

El diseño y sus límites

Por Andrés Gustavo Muglia

La cantidad de condicionantes a los que se enfrenta un diseñador no siempre son negativos.



En la práctica profesional es muy frecuente que un diseñador deba realizar su trabajo en el marco de una empresa o institución que ya cuenta con una imagen visual desarrollada. En este contexto, debe atenerse a un manual de estilo que debe respetar, y, en

ocasiones, someter sus resultados a la labor fiscalizadora de algún área específica, que dará el visto bueno y corregirá detalles antes de que el diseño se implemente. Esto en un caso ideal. En los otros (la mayoría), el manual de estilo será un puñado de lineamientos difusos y el diseñador tendrá que apelar a su sentido común y paciencia para dar con el diseño adecuado, trabajando «a tuestas», y realizando múltiples consultas. De ese paciente trabajo, en ocasiones surge un manual de estilo mejor definido.

En el caso del trabajo *in house* para una institución gubernamental, el diseñador contará con condicionamientos adicionales. En muchos casos, los sucesivos gobiernos de signos políticos opuestos, resuelven cambiar la imagen gubernamental y generar una nueva que sirva para diferenciar una gestión de la otra. Este fenómeno, más allá de funcionar como refresco a la tarea del diseñador, sostiene ciertas variables (escudos, nombres, membretes) y modifica otras, generalmente relacionadas con lo formal (color, composición, tipografías) en las mismas piezas gráficas. Sucede también, y esto condiciona gravemente la labor del profesional, que ciertos colores son identificados con una administración, y, por lo tanto, eliminados de cuajo; mientras que otros son impulsados al “estrellato”. No es lo mismo que se restrinja el uso de una tipografía, que será sustituida por otra más o menos eficiente, que se le diga al diseñador que ya no puede usar el color celeste, el naranja o el rojo.

Puede ocurrir tanto en el trabajo *freelance* como en la labor en relación de dependencia, que el diseñador sostenga ese vínculo laboral durante muchos años, y trabaje circunscripto, por un lado, a los límites que el sistema le impone en términos de imagen, y por otro a la reiteración de un mismo mensaje del que, temporada tras temporada, se ve obligado a hacer sucesivos *restylings*. El trabajo de este diseñador sobre el que echaremos un vistazo, no representa una serie de renovados y variados desafíos donde podrá echar mano de diversos recursos y crecer profesionalmente con el aprendizaje y la experiencia; sino una tarea fuertemente reglamentada y, en cierto modo, repetitiva.

Toda restricción o condicionamiento suelen sonar negativos respecto de la tarea creativa. Sin embargo cualquier tarea creativa SIEMPRE tiene condicionamientos. El pintor crea con las limitaciones de su lienzo y de sus pinturas, el escultor con las de la piedra o la arcilla y el músico con las de su instrumento. La limitación también es constitutiva de la creación. En este sentido contar con ciertas restricciones puede estimular al diseñador a utilizar esa economía de recursos en su favor. Potenciando la fuerza comunicativa de ciertos elementos del lenguaje que se libran a su criterio y que pueden ser utilizados positivamente.

Daré un ejemplo de otro campo para que se entienda mejor. Hasta la llegada de la fotografía en colores, los fotógrafos se las arreglaban muy bien para componer con los elementos que el claroscuro ponía a su disposición: luz, sombra, contraste, etc. Aun cuando la tecnología dio un paso adelante y el color llegó a la fotografía, muchos profesionales siguieron ligados a las imágenes en blanco y negro (todavía hoy en día la fotografía artística está identificada con esta técnica) porque entendían que el color nunca tendría la fuerza expresiva del claroscuro. Y porque además (apuntamos aquí con cierta malicia) la composición en blanco y negro es más sencilla que en color. Este es el ejemplo de una limitación que es utilizada positivamente.

En diseño gráfico, disponer de la contención de un sistema de reglas que limite en términos de color, composición y tipografía, puede ser visto como una limitación creativa pero, también, puede ajustarse a otra perspectiva: la que indica que una base, un sistema

coordinado y una paleta restringida, puede ofrecer un apoyo a la tarea de diseñador, quitando del medio decisiones que ya fueron tomadas con anterioridad. ¿Mal de muchos consuelo de tontos? No necesariamente. En ciertos términos los límites pueden ser vistos como algo positivo.

Piet Mondrian componía sus pinturas con una economía de elementos plásticos llevada al paroxismo y, sin embargo, cuando contemplamos su obra no se nos ocurre pensar: «acá hubiese quedado mejor un verde agua», sino que admiramos un sistema rígido en el que el pintor se las ingenió para insuflar su profunda espiritualidad. Abundancia de elementos y de recursos no siempre es sinónimo de buen diseño. Muchas veces es todo lo contrario. En ocasiones, pocos elementos son un buen comienzo para la síntesis y la claridad en el mensaje.

En cuanto a la repetición, hay un famoso ejercicio planteado por el director y teórico teatral Konstantín Stanislavski que consiste en decir una misma frase de cincuenta modos diferentes. Se puede gritar, susurrar, llorar, cambiar las inflexiones de la voz, modificar las pausas entre palabra y palabra y todo lo que el actor se le ocurra que modifique en algo la frase elegida. El trabajo del diseñador *in house*, que año tras año tiene que replantear el diseño de un producto o una campaña sobre el mismo tema, tiene relación con este ejercicio que pone a prueba la creatividad de los actores. Puede que se renueven los elementos formales o el manual de estilo de la marca, el producto o la institución; pero el diseñador tendrá que transmitir el mismo mensaje con nuevos recursos; sin copiarse a sí mismo, sin repetir y tratando de ser original. Y eso constituye un enorme desafío para el trabajo creativo.

Si nos ponemos a rizar el rizo advertiremos que más allá de los límites particulares mencionados, el contexto en el que se desarrolla un diseño está plagado de condicionamientos: tecnológicos (con qué soporte se vincula su diseño), sociales (a qué público se dirige), de código (que lenguaje es el más conveniente); y así podríamos seguir con una larga lista. El trabajo de diseñador es el de negociar entre todas esas variables un lugar para insertar una subjetividad capaz de establecer la diferencia entre un diseño muy bueno y uno muy malo. De lo contrario, daría lo mismo que diseñara una máquina a la que se le cargasen todos los datos y variables posibles que un profesional capacitado para realizar esa tarea.

El secreto es encontrar dentro de los límites, el espacio para la creación, que siempre existe para el que tiene la voluntad de buscarlo. Si lo pensamos, este lenguaje, el de las palabras, no puede expresar todo lo que el hombre siente o reflexiona; pero, pese a sus limitaciones, nos sirve para expresar bastantes cosas.

Publicado el 20/12/2020



ISSN 1851-5606
<https://foroalfa.org/articulos/el-diseno-y-sus-limites>

