

La importancia de la crítica en el diseño

Por David Gallo

Como diseñadores tenemos la mala costumbre de buscar errores en todo lo que nos compete. ¿Es esta una manera adecuada de comportarnos?

La importancia de la crítica en el diseño y los ámbitos comunicativos es vital; no como acto destructivo que dé fin a las ideas de los colegas, sino como un acto en el que se ofrece una retroalimentación que hará evolucionar los proyectos, tanto los propios como los ajenos. Incluso al escribir este texto, propongo abrir una discusión que nos lleve a generar soluciones o al menos plantear problemas que rompan paradigmas.

Muchas veces me sorprende a mi mismo criticando cada pieza o elemento que se cruza por mi camino; y aunque bien es cierto que las ciudades están llenas de horrores gráficos que se pueden estar dando gracias al menosprecio de la labor de los diseñadores gráficos o al desconocimiento de sus capacidades, debo decir que nosotros nos dedicamos a buscar errores en cualquier pieza comunicativa. Ya sea por placer o por simple hábito, parece que los diseñadores nos hemos dedicado a encontrar errores en todo, antes que aciertos.

De seguir así, el acto creativo del diseño tenderá a convertirse en un frenesí productivo y desaforado en busca del mejor o peor diseñador de la especie. Y no digo que la competencia sea mala, más bien es un elemento que aporta al desarrollo y evolución de una labor. La esencia del hombre ha estado siempre unida al deseo de exaltar y ser mejor cada día. Pero a riesgo de sonar romántico, me gusta pensar que el acto creativo no es sólo un proceso interno que se da por la genialidad de una persona. El diseño es un proceso que se genera desde la sociedad, el entorno que nos forma cada día como personas y diseñadores es un factor fundamental que nos lleva a generar soluciones que se ajustan a las necesidades de cada proyecto.

¿El ego del diseñador y la búsqueda implacable de esos errores de otros, nos hace sentir mejor con nosotros mismos y nuestros propios aciertos? Entonces me pregunto... ¿qué pasaría si terminamos con nuestros egos o nuestros deseos de imponernos sobre los colegas, si generamos un nuevo sistema de pensamiento de diseño donde los errores nuestros y de otros sean una herramienta de aprendizaje que haga que la comunidad crezca y se perfeccione?

¿Cómo generar este sistema de pensamiento? Implementar la crítica respetuosa y didáctica de los errores que como comunidad de diseñadores estamos produciendo y dejando que se produzcan, podría ser una solución. Una crítica que no se centre en la destrucción y desvalorización del trabajo ajeno, sino en la exaltación de los aciertos que cada proyecto plantea.

Bien puede ser cierto que una mirada totalmente positivista o halagadora puede matar también la imaginación o las capacidades creativas de la comunidad, porque tampoco es bueno alimentar mucho al ego y tener una completa satisfacción de todo lo que hacemos. Incluso me atrevo a pensar que es esa insatisfacción sobre los pequeños detalles lo que nos lleva a querer cada día hacer algo mejor. Pero qué bueno sería que como comunidad dejáramos de destruir las producciones ajenas para solucionar los problemas que se presentan con salidas alternas. Alimentar el pensamiento lateral con ideas gratuitas que no cobremos ni nos cobren. Socializar las soluciones, discutir las y romper con los paradigmas a los que estamos ligados aunque nos llamemos a nosotros mismos «creativos» todos los días y nos lo estemos creyendo.

Las tendencias y necesidades de los mercados actuales han hecho que nos apeguemos a ciertos requerimientos básicos que hacen que cada día juzguemos más lo que vemos de acuerdo a normas y regulaciones que, aunque son base de nuestra labor, cortan la creatividad. Nos estamos convirtiendo en defensores extremistas y conservadores de una profesión nacida de la rebeldía y la ruptura de reglas.

Nuestra misión debe ser dejar de juzgar por «el deber ser» de una pieza y más bien propender por el «hubiera sido mejor si...». Mi invitación es a acoger el término africano «ubuntu»¹ y adaptarlo a nuestra labor. Si uno está bien, todos estamos bien. Soy diseñador porque todos lo somos.

Publicado el 13/05/2013

1. Ver [explicación del término «ubuntu» en Ciudad de Luz](#).



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/la-importancia-de-la-critica-en-el-diseno>

