

La Habana, 2003

Encuentro Internacional de Escuelas de Diseño

Título: ¿Saber dibujar o no?, esa es la cuestión

Autor: Eduardo Fuentes Batista

Instituto Superior de Diseño/ ISDi, Cuba

Antes que todo, debemos preguntarnos qué es el dibujo?...Según la Real Academia de la Lengua Española, se define como la representación con ayuda del lápiz, la pluma, etc., de un objeto. "Leonardo Da Vinci nos ha dejado dibujos admirables". Es la técnica base que enseña el arte de la representación en dos dimensiones sobre un soporte (Fig 1). De esto se deriva que dibujar consiste en la representación con el lápiz, la pluma, etc., de la forma de los objetos, el dibujo de una cosa (Sinónimo: apuntar, diseñar, bocetar, esbozar, delinear, trazar, indicar), dibujar un carácter. (imagen 1)



Visto desde este concepto es muy obvia la razón por la cuál el diseñador debe saber dibujar, pero hoy en día el desarrollo de la tecnología y la informática, al lado de softwares espectaculares impresos de herramientas utilitarias que permiten omitir una serie de pasos previos al desarrollo de una gráfica o producto, ha brindado un empleo más eficaz del tiempo a la vez que ha dotado de dones a muchos cuando antes solo era privilegio de algunos. Al punto que saber diseñar antes era directamente asociado al hecho de saber dibujar, cuestión que también reduce, por una parte, el concepto de diseño que es mucho más que eso. Antiguamente ante la inexistencia de medios tecnológicos, existían los dibujantes, los artistas, los escultores, todos ellos personas capaces de desarrollar disímiles facetas del arte, pero todas con un punto en común, el dibujo, como punto de partida de todas las ideas primarias desde las que se desarrollaría el resto de la obra. (imagen 2)



Así se creó un esquema sobre quienes tenían este conocimiento devenido en habilidad práctica. También tenemos a los arquitectos, quienes realizaban todos sus proyectos a mano y en quienes el no saber dibujar hubiera sido una real dificultad para el desarrollo mismo de la profesión.

Actualmente, diseñar no es consecuencia directa de saber dibujar, técnica que queda reducida a aquellos que se dedican al arte de las almas y no de la comunicación, pero tampoco está reducido al hecho de saber manipular dos o tres softwares como muchos creen. Es algo así como decir que todos los dibujantes no son diseñadores, pero todos los diseñadores deben saber dibujar (imagen 3)

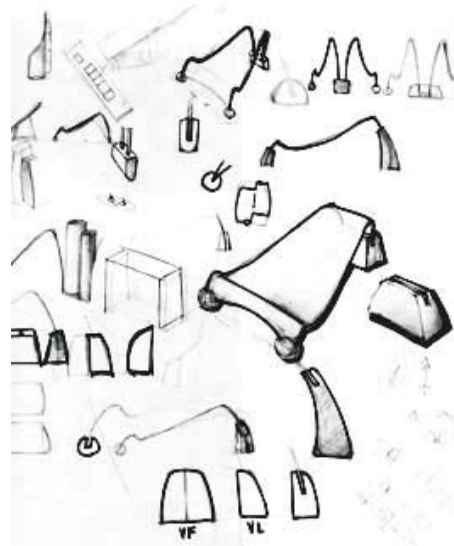


Para poder continuar, debemos preguntarnos entonces y qué es el diseño? Y he aquí que el diccionario nos brinda un concepto estrecho, simplificado al desarrollo de una habilidad manual como medio de representación visual de las ideas. En otras palabras, según el diccionario, es el trazo, dibujo, delineación, proyecto; por lo que diseñar sería trazar, dibujar, representar la planta de un edificio, concepto a demás que esquematiza por demás la profesión como parte de un proyecto arquitectónico.

El diseño como concepto es mucho más que esto, es un proceso creativo que tiene como objetivo satisfacer determinadas necesidades a partir de la optimización de los recursos necesarios, apoyándose para ello en una serie de etapas y herramientas existentes ó generadas según lo demande el trabajo en cuestión; y no se reduce al hecho de saber dibujar o no. Es como el sexo en las parejas, cuando funciona es parte del proceso y entonces decimos, "el sexo no es lo más importante", claro está que resuelto este asunto se hace necesario conquistar otras verdades, pero si no funciona decimos entonces "es que teníamos diferencias" y suele ser suficiente para que la utópica pareja acepte la dura realidad de la insatisfacción.

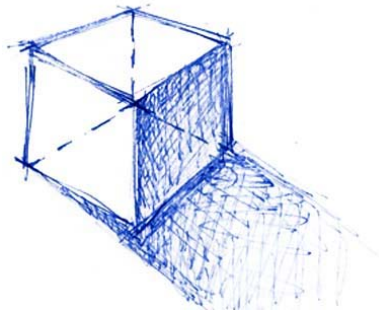
Pues bien, así pasa cuando vemos el dibujo como parte lógica dentro del proceso de Diseño, en el que como una herramienta más, es casi inadvertido su empleo, de lo contrario nos encontramos con un vacío de conocimientos que va a atentar directamente contra la ejecución adecuada de la solución a un problema de diseño y habríamos de incurrir en la necesidad de asumir los criterios propios de la idea que elabora en su mente otro sujeto a partir de lo que queremos o tratamos de pedirle que nos represente.

Aterrizando un poco los conceptos, centrémonos en la práctica de un proceso de diseño lógico, haciendo la salvedad de que no todos los procesos se comportan de esta manera, pudiendo partir de los resultados de la investigación realizada previamente por la otra parte ó una solución puntual de diseño donde no haya una investigación (Rapid Transit). Este proceso lógico podría resumirse en los siguientes pasos: -El encargo, -Evaluación de la necesidad real (hallar el problema), -Definición de los objetivos, - levantamiento de la Información-, -Los resultados, -Las conclusiones, -Recomendaciones, -Elaboración de los conceptos de diseño, -Desarrollo de las propuestas; y aquí nos vamos a detener, pudiendo apreciar que el diseño es más que dibujar, sin embargo nos encontramos que en alguna parte de su proceso se hace necesaria esta herramienta, pues sería ridículo pensar que vamos a esbozar las primeras ideas directamente en la PC, fría y algo distante de nuestros impulsos nerviosos, donde la mano ágil y fiel, se convierte en el primer emisor de nuestro mensaje cerebral. Por una realidad fisiológica concreta, dibujar es pensar con las manos, hablar a través de ellas, demostrado a través de la historia como forma primaria de comunicación del hombre, a demás de ser un idioma universal.



(imagen 4)

Un cubo puede ser the cube, le cube, le seu, il secchio, würfel, etc..., pero sin duda está definido en cualquier lugar como un poliedro de seis caras iguales y solo se puede dibujar como eso.



(imagen 5)

En el cerebro existe un proceso bien definido entre la asociación de una palabra o concepto con una imagen donde el representar la misma es algo natural como escribir lo que pensamos una vez que se ha incorporado esta habilidad a nuestro cerebro, como una acción casi refleja de nuestro hemisferio derecho que en perfecta coordinación con el izquierdo va desarrollando el dibujo a la par que vamos pensando. Proceso natural al fin, no necesita de una generación adicional de operaciones por parte de nuestro cerebro en el que el desarrollo de ideas y la reflexión sobre estas se vería interrumpida por el necesario procesamiento de una información que en tanto aprendida y no natural demanda de la concentración que la misma pide para poderse desarrollar, esto sería ir pensando en la idea y a su vez interrumpir para poder pensar entonces como vamos a desarrollarla a través de las herramientas que nos brinda el PC, mientras que de otra forma se convierte en un proceso fluido el cuál se desarrolla por pura naturalidad, la mano responde al final directamente al cerebro. Esto afecta desde el punto de vista en que al dibujar lo que se va creando en nuestra mente toda la capacidad del cerebro está en función de la generación de ideas y la reflexión sobre éstas al unísono que las vamos representando, mientras que de otra forma este debe emplear parte de su capacidad generativa en las operaciones que debemos realizar sobre el ordenador para reproducir esta idea.

Así pues el no desarrollar una habilidad que nos permita concretar la realidad de una idea nos traiciona, pues tendríamos que acudir a la habilidad de mentes ajenas que nos ayuden a representar lo que deseamos, conscientes de que tendríamos que asumir la parte innata de sus aportaciones a nuestra verdad, dado que la experiencia acumulada en el cerebro de cada cual se manifiesta finalmente de forma diferente, algo así como que el mismo perro con diferente collar, al final es lo mismo, pero no es igual. O por otro lado podemos acudir a un ordenador que de momento ya no sería el ágil equipo con herramientas preestablecidas que aceleran el proceso productivo, sino que se vuelve lento, agobiante y desesperanzador a la par que no nos permite concentrarnos cien por ciento en el proceso creativo.

Esa idea que buscamos a veces hasta con menos de diez trazos del lápiz, se convierte en un deleite, un momento de reflexión en el que a cada trazo vamos construyendo ese objeto y otros también, como brainstorming de ideas que se agolpan en la mano desesperada que traza y traza hasta mostrarnos la realidad gráfica de nuestro pensamiento. Se convierte en un proceso bidireccional en el que vamos pensando y dibujando y "también viceversa" teniendo como puente solamente a la mano, entre lo que imaginamos y vemos. Trazos van y trazos vienen dándole forma concreta a un pensamiento que llegado a un punto claro, podemos construir

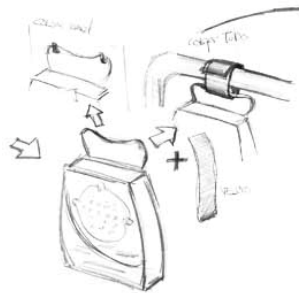
rápidamente en el Ordenador, concentrándonos entonces, una vez concluido el proceso creativo, en el proceso productivo.

¿Qué pasaría si un diseñador industrial no puede bocetar la idea de un objeto que ha concebido, ó un espacio interior lo más cercano a la realidad física; qué pasaría si un diseñador de vestuario no pudiera recrear el estampado de un vestido tendencioso; o un diseñador gráfico, que acabado un libro, no sea capaz de ilustrarlo con los recursos gráficos que respondan al concepto empleado...?

Cuando dibujamos podemos entender la realidad de las formas que nos rodean y apreciarla más allá de su apariencia, entender una serie de fenómenos físicos y químicos que intervienen en nuestro ambiente y dan color, espacio y significado al entorno en su totalidad.

Los conocimientos que se aplican en los programas de diseño, no están preestablecidos, de nada nos sirven, pues son herramientas que debemos saber aplicar inteligentemente a partir de un conocimiento previo de los fenómenos para poder manipularlos a favor de nuestros objetivos. Esos conocimientos se adquieren a través del estudio de la representación del natural de disímiles objetos. Ya lo dijera Cezanne, "- todo en la naturaleza se reduce a tres formas básicas: el cubo, la esfera y el cilindro"-.

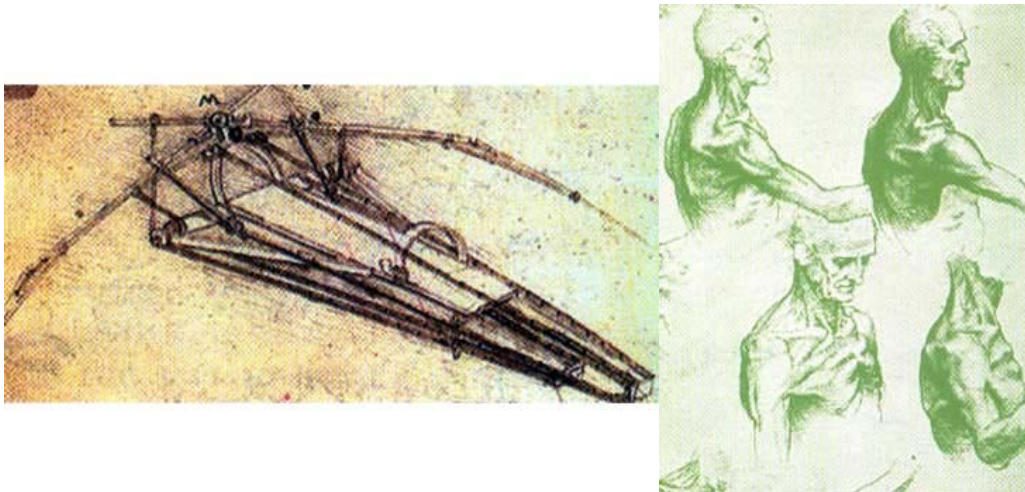
Cuando realizamos el esbozo o el planteamiento primario de alguna idea, ¿cómo concebir la forma si no partimos de una estructura base que mediante la aplicación de distintas herramientas de diseño podemos llevar hacia la forma que buscamos?, ¿Cómo ubicarnos en el espacio si no dominamos el mismo a partir de la capacidad de crear toda un ambiente en nuestra imaginación?.



(imagen 6)

El boceto es la idea primaria desde la cuál comenzamos a concretar y a evaluar, a definir la terminación que va a tener la misma. Si nos remontamos a la época de los grandes creadores, Da Vinci por ejemplo, lo dibujaba todo, pues no había otra forma de dejar constancia de los nuevos descubrimientos o diseños que se estaban dando como parte de un proceso transformador y no de una imagen de venta, lo que en la medida que el hombre se fue

desarrollando y con los procesos industriales, se hizo más necesario que estos dibujos ó representaciones se hicieran más precisas y menos artesanales con el objetivo de producir.



(imagen 7 y 8)

Por otro lado, al dibujo lo acompañan una serie de técnicas de representación donde cada trazo se puede dar de muchas maneras cada una de ellas comunicadoras en sí de una serie de atributos que dan al traste con la emisión de un mensaje claro y conciso. Los diseñadores están llamados a dominar este lenguaje gráfico tan imprescindible.

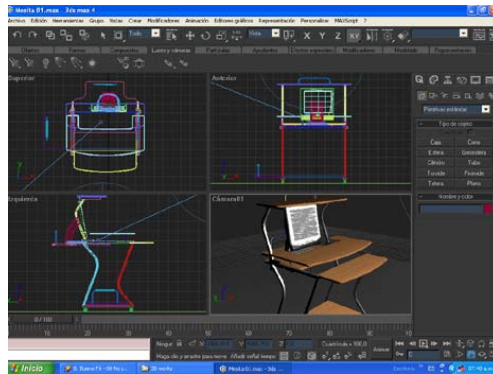
¿Qué sucedería sí un diseñador no es capaz de explotar este lenguaje que por sí mismo habla, me refiero al cartel y la ilustración, donde el lenguaje gráfico es fuente principal de comunicación?



(imagen 9)

Ahora, retomando lo dicho anteriormente, sobre el proceso de diseño, me pregunto y les pregunto, ¿todos los procesos de diseño llevan implícita la herramienta del dibujo como elemento necesario dentro del proceso creativo?, ¿La informática como herramienta, no se puede incorporar al proceso de creación del mismo modo que en épocas anteriores, ante la inexistencia de este medio, se incorporó el dibujo? Existe un hecho que no podemos negar y es

que los diseñadores que se forman en esta generación informática incorporan para sí este elemento como parte del proceso natural que antes hubiera sido el dibujo. Si antes no saber dibujar era una limitante para el diseño, hoy no saber usar un ordenador, también se convierte en una limitante, pero qué tipo de limitante?, por supuesto, no es la limitación en el proceso creativo, sino en el proceso productivo, vista esta desde el mismo, como parte fundamental del desarrollo de cualquier medio. Para sentarse a crear directamente en una PC es innegable que debe existir un conocimiento del dibujo, sino sus herramientas fantásticas se reducen a nada, pues que es lo que vamos a hacer si no conocemos, si no sabemos dibujar. La computadora por muy incorporada que se tenga a nuestro cerebro requiere de un conocimiento por parte de quién la va a usar, pues ella por sí sola no piensa no conoce. Este es un elemento que debe quedar claro, y es que para cualquiera de los casos, tanto para trabajar en una computadora, como para usar el lápiz, debe haber una base de conocimientos que nos permita usar ambos medios, uno como conocimiento devenido en habilidad manual, y otro como conocimiento devenido en habilidad manual y conocimiento del medio y sus posibilidades. Cómo podemos apreciar el segundo requiere un tercer conocimiento no así el primero.



(imagen 10)

Hoy día es casi más natural manejar el mouse y el teclado que el mismo lápiz. Ya no se trata de tener más ó menos habilidad en el momento de representar sobre un papel, sino de cuantos softwares se conocen. Negar el conocimiento de estos, que abrigan en sí un campo de posibilidades mucho mayor en la medida que puedes explotar más recursos, dar más variedad de soluciones a un mismo problema, sería como negar la existencia de todas las culturas, la existencia del "Ser". No se trata de eso, todo lo contrario, quien domine el dibujo así como a los softwares, podrá hacer de estos herramientas infalibles, eficaces, pues sencillamente no tendrá limitaciones, ¿Qué es el medio sin el conocimiento que hace de él algo útil?



(imagen 11)

Si vamos más allá del dibujo como un paso previo y necesario dentro del proceso creativo y asumimos que lo que está incorporado a nuestro cerebro, con la naturalidad así como con la que escribimos, son estas herramientas informáticas, diría que para explotar al máximo las posibilidades que estas nos brinda, además de un conocimiento de las mismas, debe dominarse un conocimiento, una serie de teorías para poder aplicarlas con certeza. El problema ya no sería entonces dibujar una línea recta, esa ya la tenemos, nos la da el software, sino como se comportaría esa línea ante determinados fenómenos.

Esta teoría para ser aplicada con acierto encuentra su base en la práctica, que es estudio y a la vez entendimiento. Una persona puede acceder al mismo conocimiento de varias formas siendo la práctica, al final, la única que garantiza un correcto aprendizaje, por lo que no basta solo el hecho de conocer la teoría para aplicarla sobre y en otros medios, sino que para asimilarla de cualquier forma, hay que sentarse, antes que con un ordenador, con un lápiz y el papel, "A dibujar se aprende dibujando".

Quien no sabe dibujar no aprecia las cosas del mismo modo a diferencia del que sí. Dibujar ayuda a desarrollar una agudeza visual, estimula el sentido de la observación y la captación más que a otros, nos permite ver las formas más allá de su apariencia física y entender los procesos por los cuáles se puede llegar a esta. Da sensibilidad sobre las proporciones y tamaños de las cosas, es como si desarrollara un sexto sentido dentro del de la visión y el tacto, incluso hasta el olfato.



(imagen 12)

A modo de conclusión pienso que el dibujo es un paso indispensable ante cualquier proceso creativo, en este caso el diseño, ya sea mental o manual, y sobre cualquier medio. El medio no resulta una limitante para el dibujo ya que este se desarrolla independientemente del mismo. Es importante destacar que para poder llegar a esta etapa del dibujo mental así como manual, debe aprenderse como todas las artes sobre la base de la práctica, que no es otra que dibujando o tratando de hacerlo, sobre un soporte. Por otro lado dibujar no limita tampoco la capacidad de creación del diseñador, más sí, se convierte en una limitación en el momento de plasmar sobre algún medio el resultado, en la búsqueda de soluciones y variantes, y sí limita un proceso natural de retroalimentación que se genera durante el proceso creativo. Además, no saber dibujar limita al diseñador desde el punto de vista de las herramientas a la hora de dar una solución al problema, es una opción más, otra vía, otro camino.

Entonces, si nos preguntamos si como diseñadores debemos saber dibujar o no, mi respuesta es que sí. Pienso que todo diseñador que no sepa dibujar está limitando su campo de acción, así como creando una dependencia de otros medios que en determinados momentos se puede volver un arma de doble filo. Dibujar puede ser una filosofía, otra forma de ver y asumir la vida.



(imagen 13)