



Martha Isabel Flores Ávalos
Síntesis Creativa

El dibujo enriquece la formación integral de todos los diseñadores, independientemente de su campo de acción y la etapa operativa del proceso de diseño y producción de formas en que concentren su práctica. (...) El dibujo es, en síntesis, un medio de conocimiento.¹

EL DIBUJO es una herramienta esencial en el diseño. Ya lo comenta Raúl Hernández, el dibujo no sólo es un medio de representación, sino un medio de conocimiento. Por ello, el dibujo permanece en las disciplinas proyectuales, hay una razón esencial: *se piensa en la acción*, se proyecta en el quehacer, y quien lo dude es porque no lo sabe, no lo ha vivido o no lo quiere afrontar.

1. Raúl Hernández, Fragmento de la ponencia Experiencias en la enseñanza-aprendizaje del dibujo en la carrera de diseño de la comunicación gráfica, CyAD UAM-x, presentada en el 2º Coloquio de dibujo en la UAM-x en noviembre de 2006. Un fragmento más detallado de esta reflexión lo cita el propio Raúl Hernández en este número, en la pág. 19.

En la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, el dibujo es una disciplina fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje. Generalmente se dedican entre cuatro y ocho horas semanales, lo cual puede ser poco tiempo, pero consideremos que la disciplina se imparte desde el I hasta el XII trimestre, según la especialidad que se elija en el último año escolar. En particular, el área terminal de ilustración es el espacio para continuar con el dibujo. En los planes y programas de estudio de la carrera existe un eje vertical, en éste se perfilan el nivel y

el objetivo de los temas por tratar sobre dibujo en el proceso de profundización y complejidad hacia el concepto de "saber dibujar" para el diseño.

A continuación muestro una tabla de los contenidos de dibujo en la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica de la UAM-X, basada en los planes y programas de estudios; este documento se entregó para el *Diagnóstico de la Línea Curricular de dibujo en los módulos IV al XII* que realizó el profesor Raúl Hernández en 2006:

Módulo	Contenidos
Tronco básico profesional (módulos del IV al IX)	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos básicos de la teoría y expresión del diseño.
IV. Comunicación, medio ambiente y sociedad	<ul style="list-style-type: none"> • Principios de composición gráfica. • Principios de geometría. • Percepción, prefiguración y configuración del dibujo de línea. • Trazo, visión global, ubicación y proporción.
V. Hombre y comunicación gráfica	<ul style="list-style-type: none"> • Metodologías, lenguajes y medios de expresión de la comunicación gráfica en las sociedades contemporáneas. • Aspectos generales de composición. • Proyección y formalización gráfica de objetos bi y tridimensionales. • Composición gráfica, geometría aplicada. • Percepción, prefiguración y configuración en el dibujo.
VI. Lenguaje visual y medios técnicos	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación, formalización y realización gráfica de objetos bi y tridimensionales. • Sistemas de composición gráfica. • Geometría aplicada. • Técnicas de dibujo de prefiguración y dibujo con modelos tridimensionales. • Perspectiva.
VII. Lenguajes de la comunicación gráfica I	<ul style="list-style-type: none"> • Dibujo de figura humana y configuración de objetos de diseño. • Sistemas de composición gráfica editorial. • Géneros editoriales.
VIII. Lenguajes de la comunicación gráfica II	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas de composición gráfica ambiental y de gran formato. • Dibujo de figura humana y perspectiva. • Técnicas de presentación bi y tridimensional. • Técnicas de proyección, simulación, realización.
IX. Lenguajes de la comunicación gráfica III	<ul style="list-style-type: none"> • Composición gráfica a través de imágenes y sonido. • Dibujo de figura humana y movimiento. • Interpretación, representación y expresión.



1 Si bien estos contenidos son los indicados para cada módulo, no siempre son seguidos en los programas por los profesores, sin embargo no hay que olvidar que el dibujo es una actividad muy noble que se puede desarrollar para enseñar a ver y conocer, más allá del contexto del diseño. En el diagnóstico, Raúl Hernández contrastó el objetivo de cada módulo con los contenidos específicos. Ante esto habría que replantear qué tanto son congruentes para el perfil del egresado que se requiere en la actualidad. También, replantearse lo que significan en concreto ciertos términos o la manera como los interpretamos para su puesta en práctica dentro del aula.

Como bien comentan algunos colegas: "No es necesario dibujar 'bien' para ser buen diseñador", pero como disciplina es un dispositivo riquísimo para adquirir habilidades perceptivas y motrices, así como para generar ideas al diseñar. En la conferencia y el taller que impartió Sylvie Captain-Sass en el *Primer Congreso de Nuevos Paradigmas en torno al arte*, ella nos hizo énfasis en la posibilidad extraordinaria de crear habilidades nuevas y mejores gracias a la plasticidad cerebral, la conexión que hace el cerebro entre distintas actividades y la apertura a mejores resultados. En el caso del taller que impartió Captain-Sass,



1. Alumnos y profesores en el Taller Princesa.

2. Collage colectivo en el Taller de Sylvie Captain-Sass, en la UAM-X.

3. Taller de dibujo de Silvie Captain-Sass, en la UAM-X.

4. Práctica del *Shintaido* en el taller de dibujo de Silvie Captain-Sass, en la UAM-X.

Fotografías 1 y 2: cortesía de la autora.
Fotografías 3 y 4: Alberto Cruz.

la conexión se estableció entre la música, la expresión plástica y la práctica del Shintaido. De ahí la gran importancia que adquiere una vez más el dibujo como apoyo a la capacidad creativa en el campo del diseño.

Raúl Hernández ha acotado sobre la fuerza que tiene el dibujo en nuestra carrera en comparación con otros planes y programas de estudio. Yo sumaría que actualmente las escuelas buscan mayor contacto con la actividad manual ante la falta de resultados efectivos en generaciones que quedaron fascinadas con los procesos formativos del diseño exclusivamente digitalizados. Tuve la experiencia, como coordinadora de esta licenciatura, de ver cómo los alumnos solicitaban mayor apoyo de dibujo y de

técnicas tradicionales de expresión visual, así como de mayor presencia y mejores planteamientos conceptuales de los profesores al abordar el dibujo. Es decir, el dibujo se volvió una demanda por derecho propio.

Considero que la disciplina se debería dar a lo largo y ancho de la licenciatura, como lo asienta el plan de estudios, pero a veces debido a la falta de personal docente o de espacio en la carga académica se deja de lado. Coincido con el maestro Hernández en que reforzando el sistema modular se podría fortalecer el eje horizontal de apoyos en cada módulo para evitar fracturas de conocimiento en el alumno. Los ejes principales de la licenciatura siguen siendo la dupla teoría-diseño; a esto agregaría la *triada* dibujo-teoría-diseño y propondría plantear el dibujo a partir de distintos parámetros proyectuales, que van desde aprender a observar hasta aprender a proyectar. Es todo un proceso de posibilidades operativas que nos puede dar el dibujo.

El dibujo sigue siendo prioritario en la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, y hay que aprovechar a los excelentes profesores que imparten el apoyo, pero también tenemos que retomar el diálogo para ser más congruentes y eficaces con los logros de nuestros alumnos para concretar los objetivos de la carrera. No nos vendría mal retomar el diagnóstico que realizó Raúl Hernández del estado del arte del dibujo en nuestra carrera. 

