

La mano alzada y la máquina: ¿Amigas o adversarias?

Lic, Lorenzo William Valdés Herrera
lorenzow@isdi.co.cu
ISDI

Resumen

Breve acercamiento a la polémica controversia entre dos herramientas para el diseño: una, primitiva; la otra, surgida con el desarrollo y los progresos del mundo. Se trata de reflexionar sobre el dibujo a mano alzada en la carrera de diseño, específicamente en el ISDI. Los progresos obtenidos, los criterios que fundamentan su existencia en el Instituto y algunas consideraciones, permiten sostener que el dibujo de las ideas primeras, rápidas y fugaces, que nos llegan cuando nos enfrentamos a un proyecto de diseño, solo pueden ser transferidas del cerebro a las manos. Como se plantea en la ponencia: "en el *ida y vuelta de la idea general a los detalles*, que sólo permite el papel, se juega lo esencial del proceso de diseño".

Ponencia

Cuando dibujamos con el lápiz de dibujo, todo se resuelve en forma intuitiva, porque el dibujo a mano alzada permite un diálogo más fluido con uno mismo. En la computadora entra sólo lo racional, queda afuera la intuición. En el dibujo a mano se perciben el todo y los detalles a la vez. En la pantalla de la computadora no se ven ambas cosas al mismo tiempo. Para el autor, esta limitación es crucial porque "*en el ida y vuelta de la idea general a los detalles, que sólo permite el papel, se juega lo esencial del proceso de diseño*".

Reflexionar acerca del dibujo a mano alzada y la computadora ha sido durante muchos años algo que he querido hacer como artista plástico y profesor de dibujo en una escuela de diseño, considerando que en los tiempos actuales el desarrollo tecnológico supera con creces todos los pronósticos de hace 20 años atrás, momentos en que comencé a trabajar como profesor en el Instituto Superior de Diseño Industrial hoy Instituto Superior de Diseño, sin computadoras y sin programas que sirvieran para diseñar, con profesores licenciados en arquitectura y arte, algunos especialistas en diseño extranjeros y otros del patio con mucho talento.

Los programas de las asignaturas se fueron creando a partir de la experiencia de la escuela de arquitectura, diseño y arte, pero al final, es diseño lo que se quería.

Se desarrollaba el diseño en Cuba bajo condiciones muy difíciles, producto de la caída del campo socialista y la imposición de un bloqueo económico y comercial que nos condujo a un periodo especial duro y agresivo, con carencias de todo tipo, y la educación cubana no estaba exenta, aunque teníamos y aún tenemos un potencial humano de muy altos kilates, el desarrollo tecnológico y las necesidades de materiales e insumos eran muy escasos.

El ISDi aún así avanzaba con pasos seguros, la carencia nos obligaba a buscar alternativas y soluciones, de cada cosa que sucedía se obtenían experiencias.

La asignatura de Diseño se consolidaba cada día así como las que a ella tributaban, dibujo tanto técnico como natural, al principio juntas pero después de análisis comprendimos que cada una tenía características propias que las hacían diferentes y se decide separar sus contenidos quedando Dibujo Natural y Técnicas de Representación a un lado y Geometría y Perspectiva al otro pero como una sola disciplina.

Es así que Dibujo Natural comienza a afianzarse como la asignatura más importante que en el instituto contribuía a diseño; la falta de tecnologías no afectaban para que los estudiantes realizaran entregas a diseño con trabajo a mano alzada con una calidad inimaginable, el estudiante que se formaba era capaz de representar manualmente cualquier producto diseñado, con la calidad de superficie color o textura que se propusiera.

Siempre he considerado que el uso de los medios y programas para diseñar y dibujar son de muy alta calidad en estos momentos y que sirven de gran ayuda para el diseñador, pero son solo una herramienta más, como lo es el lápiz, una regla etc.

Soy del criterio que se nace con determinada sensibilidad hacia las cosas, y para desarrollar la creatividad en el arte o el diseño es necesario haber nacido con ese don, que después podemos mejorar, educar, ordenar y perfeccionar, también estoy de acuerdo; hasta el momento que el ingreso al ISDi ha sido por exámenes de aptitud, al principio contenían problemas de diseño, dibujos y test psicométricos.

Con el decursar del tiempo se ha perfeccionado ese examen pero siempre ha prevalecido el dibujo, con modelos, de interpretación, en vista etc y ha sido así porque el criterio que se ha manejado en la institución es que ese diseñador que queremos formar debe ser una persona que pueda ver más allá que los demás, que sepa crear a partir de la sensibilidad y el talento.

Después de ese riguroso examen que aún siendo así no todos los que lo hacen ingresan por ser calificado precisamente con los criterios mínimos sobre características especiales que debe tener un dibujo, dirigido por especialistas en la materia y personas sensibles a la interpretación para determinar que ese dibujo que califica no es para formar un artista sino un diseñador, es que se hace la selección partiendo del escalafón obtenido por notas.

Así recibimos en la Formación Básica (1ro y 2do año) a esos estudiantes que a pesar de haber vencido un examen con las características antes expuestas presentan diferencias evidentes y apreciables por grupos, debido a:

- Estudiantes que son preparados por especialistas (artistas, arquitectos, diseñadores etc).
- Los que no tienen ninguna preparación.
- Los que vienen de escuelas de arte.
- Los de escuelas de deportes.
- Los de provincia (por ser una institución nacional)
- etc.

Esto marca diferencias no sustanciales porque todos aprobaron, pero sí de talentos y es necesario entonces diagnosticar para establecer el rasero por donde comenzar.

En el primer año se imparte la asignatura Dibujo Natural y como no tenemos las suficientes computadoras y la experiencia a través de los años nos ha demostrado que el control y dominio de la mano es insuperable para poder ver y no mirar, se ha confeccionado un programa que cada año es reestructurado y perfeccionado teniendo en cuenta el criterio colectivo y los resultados.

Con la incorporación de egresados del ISDi a la institución el matiz se cambiaba para siempre, se reorganizaban los programas de las asignaturas conociendo el criterio de los propios diseñadores, definiendo exactamente que les era más beneficioso y que le aportaba más a su formación.

Los ejercicios de Dibujo están encaminados a lograr un progreso paulatino de las habilidades que le permitan al estudiante representar en diseño; para ello el curso está dividido en tres bloques con determinados ejercicios y que debe cada uno ser vencido para pasar al siguiente.

Bloque temáticos

- Introducción al Dibujo.
- Estructura de las formas.
- Luz y sombra. Claroscuro.

Los objetivos. Control y dominio del trazo.

Dominio de la construcción de las formas

Capacidad para entender la luz y la sombra en los cuerpos.

De forma general y abreviada son expuestos los objetivos pero evidentemente son mucho más los subtemas y los objetivos específicos de cada uno. De manera tal entonces que en este primer año el estudiante ordenadamente va barriendo una serie de ejercicios que le permiten al final del curso realizar trabajos de alta calidad visual tanto en la asignatura de Dibujo como en diseño.

Es importante reconocer que después del análisis inicial de grupo donde definimos las pautas para determinar cuál es la calidad del estudiante que recibimos, y por donde comenzamos se mantiene un seguimiento durante el curso para mantener docentemente un equilibrio evaluativo.

La observación directa de los objetos, la práctica constante de la ejercitación, logrando una sincronización entre el ojo que observa, el cerebro que da la orden y la mano que ejecuta y todo esto a pura mano alzada nos permite obtener resultados satisfactorios.

El estudio de estructura busca que el estudiante comprenda como se construyen las formas, qué define la superficie, qué las hace tridimensionales y cómo las dibujo en el plano.

Y luego de esos análisis de estructura, cómo se manifiesta la luz en los cuerpos y qué produce las sombras, además de con el dominio que ya tienen de trazo como aplicar claroscuro a una superficie curva o plana, o definir una textura rugosa o pulida.

Con este recorrido por la forma, en que el estudiante interactúa con ella, la palpa, la descubre, la dibuja, estamos convencidos que la tecnología no la sustituirá jamás, al contrario, que al conocer porque lo vio y lo dibujó, un objeto sobre la mesa del aula, más fácil le será representarlo en CorelDraw o 3D.

Ya hoy el panorama del diseño ha cambiado en el mundo y en Cuba, aunque aún nos golpean las tecnologías por el desarrollo alcanzado y lo cara que resulta una máquina para diseño por las prestaciones que debe tener y la rapidez con que caducan los programas y otras condiciones, sentimos que seguirá resultando el dominio de la mano para representar, primero, esa idea fugaz que solo en segundos pasa por nuestra mente cuando nos presenta un proyecto de diseño para dar respuesta y pensamos muy rápido, solo posible de reproducir cuando como digo al principio, se sincroniza el ojo, el cerebro y la mano trazadora de bocetos.

Cuántas ideas se habrán perdido por incapacidad de saber representar, bocetear, dibujar, aún teniendo la mejor máquina o el mejor software, entonces las necesidades y nuestras carencias nos han permitido tener una asignatura sólidamente formada con frutos reconocidos en todos los ámbitos.

No niego que después de una buena representación de una idea mediante dibujos, croquis o bocetos llegue la máquina para la estocada final, representar, ajustar, perfeccionar, como una herramienta necesaria para la concreción del proyecto de diseño, entonces más que amigas o adversarias son en los tiempos actuales en Cuba un dúo inseparable.

