

Crisis del diseño gráfico en México

Por Mateo Herrera

Una profesión gravemente afectada por el incontrolable avance tecnológico.

Hace tiempo, un diseñador gráfico no era lo que hoy se dice que es. Si bien la disciplina como ejercicio académico es relativamente joven —su aparición en la educación formal data de la segunda mitad del siglo XX—, a partir de la segunda mitad de la década de los noventa el diseño se enfrentó a la simplicidad de la tecnología. Antes de ello el diseñador contaba con todo un espacio que acudía a las alegorías de estatus, desde el famoso restirador¹ que copiamos a los arquitectos, hasta las pantallas y cámaras para fotolitos, además de un sinfín de artefactos dignos de todo trabajo creativo.

El primer software para diseño (que sale al mercado en 1994) ya contaba con todo lo necesario para reducir a la mitad los recursos materiales de un despacho. Avanzado el tiempo, en menos de dos años, el despacho ya sobraba; bastaba con una modesta oficina que tuviera el espacio necesario para un escritorio, un computadora, un escaner de cama plana y dos impresoras (una barata y otra mas o menos buena, para hacer pruebas de color o muestras).

Así, hasta antes de los años 90, el diseñador salía a la calle con su carpeta de trabajo a buscar clientes o empleo en alguna empresa. Luego comenzó a sarlir con *disquette*, luego con un CD y ahora con una memoria USB o un portátil. Al mostrar su trabajo no faltaba el cliente que le respondiera: «A mi hijo le gusta hacer esas cosas, y le salen bien, y tiene trece años. ¿Me quieres cobrar todo eso por un logotipo? Déjame ver, le voy a decir a mi hijo».

¡Antes la competencia era entre diseñadores!

Así, a finales del siglo XX las escuelas de computación comenzaron a pulular: «Estudia diseño y igana mucho dinero!». Las escuelitas como requisitos básicos pedían «tener ganas»; no era necesario siquiera contar con algún tipo de preparación previa, es más, aunque no lo pedían en los requisitos, lo único necesario era saber leer. La primera generación de esos diseñadores —me imagino que los estudiantes de informática a nivel profesional, tuvieron el mismo problema por un tiempo—, salieron a las calles, compraron en una papelería una solicitud de empleo, armaron un folder con esa solicitud y su diploma —que ostentaba el nombre y el de la nueva «profesión» del portador impresos en Garamond o en Times—, y comenzaron a buscar. Y encontraron trabajo, como empleados recibiendo un salario mínimo y como «independientes» cotizando desde tarjetas de presentación hasta logotipos 90% mas baratos respecto a un diseñador gráfico profesional. Podían ofertar cosas como: «¡1000 tarjetas de presentación a solo 100 pesos!». ¿Dónde las imprimían?, nos preguntábamos

muchos con el alma en un hilo. «¡Su logotipo a solo 200 pesos!». ¡¿Qué?!, indignados exclamábamos varios.

Pero con «harta fe» llegábamos muchos y, con nuestro bagaje y jerga profesional, intentábamos competir hablando de originales mecánicos, pruebas de color, gama de colores, armonía visual, comunicación visual, manuales de uso, fotografía, uso de fuentes tipográficas y un sin fin de etcéteras que no causaban más que miedo al cliente o posibles patrones, que preocupados e incrédulos contestaban: «Otro diseñador me lo da casi regalado» o «El amigo de mi hijo me hace todo lo que yo quiera si le regalo un cartucho de nintendo usado que mi hijo ya no quiere».

Pero la esperanza no terminaba, un nuevo respiro se dio cuando cuando a mediados de la primera década del nuevo siglo el diseño incursionó en la Web. Nació un nuevo modo de ganarse la vida, de presumir haber estudiado diseño; pero al mismo tiempo, las escuelitas se reinventaron: «¡Estudia programación web, diseña tus propias páginas electrónicas!»
Mismos requisitos, mismos resultados.

Los diseñadores comparábamos, tristes, que mientras en Europa, EEUU, Argentina y Brasil el trabajo creativo era valorado, en México, como el peso, era devaluado cada día mas. Así que muchos nos dedicamos a dar clase, y esa fue la solución, nos empleamos en escuelitas formadoras de una técnica mediocre o nos internamos en las aulas universitarias viendo con tristeza que nada se podía hacer. La planta estudiantil en las universidades se llenaba de muchos hijos y dueños de imprentas, junto con algunos *snoobs* esperanzados, y las escuelitas se retacaban de niños curiosos con iniciativa veraniega.

Así corrió el tiempo y la invención de impresoras de gran formato junto con la sencillez del uso de los sistemas de cómputo, quitaron a todos la posibilidad de lucir y sobrevivir en nuestra disciplina. Las imprentas jamas corrieron ningún peligro, solo se modernizaron, compraron y se especializaron en las nuevas tecnologías y algunos visionarios incluyeron el servicio de páginas electrónicas.

Hoy el diseñador pude usar una de sus últimas herramientas, la ilustración, el dibujo, para así darle rumbo y sentido a su desarrollo, o adecuar sus tarifas a un mercado poquitero que sólo le deje respirar si consigue una multiplicidad de clientes o un empleo en donde se requiera de su especialización, ya sea docente o creativa, pero las ofertas de empleo se reducen. Lo bueno que puedo encontrar entre tanta desgracia, es que los nuevos licenciados en Diseño Gráfico tendrán que estudiar maestrías y doctorados en cualquiera de las ramas creativas para dignificar y especializar esta novel profesión que ha sido tan golpeada.

En pláticas reflexivas con algunos colegas, llegamos al triste pensamiento de que estudiar diseño en México hoy es digno de acaudalados millonarios que no tienen nada que hacer mientras heredan la empresa de papá.

Publicado el 04/04/2012

-
1. N. de la R. El restirador es una mesa de trabajo inclinada, también conocida como «tablero», utilizada por muchos dibujantes.



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/crisis-del-diseno-grafico-en-mexico>

