

Las carreras de diseño gráfico son obsoletas

By Eric Barajas (Snok Daffy)

En el mundo fantástico de la Universidad, nuestros maestros juegan el rol de «sabios del mundo del diseño». Pero la realidad es muy diferente.

En el mundo endogámico de la Universidad, cuando ves a tus maestros como grandes sabios de la profesión, cuando una «personalidad» te esta impartiendo clases, te sientes importante, ves sus antiguos trabajos que fueron utilizados para alguna campaña humanista o para ferias internacionales de cine o teatro, te maravillas, y piensas lograr algún día algo especial. Pero cuando terminas la carrera y quieres vivir de tus conocimientos adquiridos, chocas con otra realidad.

Esta es mi experiencia. Por suerte —o gracias a mis decisiones, fracasos y logros—, pude desarrollarme como profesional en el diseño. Pero conservo el recuerdo de mi carrera universitaria como un trago amargo, como si en alguna medida me hubieran estafado. Cuando terminas, tu título dice que eres licenciado, pero la verdad, ante los ojos de los demás, eres un diseñador más. ¿De qué sirve ser licenciado? Realmente no encuentro una gran diferencia entre un Licenciado en Diseño Gráfico y un Técnico en Diseño Gráfico. La diferencia tangible son las largas horas desperdiciadas en esas clases de teoría e historia, que supuestamente harían que forje un mejor y mayor criterio.

En el mundo real, para conseguir trabajo, al egresado se le requiere fundamentalmente:

1. saber utilizar la Suite de Adobe,
2. saber utilizar el ambiente Macintosh, y
3. como plus, saber diseñar páginas Web.

En mi universidad tuve toda la teoría del mundo. Gracias al taller de diseño supe del equilibrio de los elementos gráficos, aprendí a combinar colores y sobre el significado de ciertas representaciones. Pero no aprendí casi nada de publicidad, y mucho menos de branding. Supe de la esencia del diseño, de la teoría que acompaña a un producto final, pero no me enseñaron a investigar y conocer el mercado para el que trabajo, ni para que podría servir eso. Como no me lo enseñaron, finalmente tuve que aprenderlo empíricamente.

Antes de comenzar me dedique a trabajar en proyectos. Mi primer trabajo fue la edición de una revista. Lo único que sabía era hacer las formas, colocar las fotos para que se vieran de una manera agradable, pero al momento de preparar el archivo o entregar mi trabajo siempre había correcciones. Al final el cliente lo que percibía era que «este muchacho diseña bonito, pero no me sirve». Otro de mis proyectos fue trabajar para un periódico local de mi ciudad. Además de ilustrar ciertos artículos, me tocaba diseñar algunas secciones. Lo primero que

hice fue abrir el Adobe Illustrator —para este tiempo ya me sentía seguro en ese programa—. Obviamente, me indicaron que ese no es el software adecuado para editar un periódico. Nadie me lo había dicho jamás en la Universidad.

Mis maestros obsoletos, viven de las grandes glorias del pasado, son arquitectos que presentaban sus trabajos de una manera artesanal. Pero hoy se necesitan habilidades para producir el material gráfico, imprimirlo y entregarlo de una manera que sea reproducible. Esto jamás te lo enseñan en las Universidades. Me he topado con becarios que no saben ni como convertir a curvas, ni mucho menos cómo preparar un documento para impresión.

Todos estos fallidos me hacen pensar que las carreras de Diseño deberían revisar sus programas y contenidos. Lo ideal sería que el estudiante aprenda teoría aplicada y novedosa, y conozca sobre publicidad —no en los últimos semestres, sino como una base esencial—. Las carreras de diseño deberían incluir talleres de programas, estudios para la realización de fotografía de producto, clases de redacción creativa, cursos de pre-prensa y gran formato. Es decir: cosas prácticas en lugar de teorías de cómo nacen los objetos o la historia del diseño de los griegos. Todo eso es un desperdicio de tiempo. El profesional necesita bases sólidas y dominio de herramientas tecnológicas para su aplicación.

Si algún día llegara a dar clases, no le haría perder el tiempo a mis alumnos. Les diría lo que sirve y lo que no sirve. Los docentes deberían tener ese compromiso de enseñar la verdad, de actualizarse. No tiene sentido que se siga teniendo como modelo a la Bauhaus. Estamos en el siglo XXI, donde las redes sociales son el nuevo mural para los diseñadores, el software es mucho más complejo que antes, y las técnicas de reproducción son mucho más sofisticadas.

Señores docentes, ino hagan perder el tiempo a los futuros diseñadores! Revisen sus programas.

Published on 14/11/2012



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/las-carreras-de-diseno-grafico-son-obsobletas>

