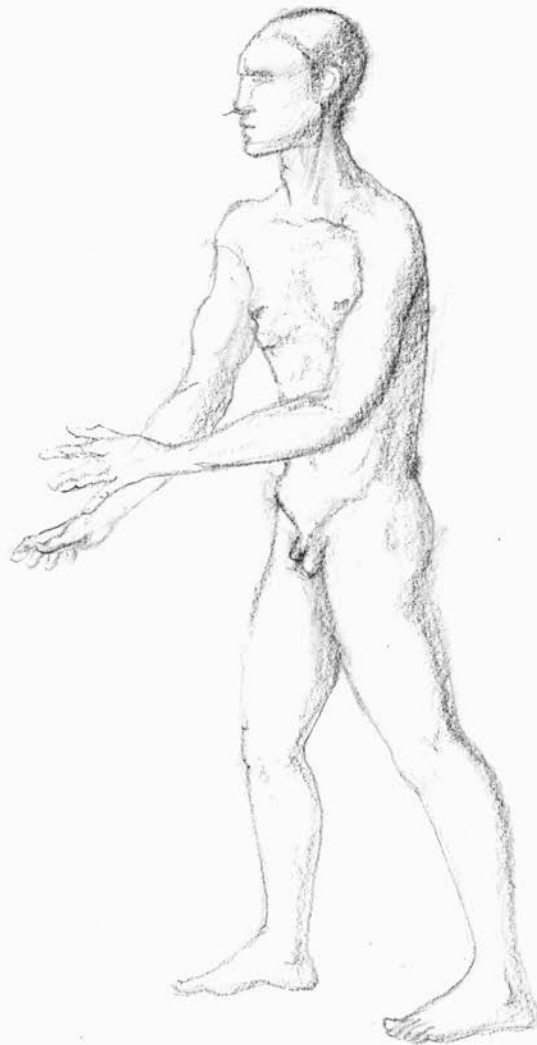


Ramón Villegas Madariaga
Métodos y Sistemas

El dibujo como
base primordial
para el desarrollo
del estudiante de diseño



Ilustraciones del autor.

CREO PERTINENTE considerar que el dominio del dibujo subsiste como una exigencia básica de la formación del diseñador: es un tema que influye en la mayoría de las prácticas creativas que tienen como argumento la lectura de las formas, cuyo origen son las referencias de la realidad y su consecuente expresión gráfica. La academia se interesó por descubrir la estructura de lo real para comprender la potencia y el desarrollo del pensamiento visual y logró realizar una taxonomía de los problemas de la disciplina artística que la hizo pervivir como discurso: sin embargo, el discurso de los modelos de realidad que utilizaba encontró su obsolescencia, en la oposición

planteada en la etapa moderna (siglo xx). Ésta propugnó la libertad de creación artística y se concentró en el estudio de la sintaxis de los elementos que intervienen en la imagen, con ello propuso una aproximación crítica al análisis lingüístico, de tal forma que los pretextos propuestos por la academia (desnudos estáticos, objetos y paisajes) dejaron de ser el único medio de expresión para representar lo que constituye la imagen del humano actual. Las nuevas realidades culturales, como la evolución tecnológica, plantean nuevas lecturas formales y conceptuales en un ámbito profesional cada vez más diverso, que requiere de competencias específicas y

de una mayor especialización. Estimo que el concepto de visión no es uniforme ni lineal en su desarrollo; también creo que el sistema académico y el moderno son formas útiles para el aprendizaje, la aprehensión y la representación de la realidad, así como de la lectura y construcción de las imágenes de las que se deduce sentido y significación. De esta forma, los sistemas se encuentran fusionados en la universidad en un ámbito modular, cuyo propósito es el de programar y organizar las clases de manera ordenada y progresiva para el desarrollo de conocimientos y destrezas. En éstas se imparten las disciplinas que el estudiante adquiere y combina con el afán de crear el espacio de su formación hacia la especialización de su interés; uno de éstos debe ser el de atender las necesidades del entorno social en el que el alumno se desarrolla. La visión universal, implícita en el aprendizaje del diseño, no actúa detrimento del conocimiento; así el estudio del proceso del dibujo y el grabado se presenta como alternativa pertinente para el enriquecimiento de las posibilidades de planteamiento de soluciones a un problema gráfico. Ante un panorama de homologación de lo formal como solución, se pretende la investigación de las posibilidades del dibujo y el grabado, asimismo pienso que es deseable la no pertenencia a ninguna escuela, corriente estética o vanguardia, sino tomar de todas ellas los elementos que ayuden a descifrar y proponer, dentro de una estructura clara e inteligible, soluciones diversas a problemas




complejos, dado que una mayor cultura visual como diseñador implica una comprensión más fácil de los significados que asumen las formas plásticas. En lo que respecta a la práctica del dibujo, si tuviese que asociarla a una idea, esta sería: la de la incesante curiosidad por establecer relaciones simbólicas mediante el continuo enriquecimiento del acervo iconográfico personal para lograr una eficaz concreción conceptual y formal, dado lo cual precisaremos la comprensión de las imágenes históricas y sus significados, desde las representaciones ancestrales y tribales hasta las civiles y las combinatorias de sus funciones en el tiempo, y nuestra apreciación de todo ello.



He aquí que es en el ejercicio del dibujo en el que podemos hallar las contraseñas útiles, las claves indispensables para un mejor desarrollo como interpretes de necesidades individuales y colectivas, y en última instancia, para buscar el mejor beneficio para la sociedad en que vivimos.

Para concluir, comparto una forma rimada, ocurrida en torno a una lectura que alude a una de las formas de la imaginación que crea Dante, que refiere Italo Calvino en su libro póstumo *Seis propuestas para el próximo milenio*, en la conferencia titulada

Visibilidad: "Se trata, desde luego, de la 'alta fantasía', como se especificará más adelante, es decir, de la parte más elevada de la imaginación, diferente de la imaginación corporal, como la que se manifiesta en el caos de los sueños":

Difiriendo de la Alta fantasía
que somete al sueño diluido
del titán maltrato inmerecido
apoyo y recorrido de su vía.¹ 

1. Italo Calvino, *Seis propuestas para el próximo milenio*, Ediciones Siruela, Biblioteca Calvino, Madrid, 1989, p. 90.