

Aprender a ver a través del dibujo

Enrique Anzaldúa Uribe
Síntesis Creativa

PODEMOS QUEDAR SORPRENDIDOS si analizamos la palabra dibujo por el significado de sus letras individualmente: d i b u j o.

D: surgió del hebreo *daleth*; que significa puerta, en griego se llama *delta* (puedo imaginar una puerta para salir).

i: de la décima letra *iota*, que significa brazo con mano (Podemos ver claramente el brazo y el punto que es la mano).

B: la B al principio era un rectángulo casi cerrado, que significa casa.

U: al igual que la f, la v, y la w, derivan de lo mismo, *vav* que significa uña.

j: la j es una derivación de la i "brazo con mano", un poco en movimiento, y por último... la

O: deriva de *oyn*, que significa ojo. Si nos ponemos poéticos, y ordenamos las palabras:

Casa, puerta, brazo con mano, uña y ojo. ¿? Diríamos: Sal por esa puerta, ve lo que hay fuera, usa tu talento, rasca un poco y dibuja.





Ejercicios realizados en clase.
Miguel Ángel Hernández Castillo.

Dibujar:

Este término parece exclusivo del español, puesto que otras lenguas romances modernas siguieron al italiano *disegnare*, como el francés *dessiner* o el portugués *desenhar*; en alemán se usa *zeichnen* y en inglés, *to draw*.

Dibujar proviene del francés antiguo *deboissier*, "labrar en madera", "representar en forma gráfica", que deriva, a su vez, de *bois* "bosque", "madera". Como podemos ver, la palabra dibujar se extiende a lo que deseamos expresar, describir, producir imágenes mentales a quien nos escucha o nos observa, haciendo gestos y ademanes que completan las descripciones del suceso que vivimos y que ahora queremos hacer vivir en otro.

De esa misma manera, me parece que con el dibujo en la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica en la UAM-X, se intenta ejercitar a los alumnos para ayudarlos a explicar, finalmente de forma clara y singular, ideas.

Para ello se necesita que el practicante ejercite por separado los siguientes aspectos:

Cierto *autocontrol* que le permita ver sus capacidades y límites (observar el control de la forma y proporción ayuda a autoevaluarse).

Ver de forma analítica y sintética (Separar las partes del todo y a su vez, ver el todo).

Relacionar las diferentes partes entre sí y con su entorno.

Sensibilizar, es decir, sentir y hacer sentir con imágenes; componer, producir ambientes y provocar efectos.

Desarrollar la capacidad pre-figurativa (evocar, generar y modificar imágenes mentales), esto ayuda a diseñar en la cabeza antes que en el papel.

Creemos que en una escuela de diseño, el dibujo es fundamental para enseñar a los alumnos a observar,

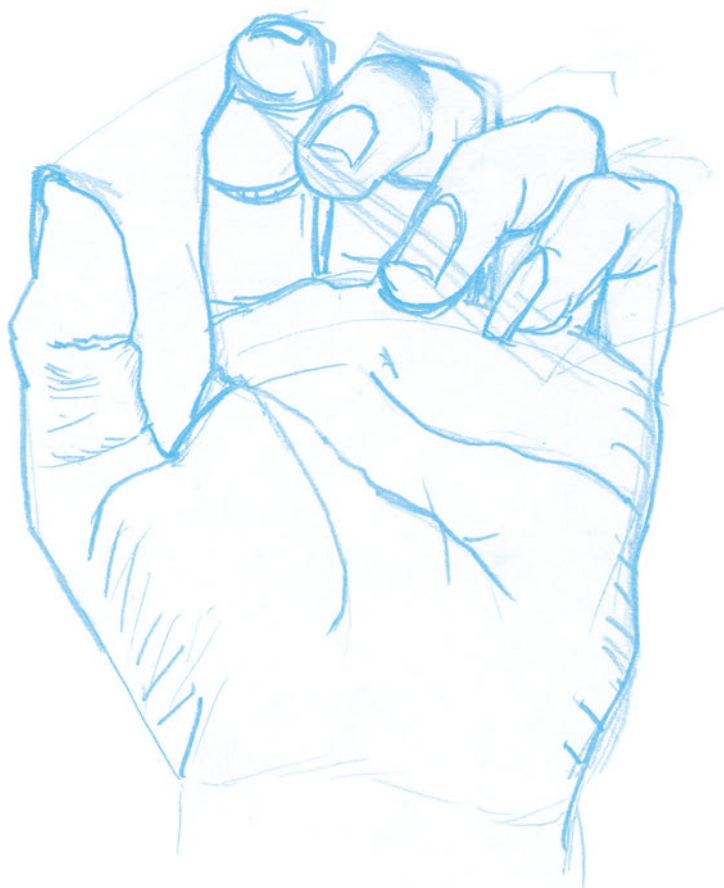
ya que la mayoría no va a usar el dibujo directamente (afortunadamente muchos sí) sino que van a componer imágenes, conceptos, ideas, sonidos que producen ambientes, sensaciones, y por lo tanto al igual que el que narra anécdotas utiliza gestos y ademanes, también van a producir otras o nuevas imágenes mentales en el receptor.

La forma personal como abordo el problema es la siguiente:

Creo que todos tenemos habilidades diversas, que se manifiestan con diferentes grados de intensidad según la genética e influencias del entorno. Así, algunos se destacan por sus habilidades matemáticas, son ordenados y sistemáticos y sus ideas se manifiestan de forma similar, otros, son dispersos, distraídos, desordenados y saltan de una actividad a otra sin concluir la anterior, y también conectan sus ideas de forma similar; en ambos casos las ideas se formulan con diferente tono, color, singularidad, etc. Unas habilidades se contraponen a otras produciendo individuos especiales.

De esa misma manera, regresando al dibujo, creo que la habilidad de síntesis que todos tenemos desde pequeños para simplificar nuestro aprendizaje, interfiere en la forma como vemos, y sobre todo, como representamos lo que vemos, me explico:

Tenemos un archivo de imágenes y conceptos que contienen las ideas e imágenes básicas. Ese archivo fue formado principalmente en los primeros años de





nuestra vida, es decir, contiene conceptos morales y de vida básicos, como por ejemplo: cerillo: quema; escalera: alto; caída: duele. También imágenes básicas como una gran cabeza que representa a todo el cuerpo, y largas "patas de gallo" representando los brazos, o un ojo, sólo con un óvalo y un círculo dentro. Así, miles de imágenes básicas están ahí, y cuando necesitamos representarlas (ya adultos) interfieren en lo que creemos ver, haciendo una mezcla entre lo que vemos y la imagen de nuestro archivo. Así, nos sorprendemos al mostrar una imagen casi infantil y podemos decir: "es que no sé dibujar" o bien, "así lo veo yo".

La verdad es que esa habilidad es maravillosa, gracias a ella podemos acudir a todo el archivo básico, mezclar varias imágenes, y generar una imagen o una idea nueva, en fin, ese archivo nos sirve para diseñar.

¿Cómo hacer para que ese archivo nos sirva, a veces para diseñar y a veces para representar?

No podemos y no debemos deshacernos de él, sino separar, o tal vez añadir imágenes nuevas; también debemos entrenarnos para dejar cerrados los "cajones del archivero de imágenes mentales", y sólo ver, relacionando las partes del todo, sin pensar en el todo, y así evitar que el archivo se abra, deje salir la imagen de lo que estamos viendo e interfiera en

nuestra percepción y nos dé como resultado una mezcla.

Por lo anterior, podemos afirmar que la parte fundamental de nuestra teoría de la enseñanza de dibujo es: entrenar a los alumnos en el manejo, por separado, de dos habilidades: ver y relacionar lo que se ve entre sí y su entorno y, la habilidad de evocar, modificar y generar imágenes en la mente. Y por supuesto: controlar el manejo de ambas habilidades para usos singulares, generar ambientes y producir efectos esperados.

Para ello debemos dar las herramientas necesarias para que el alumno verifique su proceso: logre tener cierto control de lo que ve y de lo que representa (de otra forma, no habría manera de darse cuenta si mejora o no).



Y después entrenar las propias habilidades necesarias para ver mejor: relacionar las partes con el todo, ver orgánica y geoméricamente las formas, distinguir la forma del fondo, es decir, la forma del "aire" que rodea a las formas, separar en partes la figura, ver las estructuras internas y externas de las cosas, imaginar o diseñar imágenes en la cabeza antes que en el papel, observar las variantes de tono, ver la luz, y sobre todo, ver y aprender la lógica de las sombras.

Tal vez para expresarlo de otra forma sea necesario recurrir a otra manera de producir imágenes mentales: la imaginación que produce un texto: Imaginen a Charles Darwin y su libro *El origen de las especies*. En 1831 se integró, como naturalista, a la tripulación del barco de la marina inglesa "HMS Beagle", que realizaría una expedición de mapeo alrededor del mundo durante 5 años. Este viaje fue esencial en el pensamiento de Darwin. En las islas Galápagos, en el Océano Pacífico frente a Sudamérica, quedó muy impresionado por las especies de animales que vio y, sobre todo, por las sutiles diferencias entre los pájaros de las islas del archipiélago. A partir de estas observaciones, Darwin se dio cuenta que estas diferencias podían estar conectadas con el hecho de que cada especie vivía en un medio natural diferente, con distinta alimentación. En ese momento comenzó Darwin a delinear sus ideas acerca de la evolución.

Lo que pido en este artículo es que imaginen a Darwin dibujando durante 5 años a muchos animales y sus diferencias, el largo de las patas y los dedos, siempre cinco, aunque distribuidos de manera



distinta, las aletas en los peces y las alas en las aves, los huesos de todos, con funciones diversas, dibujando cada detalle, parecido, pero diferente; imaginen dibujar cincuenta o cien animales con esas diferencias y similitudes, haciendo la estructura interna de cada pieza (las mismas falanges, unas alargadas, otras anchas), imaginen a Darwin observando los entornos, los medios, los alimentos (también dibujados), y así aparecen las imágenes, las revelaciones, ver, tal vez, en un momento, que hay una relación de desarrollo en las diferencias, y sí, por supuesto, ver en ello un origen: "El origen de las especies". ¡Qué emocionante!, así rapidito suena fácil, pero debe haber muchas horas de trabajo detrás de esa gran conexión.

Dibujar para ver es sólo una pequeña parte que nos ayuda a conectar ideas. El ser humano es un coleccionista natural de emociones, las guardamos en libros, en botellas, en discos y en imágenes mentales de todo lo que vemos y nos significó algo. Ver mejor solamente nos ayuda a relacionar y recordar con mayor precisión, y sobre todo, a conectar lo que vemos con todas esas otras imágenes e ideas que archivamos día a día para generar otras imágenes nuevas, singulares, reveladoras. Dibujar es una actividad que requiere de mucha práctica para lograr ese estado anímico en el que aprendemos a ver. Para ello, además de las horas dedicadas al apoyo de dibujo en la carrera, a la que pertenezcan, invitamos tanto a profesores como alumnos a asistir a los talleres abiertos de dibujo al desnudo, los viernes de 5 a 7 pm y los lunes de 4 a 6 pm en el Salón Princesa, tercer piso del edificio "r", de Diseño de la comunicación gráfica. 