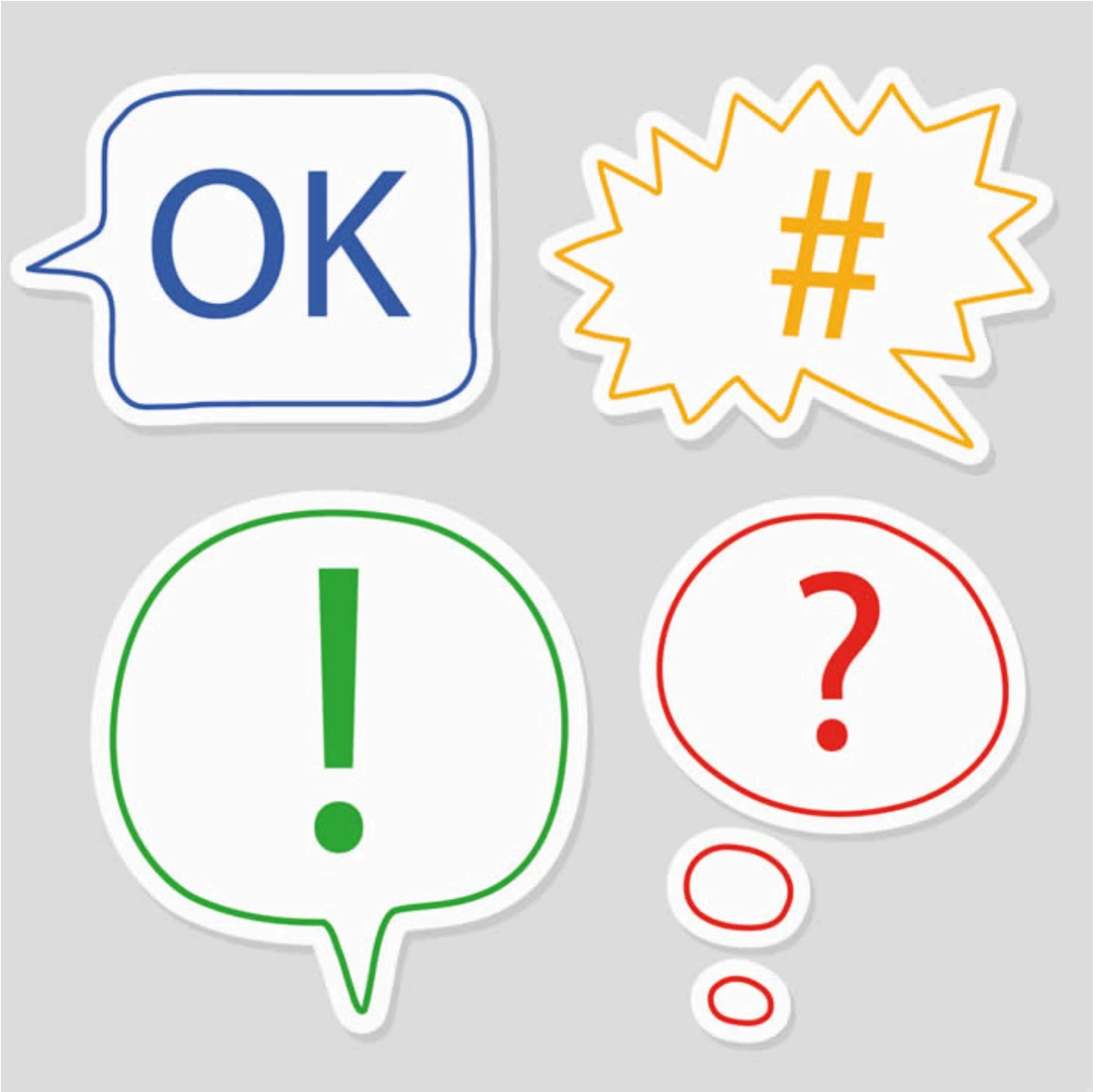
¿Diseño gráfico en peligro de extinción?

Por Edgardo López

¿Esta profesión ha entrado en una fase de alerta? ¿Está condenada a desaparecer y convertirse en algo del pasado?



El diseño gráfico es una actividad profesional que combina la sensibilidad visual, el dominio técnico, la experiencia y/o formación especializada, las destrezas y el conocimiento en tipografía, imágenes, organización espacial, comunicación visual entre otros para dar forma,

previo a su producción industrial, a las necesidades de comunicación de otros, ya sea para informar, persuadir, organizar, estimular, orientar, identificar, atraer la atención o proporcionar placer.

Esta actividad interdisciplinaria que prefigura los mensajes para resolver problemas de comunicación específicos, es desarrollada por los diseñadores gráficos que crean, eligen y organizan elementos como la tipografía, las imágenes, el color y el «espacio en blanco» a su alrededor. Esta gran carrera reconocida en algún momento como crucial, ha entrado en una fase de alerta y está condenada a desaparecer y convertirse en algo del pasado.

Sería cómodo atribuir este fenómeno a la acelerada evolución tecnológica, al desarrollo del software o al crecimiento desbordado del internet y los nuevos artefactos inteligentes, pero no es así. Tampoco se debe a que haya surgido la nueva profesión que la reemplace o sustituya.

A continuación se presenta una lista con los factores endógenos que han propiciado su deterioro. Cabe señalar que una parte importante de ellos sucede durante el período de gestación de esta especie llamada diseñador gráfico:

- **Ausencia de teorías desarrolladas a partir de la práctica, la observación y el análisis**
  Los docentes de diseño gráfico se han apropiado de teorías de otras áreas de conocimiento y de manera inconsciente han permeado estas teorías como si fueran las propias de la profesión. Alevosamente y por desconocimiento de la profesión, es común que se reempacen los saberes que son producto la práctica, el ensayo, la observación y el análisis, por teorías que no encuentran piso a la hora de aterrizar en una aplicación puntual de diseño gráfico.

- **Desaparición gradual del taller de diseño y las horas de práctica**
  La evolución de los planes de estudio de esta carrera muestra como constante, la reducción de las horas dedicadas al taller de diseño, al espacio para la experimentación y el ensayo gráfico. Son dos las causas principales: primero se acortó la duración de las carreras (políticas educativas) y en seguido la incapacidad de los profesores de diseño por mantener ocupadas esas horas destinadas al taller de diseño utilizándolas, en el mejor de los casos, en «resanar» huecos de otras áreas correspondientes a la formación del estudiante.

- **Falta de análisis de casos**
  El método de análisis de casos, en la enseñanza del diseño, contribuye al análisis crítico y al acercamiento a las teorías. Partiendo de hechos reales y concretos existentes en el ámbito inmediato, para llegar desde allí, junto con los alumnos, a la abstracción, a la generalización y a la formulación teórica, a través de la observación, la reflexión y el raciocinio.

- **Diseño por correspondencia**
  No se puede aprender a diseñar por correspondencia. A diseñar se aprende diseñando. Es decir no se diseña solo leyendo textos sobre diseño, no se aprende a nadar con un manual de natación. Se aprende a diseñar resolviendo problemas reales o realistas de diseño gráfico, primero con el uso de las herramientas propias de la profesión, y luego, combinando otros conocimientos y sumando experiencias.

- **Ausencia de un modelo de evaluación**
  Es común que la aprobación del proyecto se deba a la buena voluntad del profesor y no al cumplimento de los requerimientos técnicos, al óptimo rendimiento y a la suficiente calidad gráfica de las piezas diseñadas. No existe un seguimiento riguroso del proceso de diseño (si es que lo hay) y no se detectan a tiempo inconsistencias determinantes. Los modelos de evaluación no son claros y suelen dar más importancia a otros aspectos por encima del diseño gráfico. Los profesores «barco» son los más exitosos.

- **Festejo a las buenas ideas**
  La originalidad y la creatividad no son siempre las condiciones determinantes en los proyectos de diseño gráfico. Debe existir conocimiento y respeto por los códigos. La educación profesional no es un laboratorio donde se mide la cantidad de secreciones del hemisferio derecho del cerebro.

- **Baja cultura gráfica**
  De manera generalizada se ignora el trabajo realizado por nuestros antecesores. Se han realizado grandes obras mucho tiempo antes de que los estudios en diseño gráfico que se formalizaran. Parece que la profesión se inaugura con cada proyecto que se inicia. Es notorio el desconocimiento o desprecio de la obra de grandes diseñadores. No se saber ver diseño. No se identifican soluciones gráficas resueltas magistralmente. Se menosprecian los saberes empíricos y populares y se ignora la existencia de códigos.

- **Sobresaturación de los programas educativos con el pretexto de una formación integral**
  La formación universitaria exige que el alumno sea educado de manera integral. Según la institución encargada del programa, podrá hablarse de una educación con perfil humanista, de negocios, tecnológica, con compromiso social, etcétera. Se ha perdido el enfoque. Una escuela, facultad, centro universitario o instituto que forma diseñadores gráficos, no debe perder de vista que lo mínimo que debe lograrse al otorgar el título es que el profesional sepa diseñar con un nivel de suficiencia técnica y conceptual. No es posible escudarse en la premisa «No diseña bien pero es buena persona».

- **Resistencia al uso de los métodos**
  Si bien cada proyecto de diseño exige un tratamiento particular y un proceso único, no todos los proyectos se inscriben en una tipología única e irrepetible. Si bien la

identidad de una empresa es única, desarrollar sistemas de signos de identificación se ha hecho cientos de veces y las necesidades se resuelven regularmente con las mismas piezas. De la misma forma el contenido de un libro suele ser irrepetible, pero el diseño editorial se ha hecho durante siglos. Existen métodos de diseño utilizados en diversas universidades, en programas de posgrado, en laboratorios y centros de investigación, en agencias o en distintas empresas privadas, pero en las aulas existe resistencia para que penetren estos modelos por el error de considerarlos «rígidos, repetidos e inhibidores de creatividad».

- **Ausencia de diseñadores gráficos en la enseñanza**
  Existen diseñadores gráficos que no poseen una formación «oficialmente reconocida» y también aquellos que no han optado por la vida académica. Que han estado a cargo de proyectos reales. Simples y complejos. Bajo condiciones técnicas específicas, interactuando con otros técnicos y profesionales, con tiempos récord de trabajo; transformando los mensajes generados por otros, sorteando los presupuestos en su empresa o de forma directa con el cliente. Estos diseñadores que han aprendido el oficio en la práctica cotidiana y que poseen una experiencia invaluable, no son los que están al frente de las asignaturas de diseño gráfico, y su participación se obstaculiza por el complejo tramado administrativo o por la falta de credenciales.

- **Programas de estudio obsoletos y desarticulados con el sector productivo**
  En la mayoría de las profesiones (licenciaturas) las demandas de la sociedad rebasan a los programas de estudio. En un periodo corto de tiempo quedan desarticulados del sector que recibirá a sus egresados. No obstante en el caso del diseño gráfico este desfase es más grave. Los programas de estudio se revisan —en el mejor de los casos— cada cinco años y los responsables no son siempre los que más conocen el contexto en que se inscribe la profesión.

- **Egocentrismo profesional**
  Se ha instalado la idea de que el profesional del diseño gráfico es un artista, es el centro del proyecto, cuyas ideas y conceptos son inmutables. Aspira siempre a ser el director de arte, pasando por alto que el diseño gráfico es un componente más del proyecto y el diseñador regularmente es un empleado y un colaborador de un equipo de trabajo.

- **Abandono de la figura maestro-aprendiz**
  El diseñador ya no trabaja si no hay algún tipo de remuneración. Con la licenciatura todo está aprendido. Ha desaparecido lamentablemente la figura romántica renacentista del maestro-aprendiz, en donde se trabajaba a cambio de aprender.

Si a esta lista se añaden factores exógenos como la poca o nula participación del sector productivo (los contratantes de diseño), el desprecio institucional (gobiernos, universidades, sector público), la competencia por los subsidios gubernamentales entre escuelas y

universidades, el maquillaje a las acreditaciones de calidad de los programas educativos así como la ausencia de órganos colegiados y de arbitraje; asumimos que las posiblidades de subsistencia son aún menos probables.

Sin embargo, el verdadero problema radica en la propia especie, en el diseñador gráfico, su empobrecimiento genético ha ocasionando que esta profesión sea cada vez más vulnerable, cambiando gradualmente de categoría: de amenazada a vulnerable, de vulnerable a en peligro, pasando recientemente a peligro crítico, colocándola así en la Lista roja de profesiones en peligro de extinción.

De nosotros depende disminuir el riesgo, regenerar la relación con la especie y con los demás integrantes del ecosistema productivo, salir de la lista roja, ampliar el estado de conservación y restablecer la presencia del diseño gráfico como factor crucial de enriquecimiento cultural.

Publicado el 12/01/2012

FOROALFA
ISSN 1851-5606
https://foroalfa.org/articulos/diseno-grafico-en-peligro-de-extincion