principios básicos, intentando construir una identidad de diseño mexicano y latinoamericano sin caer en falsos nacionalismos, tomando en cuenta nuestra inmensa riqueza y cultura iconográficas.

Publicado el 26/04/2012

Bibliografía:

- Best-Maugard, A., (1990) A Method For Creative Design. New York, Dover Publications, Inc.
- Costa, J., (1998) «Manifiesto por el diseño del siglo XXI» en DX Estudio y experimentación del diseño. Año 1, número 4, septiembre-octubre 1998, México, 18-25 pp.

FOROALFA
ISSN 1851-5606
https://foroalfa.org/articulos/los-siete-motivos-de-la-grafica