

# El problema de la formación de los diseñadores gráficos mexicanos

---

Por Jesus Gaytan

Una profesión nueva, un mercado con alta demanda de especialistas y una visión de corto plazo de la educación superior nos han llevado a esta situación.

## **Primero, una anécdota**

Debo de hacer una pequeña confesión: cuando tenía 16 años (en 1977) no conocía el diseño gráfico, de hecho estudiaba medicina. En mi primer semestre en la facultad encontré un grupo de estudiantes que cada fin de semana salía a pueblos y ejidos alrededor de mi ciudad a otorgar servicios médicos gratuitos y, entusiasmado, me enrolé en esa actividad pensando que de esa manera podría realizar ese sueño juvenil que había rondado por mi cabeza el día que decidí ingresar a estudiar esa profesión.

Pero, para mi sorpresa, dos años después me di cuenta que una cosa era el gusto por esa rama de la ciencia y otra su campo de trabajo; por lo que tuve una gran depresión al pensar cuál sería mi futuro, pues no tenían sentido las horas dedicadas a estudiar y los fines de semana fuera de casa en esas actividades.

Al hacer un alto en la vida, comencé a pensar en los trabajos de verano que realizaba en la oficina de un artista gráfico de la ciudad, quién me contrataba por mi habilidad para el dibujo. Decidí hablar con él sobre cómo se ganaba la vida en algo que yo consideraba una actividad poco trascendente. Me explicó que él, como muchos otros en esa época, no había tenido la oportunidad de estudiar en la universidad y que había tomado cursos de dibujo publicitario y comercial; que lo contrataban grandes agencias para ilustrar anuncios y realizar desplegados de periódico con dibujos a línea, por los que le pagaban de manera razonable; y que el volumen de trabajo que tenía en esa época le permitía vivir de manera desahogada (finales de los años 70). Este artista gráfico me comentó que se acababa de abrir una carrera en una universidad privada de la localidad y me recomendó que fuera a consultar.

Para no alargar la anécdota personal, me inscribí en esa universidad para cursar la carrera de diseño gráfico y cuatro años después me titulé. No olvidemos que estoy hablando de principios de los años 80, época en que el diseñador gráfico hacía prácticamente todo a mano, apoyado por sistemas fotográficos y algunas herramientas que hoy en día pueden parecer extrañas a los jóvenes colegas y que unos cuantos de nosotros recordamos con algo de melancolía.

## **Aquel mercado laboral**

El punto central radica en el mercado laboral de la época. Los pocos diseñadores gráficos titulados que comenzamos a trabajar en ese tiempo, nos vimos ante una fuerte competencia profesional con quienes habían sido en ocasiones nuestros maestros, personas con más capacidades técnicas que las que teníamos en ese momento y, además, comenzamos a usar los medios que la tecnología en esta profesión comenzó a desarrollar en nuestro país a mediados de los años 80; recursos que no nos quedó más remedio que aprender a utilizar de manera autodidacta, ya que en esa época no había dónde estudiar esos procesos formalmente y, sobre todo, había que «perderle el miedo» a usarlos. Y aquí realmente comenzó lo que ahora visualizo como el problema central de nuestra profesión en México.

La misma necesidad hizo que los diseñadores tuviéramos que aprender nuevos procesos técnicos en un área en donde no existía quién los pudieran realizar. La parte técnica tradicional de nuestra profesión se fue desvaneciendo ante la aparición de las herramientas digitales que redujeron al mínimo los tiempos dedicados a la elaboración de prototipos, *dummies* y originales para impresión. La fuerte inversión de la industria de las artes gráficas en esos procesos comenzó a demandar expertos técnicos que no existían, por lo que esa responsabilidad la asumieron los diseñadores, que necesariamente tenían que utilizar esas tecnologías.

Pero seguía sin existir un técnico especialista en esos procesos. Cuando lo vemos en retrospectiva nos preguntamos por qué las universidades de la época no visualizaron esa necesidad real de técnicos en artes gráficas digitales que pudieran cubrir las nuevas vacantes. A falta de expertos, el mercado contrataba a las personas que más entendieran del tema y los preparaba para esas tareas: los diseñadores gráficos.

Conforme fue pasando el tiempo, el mercado comenzó a deformarse, se incrementó la necesidad de expertos técnicos y comenzaron a ser solicitados entre quienes ya tenían la preparación adecuada (diseñadores gráficos), que fueron muy demandados por la industria, y este aspecto técnico de los diseñadores formados en las universidades se volvió una tendencia del perfil profesional del diseñador y los planes de estudio fueron modificados para satisfacerla, en detrimento del tiempo dedicado en las aulas al aprendizaje y enseñanza del diseño mismo.

Y así continúa la odisea: al no existir técnicos especializados el mercado insiste en contratar a diseñadores con ese perfil; las escuelas siguen dedicando cada vez más tiempo a la enseñanza y dominio de herramientas técnicas en el nivel de licenciatura, hasta convertir esta situación en un círculo vicioso que no ha parado en los últimos 20 años en México.

## **El camino profesional**

¿Qué sucede al día de hoy? La enseñanza del diseño pasa por una etapa sumamente difícil, que probablemente hará crisis en los próximos años. En México hay alrededor de 55.000 estudiantes de licenciatura en el área de diseño gráfico, inscritos en alrededor de 450 programas oficiales de estudios de nivel superior —según datos de la Asociación Nacional de

Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES)—,<sup>1</sup> de los cuales solamente 26 se encuentran acreditados por un organismo nacional autorizado para ello (Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño, A.C., Comaprod).<sup>2</sup>

Reconozco que no es función de ese Consejo determinar la pertinencia de un programa de estudios en las universidades, aunque en mi opinión debería establecerse un modelo mínimo de enseñanza del diseño que permita a la profesión mantener un grado de alta calidad y dar certeza sobre los contenidos temáticos, los tiempos de exposición, así como del trabajo de los alumnos en sus materias, para asegurar con ello un estándar similar al que tienen otras profesiones.

Este pequeño viaje personal en el tiempo y la visión de la realidad actual me permiten asegurar que el problema real del diseño gráfico en México radica en el gran peso que los programas educativos universitarios le otorgan al componente técnico de la profesión, en perjuicio del tiempo que debería dedicarse a la enseñanza del ejercicio proyectual y reforzar la calidad en los detalles que debería tener el acto de diseñar, lo cual, en muy contadas excepciones, da como resultados diseñadores titulados que son expertos en el manejo de herramientas, pero que tienen una capacidad sumamente débil para analizar los problemas de diseño, de jerarquizar la información, de proponer soluciones gráficas innovadoras y de gestionar razonablemente bien el aspecto administrativo y comercial del diseño.

Podemos aprovechar la tormenta que se avecina por la saturación del mercado laboral de diseñadores —que en general carecen de estas competencias profesionales mínimas del diseño— e iniciar la revisión de los programas académicos para proponer el establecimiento de estándares mínimos de formación profesional, que permitan reconocer a aquellas instituciones que realmente forman diseñadores profesionales —y no solamente técnicos en diseño—, y evitar la consecuente frustración de quienes decidan seguir este camino profesional.

Publicado el 20/04/2015

- 
1. ANUIES (2013), *Anuario estadístico de la educación superior*, México (anuies.mx).
  2. Comaprod (2010), *Documentos oficiales COMAPROD*, México (comaprod.org.mx).

**FOROALFA**

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/el-problema-de-la-formacion-de-los-disenadores-graficos-mexicanos>

