

## **Cultura y grafito: dos buenos aliados de un taller de diseño.**

Autor: Roberto Chávez Miranda  
Instituto Superior de Diseño  
rchavez@isid.co.cu  
chavezhabanasao@gmail.com

*Si no puedes dibujar con un lápiz en la mano, no vas a poder dibujar en una computadora" Gary Thomas - Director asociado de Animate Projects*

Los diseñadores gráficos somos la transición y los herederos de impresores, artesanos, artistas y dibujantes. Las manualidades son las que distinguen y convierten esta profesión en un oficio donde el quehacer cotidiano o la repetición de aciertos validan la habilidad y la capacidad del hacedor.

Para los estudiantes del diseño, hoy nativos digitales, esta puede ser una distancia enorme en el pretender mirar atrás y entender de dónde venimos para saber hacia dónde vamos. Nacer en la era donde la computadora la encuentras en casa o alguna escuela o institución de avanzada como la nuestra (ISDI), pareciese ser el pretexto de no tomar en cuenta esta derivación que llega desde Gutemberg, William Morris o Muños Bach.

Para los que comenzamos a mediados de la década de los ochenta, justo cuando el ISDI daba sus primeros pasos, podría ser un punto de inflexión. Partíamos de nuestros estudios universitarios sin apenas abordar las herramientas informáticas a fondo. Es lógico que nuestro horizonte fuese más de gráfica plana y la mano, habilidosa o no, daba curso y rienda controlada a nuestro pensamiento.

Cuanta admiración en lo particular profesaba hacia quien se sentaba en un ordenador en aquellos vespertinos goces con el software GEM Artline (antecesor del Corel Draw) quizás por lo austero, pulcro y ordenado del puesto de trabajo pero más por la capacidad del usuario de ordenarle a la máquina mediante comandos o clics, acciones que parecían más de una peli de ciencia-ficción. Cierto que también sentí calma y tranquilidad de espíritu cuando escuchaba a estos vanguardistas o eruditos gritar frustrados y nerviosos que habían perdido toda la información que guardaban de sus trabajos en estas máquinas.

Igual era un salto enorme y había que apostarle. Parecía la transición del hueso que lanzaba al aire el simio en el films *2001: Odisea del espacio* de Stanley Kubrick para convertirse en nave cósmica. La capacidad y posibilidad de "todo en uno" las convertían en una especie de "estándar", modelo o patrón de referencia a seguir.

Circuleras, compáces, curvígrafos, tiralíneas, pinceles, centropenes, crayolas, temperas, acuarelas, correctores, marcadores, cartabones, reglas T, letraset, caladores, tijeras y hasta la máquina de escribir (Lynotipias incluídas) y demás herramientas de apoyo diario empezaban su conteo regresivo.

Recuerdo y medito al calor de los años que fue un momento crucial para varios de los más renombrados especialistas del área del diseño gráfico y algunos profesores de nuestra Institución. Muchos de estos consagrados de la esfera se mantuvieron distantes, expectativos, en resistencia y vieron alejarse un tren que ya no funcionaba con vapor o carbón. Mantuvieron su desempeño cotidiano y su buena calidad desde lo conceptual pero ese peldaño de la incipiente tecnología significaba cuestionar años de

oficio y manualidades bien arraigadas. Otros, menos resistentes al cambio y con mayor audacia y entusiasmo encontraron la voluntad y avizoraron que las buenas nuevas llegarían para revolucionar el ayer.

Era el ahora o nunca. Y ocurrió la explosión. Cumplimos con la máxima de Gómez. Si no llegábamos nos pasábamos. Se acumularon en los 90 experiencias y resultados que desde mi criterio ensombrecieron los resultados del diseño por el abuso del efectismo en ese otro valioso e irrenunciable soft que desde los inicios dio un giro al tratamiento fotográfico: Adobe Photoshop. Todo dejó de ser plano para ganar en sombras y efectos de volumetría. Era la tecnoexperimentación y muchos quedaron seducidos incluyendo al intruso en la profesión que no encontró criterio conceptual ni freno en esta faceta de la gráfica.

Luego como que la nave perdió gas y las cosas fueron tomando mejor curso y llegó el buen tino y tono para lograr obras más moderadas en el uso y la explotación. Quizás tuvo un aliado en las nuevas tecnologías del CAD/CAM y para ser más preciso: el corte del vinilo autoadhesivo. Con esta no bastaba imaginar y plasmar lo soñado. Nuevamente, como lo fue y sigue siendo en la cartelística la serigrafía, el corte de los grandes planos cromáticos de ese material casi plástico en bobinas, frenó la línea expresiva que propiciaba el tratamiento de la imagen bitmap. Su similitud con la serigrafía (calando y bloqueando áreas para no dejar pasar la tinta) hicieron desacelerar y nuevamente en este sector la gráfica (Señalética) volvió a ser plana y parca en colores para los 256 000000 que proponían las permutaciones de un píxel.

Hoy el curso de estas tecnologías ya alcanza niveles inimaginables y abre nuevas posibilidades técnicas que no eran más que sueños hace una década. Según Carlos Marx "La historia de la humanidad es la historia de la tecnología" y la gráfica no está exenta de esta. Es inevitable, lógico y recomendable dominar las técnicas desde el ordenador pero me resisto a pensar que en el proceso de enseñanza de pregrado para diseñadores, y en la búsqueda del concepto óptimo para una solución de diseño el mouse, tableta u otro dispositivo sustituya en nuestra realidad al lápiz.

Si un referente vanguardista del dibujo animado como los laboratorios Walt Disney muestra la dominante tendencia de alejarse del dibujo manual -incluso digitalmente- y de modelar personajes utilizando la computadora no deberíamos concluir que esto significará el fin de los lápices y papeles o que será eco para los restantes procesos de creación. Podrá cambiar el mercado pero los procesos de enseñanza nada tienen que ver con ellos.

Este criterio se sustenta desde la experiencia de trabajar con estudiantes del tercer año de la carrera de diseño de comunicación visual del ISDI. Con ellos comprendo que ante una incipientes formas de manejar un programa de diseño vectorial la mano acompañada con una terminación de grafito blando sigue siendo la fórmula para resolver una solución de identidad visual, sin importar que modelo de laptop de última generación tenga el pupilo. No corresponde al estudiante invertir un tiempo de taller en aprender atajos desde un teclado y/o ganar habilidades del software de turno, es el momento de estructurar y conceptualizar a través del oficio desde sus esencias y no de bocetar a través de la tecnología.

En la búsqueda primaria de una idea deberíamos conservar algo de nuestro lado primitivo, de nuestra era rupestre y no saltar al ordenador sin antes esbozar como nuestros antepasados. De similares maneras a las que un poeta hurga en su mente para hilvanar desde la sintaxis y la morfología, palabras sonoras y rítmicas en la métrica de su escribir con la disposición de expresar nuevas e insólitas maneras en el

decir, un diseñador abre sus "gavetas mentales" buscando formas sígnicas y estructuras básicas e insospechadas para proponernos una manera nueva, precisa y concisa de comunicar.

La natural conexión entre nuestro cerebro y la diestra puede que no admita intermediarios. Saltar directo a la máquina no significa pecado para los que estén facultados o tengan horas de vuelo en el giro pero el boceto desde la línea al papel, deberá seguir siendo el mejor aliado de nuestras incursiones, de nuestra exploración de ideas.

Intentamos optimizar el curso natural de los recursos con que contemos incorporando la variable tiempo. Bien es sabido que nuestro conocimiento no siempre está en grado consciente. Lo que sabemos y almacenamos muchas veces hay que sumergirse a buscarlo y en ese descenso a nuestras profundidades lo casuístico e inesperado suele suceder.

Se trata de establecer conexión con lo inconexo, de atrapar a velocidad las posibles ideas que afloran y no debemos dejar escapar. Aquí la calidez del trazo de un simple lápiz de mina 2B o 4B supera a la fría manipulación de nodos para generar rectas o curvas Bezier de los softwares de dibujo vectorial. Un momento de lucidez y claridad no debe emplearse en perfeccionar una idea si no dar rienda suelta al torrente formal y de configuraciones. La excitabilidad neuronal no admite otra respuesta al papel que la progresión continua y constante. Acá se cumple la máxima de que *"las oportunidades son calvas y hay que tomarla por los pelos"*.

Es frecuente en el hoy de los talleres de diseño de pregrado ver a un estudiante concentrarse por espacio de horas en la modificación de una misma solución vectorial en detrimento de la consecutividad de soluciones, en franca crisis o pobreza de lo que puede ser la búsqueda o diversificación de caminos.

Se pretende analizar y convertir datos en formas y estructuras visuales. De maneras abstractas se coordinan, gestionan y administran sistemas de información visual, se categorizan las variables visuales, se investigan los procesos cognitivos y los métodos del diseño involucrando contextos socioculturales con el propósito de reducir la entropía cognitiva.

De conjunto con su profesor el estudiante desarrolla capacidad analítica y sentido estético para evaluar el entorno visual atento a la evolución histórica de los procesos sociales y culturales con visión crítica.

Intento recordar las posturas típicas en las aulas de diseño del ayer en comparación con el hoy. Negarle al estudiante el uso de su ordenador portátil como valiosa herramienta no es el tema de este comentario, solo posponerla en las incipientes etapas de la incertidumbre hasta encontrar la idea que luego de un proceso tan complejo para un estudiante como la decantación, permita encumbrar la obra en este "taller con pañol incluido" tan especial para acabados y perfecciones. Decantación que ocurre por comparación como es obvio y si este estudiante es capaz de desarrollar alternativas y caminos diversos dentro de las premisas, el contexto, el marco conceptual y los rasgos de estilos que adopta en el proceso.

Hablamos, sin malinterpretaciones, de lograr las metas que debe mantener el creativo de ser extremista (debe ir hacia los extremos conceptuales dentro de su grado de pertinencia) y oportunista (deberá entender cuando suenen las campanas de las oportunidades).

Según Enrique Lipszyc: la línea que define un contorno es una invención de los dibujantes, ya que «en la naturaleza un objeto es distinguido de otro por su diferencia de color o de tono.»<sup>[1]</sup> Es la línea el elemento más básico de todo grafismo. Solo falta que este desempeño "primitivo" de optar a través del grafito encuentre eco en la cultura almacenada por el estudiante. Cultura que deberá incidir en ese proceso exploratorio donde las alforjas temáticas se abran a las soluciones.

*El cielo no se toma por asalto...*

En años de intercambio docente siempre una pequeña idea escondida, casi subvalorada entre otras del mismo tono en una hoja de papel bond 70 grs., ha podido erigirse en una magnífica solución de diseño. La moraleja es que no importa lo tímida que haya sido expuesta, ni el bajo contraste o factura a medias del acabado que tenga. Lo importante es que existe y quedó registrada en ese proceso a veces no lineal de la creación. *Ser o no ser...* es la cuestión. Es la génesis, el origen, el nacimiento de algo ó, la penumbra de lo que pudo ser pero no se atrapó a tiempo y de simples maneras. Lo que nace no puede esconderse y por ende cae en el campo perceptivo y del análisis. Aquí está la dicha en ocasiones del docente, de encontrar un tímido trazo que el estudiante no se atrevía a mostrar y que termina desencadenando un "tsunami creativo".

Consideraciones: En las economías subdesarrolladas el lápiz suele y seguirá siendo un buen amigo del diseñador ante contingencias eléctricas y limitaciones de recursos varios. Hoy se detienen los procesos docentes por falta de fluido eléctrico y la dependencia tecnológica incide en la continuidad de ellos. Entonces ¿Qué hacer en la enseñanza? ¿La novedad o la tradición? De ser posible, una combinación de ambas.

## **CONCLUSIONES**

Sería un absurdo no comprender el tamaño espacio que las nuevas tecnologías ocupan. En momentos donde ellas apoyan y sostienen el desarrollo de las nuevas generaciones, en estas aparecen signos que evidencian pérdidas en determinadas facetas como pueden ser el de la concentración en lecturas extensas, el rechazo a la búsqueda de informaciones por métodos tradicionales, la mutilación de la escritura en aras de abreviaturas en mensajerías de telefonía móvil y poco o escaso uso de la habilidad manual en la escritura con evidente lastre a la caligrafía. Algo de estas pérdidas está también aconteciendo en el proceso de formación de un diseñador y corresponde hacer un llamado. Son estas las dos principales encrucijadas que encontramos en el desempeño de los estudiantes del hoy:

- a) Las ansias irrefrenable de bocetar desde la tecnología y la esquiva o el desgano hacia un método simple de explorar las ideas por encontrar desde el trazo o la línea de un lápiz, siendo esta la forma de expresión más sencilla, cálida, pura, dinámica y variada.
- b) El conjunto de conocimientos y el grado de desarrollo artístico, científico e industrial que le permite crecer y desarrollar junto a su profesor.

## **REFERENCIAS**

<sup>[1]</sup> Lipszyc, Enrique, en el primer capítulo de *Técnica de la historieta* (Buenos Aires, 1967), p. 25.

## **BIBLIOGRAFÍA**

[www.disenovisual.com](http://www.disenovisual.com)

[www.gabrielbyrne.com.ar](http://www.gabrielbyrne.com.ar)

[www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)