

Diseñar con el móvil

Por David Espinosa

Las aplicaciones móviles van evolucionando a un ritmo veloz. ¿Hay que empezar a hacerse a la idea de sumarlas a nuestro herramental de trabajo?

Es definitivo: las aplicaciones móviles se aproximan cada vez más a la ubicuidad. El uso de Typic, FontCandy, Instagram, Fisheye y un sin fin de otros nombres, plaga los dispositivos móviles tanto de diseñadores como de ciudadanos de a pie. ¿Podría ser considerado «válido» usar aplicaciones móviles para diseñar?

Muchas de estas aplicaciones son bastante básicas. Ciertos filtros de color, algunas tipografías básicas (hay otras que son de pago) y tal vez algunas herramientas para enmascarar con diversas formas. Si tenemos suficiente memoria recordaremos algunas «protoaplicaciones» nacidas en los ahora lejanos años 80, y que fueron creciendo con nosotros. Sí, hablo específicamente de Photoshop, Illustrator y Corel, por nombrar algunos.

Durante mis años universitarios tuve la genial tutoría de una maestra en tipografía, cuyo nombre prefiero mantener en reserva. Tenía suficientes años como para recordar que su tesis de grado en diseño gráfico fue hecha a mano, con color acrílico, diversos papeles, plantillas de esgrafiado y una paciencia proverbial. Pocos años después de su graduación, llegaron a Colombia los primeros computadores de pantalla en escala de grises y windows 3.1. Y junto con ellos esa primerísima primera versión de Photoshop. Sus efectos estaban a eones de la enorme colección de herramientas y efectos que tienen las versiones contemporáneas.

Sin embargo, muchos diseñadores de aquel entonces lucharon con alma, vida, corazón y sombrero contra el diseño asistido por computador. ¿La razón? «Un computador no tiene la misma sensibilidad que el ojo experimentado, la mano diestra y el cerebro creativo». Aunque encuentro toda la razón del mundo en esa afirmación, estos diseñadores fueron más allá y se negaron a aprender el uso de la herramienta. ¿El resultado? Muchos de ellos perdieron sus trabajos posteriormente, quedando relegados al mundillo de las litográficas (en vías de peligrosa extinción) del centro de la ciudad.

Las nuevas generaciones de diseñadores vieron el computador como lo que es realmente: una herramienta más (aunque en muchas ocasiones vemos diseñadores incapaces de hacer algo fuera de los comandos del teclado). Así, la casi divina Adobe CS se convirtió en una herramienta poco menos que imprescindible para nuestra profesión; aunque nunca se abandonó del todo el trabajo manual, la sensación táctil del papel, las muchas horas en la academia de corte, plegado y acabado de troqueles de empaque o la inmensa emoción de tocar una pieza impresa.

Actualmente, la cosa no ha cambiado mucho respecto a los tiempos de mi maestra. Veo

muchos diseñadores poco menos que indignados ante el uso de aplicaciones móviles en cuanto para ciertos trabajos de diseño. Sienten lo mismo que los diseñadores de hace 20 ó 30 años: «¿Cualquiera con un dispositivo móvil (o computadora, depende de la diferencia generacional) es un diseñador entonces?» o como leí en un microblog de alguien que no vale la pena mencionar «¿puedo poner hashtag de #graphicdesign a mis trabajos con mis superútiles apps de iPhone?». Mi respuesta es «no» y «si», respectivamente.

Lo que realmente diferencia a un diseñador de un chico con acceso gratuito al *App Store* es algo sencillo y complejo a la vez. No son sus herramientas; no son sus capacidades en el uso de estas herramientas. Es la intencionalidad la que nos diferencia. Es —si se me permite decirlo— haber leído-teorizado-asimilado todos los escritos básicos que nos fueron dados en la academia. Es el nivel semiótico que usamos. A todas luces, estas herramientas aún son tan básicas como el Paint. Son gratuitas. Cualquiera tiene acceso a ellas. Pero desde mi punto de vista, en muchos aspectos estas aplicaciones son la semilla del futuro para las herramientas de diseño asistido por computador.

Es decisión nuestra si aceptamos estas aplicaciones como herramientas adicionales para sumar a nuestro arsenal o si decidimos quedarnos rezagados ante un futuro que está cada vez más próximo. No estoy diciendo que este es el momento de echar todo por la borda y usar única y exclusivamente estas Apps. Pero lo que sí quiero decir es que al igual que el lápiz, la plumilla, el color acrílico y toda la *suite* CS6, son herramientas. Y es nuestro deber aprender a usarlas y adaptarnos a las nuevas tecnologías. A final de cuentas... creemos ser la profesión más innovadora y liberal. Es poco menos que decente hacer justicia a esa afirmación. No por nada ya existe tanto un AutoCAD como un Photoshop para dispositivos móviles. Rudimentarios y básicos, pero existen.

Publicado el 03/12/2013



ISSN 1851-5606
<https://foroalfa.org/articulos/disenar-con-el-movil>

