

# Un diseñador es un coleccionista

---

By Juan Sebastián Cardona Sánchez

Un diseñador debe convertirse en un recolector sistemático y práctico, destinado a sumergirse en un mar de recursos gráficos.

Los diseñadores siempre fuimos coleccionistas de la realidad: nos sentábamos a la mesa en las bibliotecas ortodoxas, en esas bibliotecas donde era obligatorio buscar los libros abriendo pequeños cajoncitos llenos de referencias bibliográficas, la numerología del misterio, el secreto bien guardado.

El diseñador actual posee capacidades para ser coleccionista nato: es el ser con mayor afinidad para apegarse de nimiedades y pequeñas pelusas de colores, su prioridad se llama recursos, llamados así porque estos artefactos, fragmentos o material de la virtualidad pueden salvar vidas en campañas de guerra mediática y psicológica.

Todo comienza en nuestra infancia cuando coleccionábamos lápices de colores que guardábamos con recelo dentro de la bolsa destinada para ese fin, sacábamos el lápiz y comenzábamos a dibujar animales, muñecos y paisajes futuristas. Esa pasión por los coleccionables del arte nos llevaba a guardar los álbumes de nuestros personajes favoritos, las tarjetas, revistas de *comics* y *stickers* que salían en los paquetes de frituras. Recuerdos como el álbum de la liga de la justicia, las tarjetas intercambiables de Spiderman y las revistas de Batman, se convertían en todo un *hit* para nuestros cerebros en constante expansión. Los videojuegos eran otra parte interesante del desarrollo motriz. El coleccionar cartuchos como los de Super Mario Bros, Super contra, 1942, Ninja Gaiden, entre otros; nos hacían deleitar en las tardes de tedio.

Actualmente algunos diseñadores en crecimiento, se esmeran por construir sus proyectos sin tener en cuenta el tema fundamental de este escrito: el coleccionar todo lo que más se pueda. Estos prospectos de diseñadores recién se dan cuenta del error ya casi cuando van a terminar sus estudios.

Coleccionar implica destrozarse los discos duros abarrotándolos con fuentes, imágenes, video tutoriales, elementos vectoriales, animaciones, *renders*, texturas, pinceles, *puglins*, revistas en PDF, *software*, piezas gráficas, películas y música. Esta materia prima servirá para simplificar la realidad en carpetas, ordenando ideas, conceptualizando el material recolectado con mayor rapidez y, sobre todo, obteniendo unas excelentes bases cimentadas sobre algo tangible y real que se investigó con anterioridad.

Los ejemplos didácticos de la vida de un diseñador sin experiencia y sin recursos son: «Señor Pedrito Pérez, hoy tenemos que realizar la imagen para un nuevo centro comercial, anótese un gol y acuérdesse que en la oficina se cayó internet, punto número dos, el *mouse* está

fallando y aún no le dan en la oficina la tableta Wacom que le prometieron»; esta tragicomedia comienza así para muchos diseñadores que no encuentran trabajo en grandes agencias y que piensan encontrar los nuevosi Mac y las tabletas Wacom Intous en todas las oficinas y empresas del mundo.

La costumbre de ser un coleccionista ávido, de estar siempre con más de 200 sitios web en la pestaña de marcadores, es la esencia de ser un diseñador, sea gráfico, visual, de modas, o industrial. Siempre han comentado que un médico estudia toda su vida, estando al tanto de los avances en medicina; pues, el diseñador no se queda atrás, y debe revisar cada día las redes sociales, las noticias de arte, moda y diseño, sitios web relevantes para la materia y generando nuevos mares de ideas que se van enredando cada día en la playa mental para formar imágenes mentales prediseñadas y rediseñadas, que serán utilizadas en un futuro próximo.

El que no colecciona se morirá en el intento a la hora de diseñar. En realidad debemos ser anticuarios de colores, de letras, de tamaños y de paisajes globales, estamos destinados a guardar cada centímetro del planeta y a transformarlo, a regurgitar expresiones y tendencias del arte, a desarrollar nuevas formas de plasmar el mundo en el que vivimos. Pero si no coleccionamos no seremos capaces de traducir en algo tangible lo que se nos pide a diario.

Intentar balbucear sin aprender a hablar es algo imposible. A un diseñador recién graduado que se resista a convertirse en coleccionista, le será imposible darse a entender con tan solo la imaginación basada en elementos estériles y sin ningún carácter de realidad. Por este motivo se invita a toda la comunidad de diseñadores a que se conviertan al culto de la recolección de recursos.

Published on 17/01/2014



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/un-disenador-es-un-coleccionista>

