

Fabio Mojica:

A lo largo de estos años Tom Chambers ha sido testigo del cambio tecnológico en los procesos de producción del diseño y la imagen gracias a su trabajo. Considerando su experiencia en Richmond City magazine y su trabajo actual... ¿Puede contarnos en retrospectiva como era el trabajo de dirección de arte hace 20 años y como ha cambiado desde entonces?

Tom Chambers:

La tecnología ha abierto nuevas puertas y posibilidades tanto en el diseño como en la producción. El software ha permitido al diseñador crear más rápidamente y la finalización en los procesos de producción se ha vuelto igualmente mucho más fácil. Los diseñadores gráficos pueden manejar literalmente 3 o 4 veces más volumen de trabajo que antes del advenimiento de las computadoras. Por supuesto, se espera igualmente que los diseñadores hagan 3 o 4 veces más trabajo del que manejaron antes del advenimiento de las computadoras, mientras que el sueldo se ha quedado en lo mismo.

Antes de las nuevas tecnología, el director artístico y el diseñador tenían trabajos distintos, requiriendo a dos personas generalmente para el proceso; desde entonces el software de diseño ha avanzado para ser amigable con el usuario de manera que una persona ocupa ahora ambos roles... <http://www.adgcolombia.org/tag/empaque>



Tom Chambers (Aground, © 2003)

