

Sin título conveniente

5

Benito Antón Gracia
Síntesis Creativa

La gracia más elevada no consiste en adornos externos, sino en el surgimiento de la materia original, que luego es embellecida por la elaboración de la forma

I CHING

PARA MÍ, escribir es mucho más difícil que dibujar; ¿por qué?, no lo sé a ciencia cierta; sin embargo, siento que la línea que fluye por sí sola sobre el papel cuando dibujo describe con mayor precisión el dintorno de mis ideas, el trasvase polidimensional de la arqueología de mi cerebro y la interdependencia o fragmentación de mis pensamientos. El dibujo es pues, la herramienta más “a la mano” que poseo. El presente artículo trata de la estrecha relación que encuentro entre dibujar y diseñar que, dicho sea de paso, significan para mí lo mismo, ya que comparten un origen común, a saber:

Impulso vital

La elemental necesidad de comer condujo al *homo erectus fabersapiens* a dibujar (retener por arte de magia) a su futura presa sobre la roca; tiempo atrás aprendió a fabricar (diseñar por arte de proceso) lanzas y flechas para poder cazar a la distancia y evitar ser aplastado por la bestia. A partir de ese momento –conciente o inconcientemente– se desarrollaron y bifurcaron dos trayectorias: la primera, devino en arte al servicio del ego; la segunda, el arte al servicio de la comunidad. Reconozco que la simplicidad de mi síntesis encontrará muchos detractores, ya que transpira obviedad, relativismo y traslape de fechas. Considero que esto no importa, pues el propósito fundamental de mi artículo radica en reflexionar suscintamente, en “voz escrita”, acerca del coprincipio estética y funcionalidad, arte liberador o arte condicionado, arte por el arte o diseño por evolución, en



La silla mágica
Dibujo de Benito Antón Gracia

fin, creo que todos entendemos la diferencia entre pasión y obligación: no es lo mismo trabajar al mandato del yo interno, que al compromiso establecido con un tercero. Aquí cabe aclarar que hoy día el mercado del arte está podrido y que la existencia auténtica se ve diluida en el torrente –rápido y furioso– del neoliberalismo, de igual modo, forjarse un sitio como diseñador (gráfico en nuestro caso) es una empresa difícil, puesto que simple y llanamente ya no hay espacio; la punta de la pirámide, siempre estrecha y filosa, comienza a requebrajarse: no es necesario remarcar que corren tiempos atribulados.

Dicho lo anterior conviene reencontrarse con el origen de sendas trayectorias, extenderlas sobre la mesa, formar dos líneas rectas, trazar un mandala o bien un par de alas de colibrí



El pájaro enjaulado

Imagen tomada de: http://img402.imageshack.us/edit_preview.php?l=img402/7937/naciparavolar.jpg&action=rotate

para desafiar la ley de gravedad de vez en cuando. Hambre seguiremos teniendo siempre; pasión, ya no hay tanta: cada vez hay menos vocación. Queda entonces sólo la obligación mencionada; por ello, la mayoría de los diseños se parecen, puesto que todos se rigen por modelos preestablecidos; en ese sentido, la práctica del dibujo expande la conciencia, renovándola constantemente. Confieso que estoy caminando por una cuerda floja hacia el centro de la pirámide, el meollo del cerebro, la medulla de la profesión.

¿Porqué no? dibujo + diseño = dibuseño

La estética es una disciplina o rama de la filosofía que estudia la belleza, la contemplación, la trascendencia del espíritu, inclusive proviene de *aisthesis*, que significa sensibilidad, va de la *doxa* a la *episteme*, porque de la experiencia sensible a la idea se trepa por la escalera de la dialéctica. Cuando se dibuja se siente el trazo, se observa, se huele, se escucha, se toca el lápiz y se lanza sobre la presa inmaculada del papel... luego se saborea el resultado permaneciendo en estado dóxico (permítaseme acuñar el término); posteriormente viene el análisis de la dromena¹ hasta llegar a la *noesis*, es decir, el mundo de las ideas, entonces se juzga el trabajo, la ejecución, el proceso... nos convertimos *ipso facto* en antropólogos, puesto que desentrañamos algo que pertenece al pasado: este juego del "cuento de nunca acabar" atañe al individuo creador exclusivamente, pues no hay nada mejor que la autocrítica. Hasta aquí no pasa nada en términos de afectar a un tercero. Siciar al impulso creador es imposible. Recomiendo reciclar todo tipo de papel, ya que hablo de miles de dibujos por realizar.

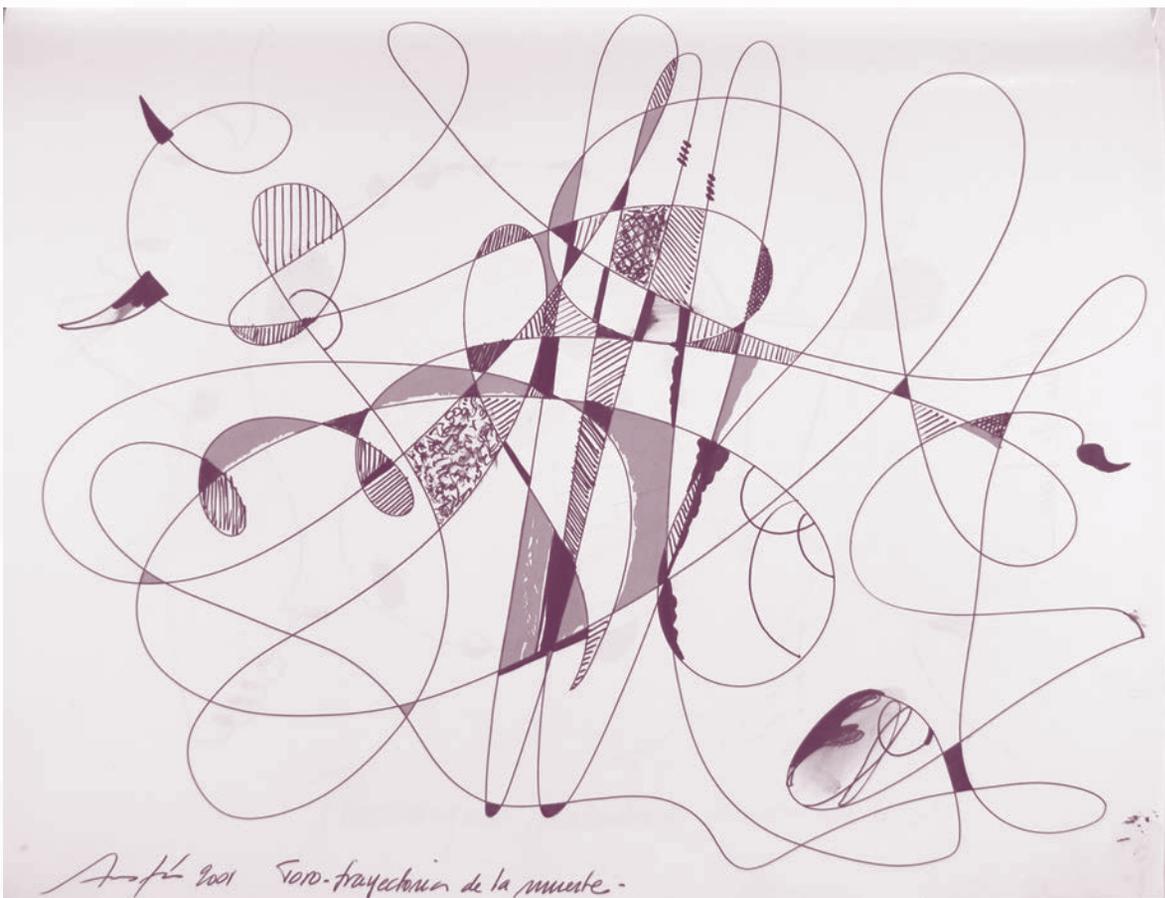
La funcionalidad de lo estéticamente realizado pertenece a otro ámbito: es la certeza del acierto del diseño, que dicho al vuelo, tiene múltiples acepciones, entre las cuales, para mí la más lógica, significa

1. Herbert Read, *Imagen e idea. La función del arte en el desarrollo de la conciencia humana*, (Breviarios, núm. 127), México, FCE, 1957, p. 80.

designar, esto es, relacionar símbolos y constructos, y es la que nos ocupa, puesto que si *algo* no funciona, es decir es ilegible, no sirve para nada, pues no comunica, por ello entre funcionalidad y efectividad no hay diferencia. Para diseñar es condición *sine qua non* poseer la experiencia del oficio, dominar el proceso, desde los primeros bocetos hasta el producto terminado, tener un sólido basamento intelectual, una larga, ancha y profunda vocación, cultura visual eidética (aunque esto es mucho pedir), más un sinfín de pormenores que corren actualmente a la vertiginosa velocidad de los anhelos y frustraciones de las *suciedades* contemporáneas, por

ello, diseñar² es un "sí, pero no", el acto creativo está sujeto al objeto, nada mejor que pensar en un pájaro enjaulado. Desde luego que surge una paradoja, ya que la creatividad *per se* supone libertad, sin embargo, el diseño siempre estará condicionado a la aprobación de un tercero. Recomiendo categóricamente cotizar por separado el rubro diseño del rubro producción, diseñar es lo más complejo que existe.

El dibuseño representa el cruce de dos caminos en constante evolución, diálogo dialógico entre forma y contenido, pensemos en una equis que al cabo del tiempo se transforma en el símbolo



2. J. Barnicoat, *Los carteles. Su historia y su lenguaje*, Colección Comunicación Visual, Barcelona, España, Gustavo Gili, 1972, p. 110. Es conveniente el capítulo relativo a "El diseñador profesional", ya que habla claramente del intercambio entre las bellas artes y las artes aplicadas.

del infinito... es también el ideograma estilizado, simplificado y desnudo del Vitrubio, sólo que con la cabeza en el ombligo, entrambos brazos y piernas elongados, ejecutando una danza cósmica, finalmente nos toparemos con el Yan-Yin³ –negro sobre blanco, como se dice en la industria editorial para expresar algo con claridad–, insuperable representación del equilibrio dinámico.

Necesariamente nos encontramos ante una disyuntiva planteada con anterioridad, la personalidad artística: o se es clásico o se es romántico, o respetamos las reglas o las desconocemos. Nietzsche designó el carácter Apolíneo *versus* Dionisiaco en el origen de la tragedia: Apolo es la medida, el equilibrio, la belleza y la armonía; Dionisos es el caos, la fragmentación, la orgía y el desenfreno.

El dibuismo no se escapa de esta paradigmática dualidad, de hecho, siempre se nutre de estas dos leches que amamantan nuestro cerebro. De repente brinco a la bihemisfericidad;⁴ confieso que escribo como dibujo, de un lado para otro...

Dibujar entraña acción en tiempo presente, implica estar al acecho de la presa, colarse sigilosamente por entre las grietas de la atmósfera, tocar con la mirada el objeto a representar o sacarlo del pozo de la imaginación, luego atacar, trazo mortal, limpio, certero, sin utilizar la goma: pura energía vital.

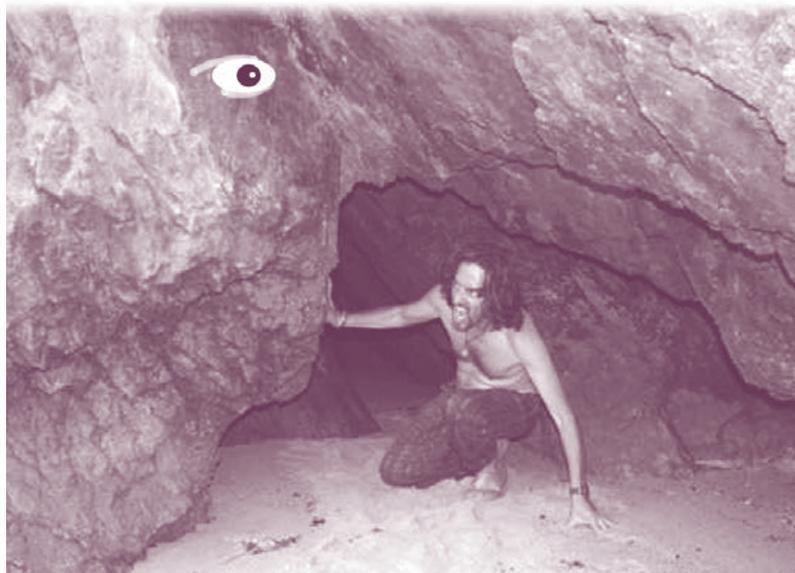
Diseñar conlleva domar a Dionisos, pian piano, que nazca Apolo, balbucesos, pañales metodológicos... sus primeros trazos, garabatos que a lo largo de la historia conforman el entramado del andamiaje tecnológico; si la inocencia está perdida, no importa, debemos seguir evolucionando. La especie que no se adapta, muere.

Res non verba

Entre sentir y pensar se encuentra la clave del proceso: dibujar a granel otorga al dibujante la capacidad de proyectar de manera expedita sobre

el papel sus ideas, sin temor a perderlas entre las tinieblas del imbricado sistema neuronal; pensar es más complejo, hablamos de concatenar las ideas o conceptos: implicaciones, complicaciones, inducciones, deducciones, abstracciones, etcétera, prefacios, epílogos y colofones de arcanos o arquetipos que pululan en torno al panal del conocimiento colectivo, ambrosía democrática que lamentablemente no todos pueden degustar.

El diseñador de la comunicación gráfica está mutando, el acceso a las nuevas tecnologías obliga a ser y estar a la vanguardia, sin embargo, no podemos olvidar nuestras raíces milenarias, lo cual nos ubica en la retaguardia... en medio de este *perpetuum mobile* se encuentra el punto áureo de cada quien. Dibujar para sentir, pensar para diseñar. Realizar todo al mismo tiempo requiere de un concepto nuevo que no he mencionado y que merece un artículo posterior, me refiero a la intuición, *organon* vilipendiado por muchos, faro para otros.*



La cueva
Ilustración: Benito Antón Gracia

3. El orden de los factores no altera el producto.

4. Jean-Paul Despins, *La música y el cerebro*, Barcelona, Gedisa, 1989, pp. 23-41. (Ampliamente recomiendo la lectura de este libro).