



Sesión de dibujo en el Salón Princesa.
Fotografía: **SISI LECHÓN**

Las dos caras del dibujo

JORGE EDUARDO MELCHOR AUDIRAC

Licenciatura en Arquitectura

En estos tiempos modernos todo (o casi todo) se puede conseguir a través de la tecnología, o eso es al menos lo que muchos piensan. Numerosos objetos que hoy en día usamos son elaborados por máquinas programadas (a veces inclusive por otras máquinas), pero aún en este mundo industrializado y sistematizado cabe todavía preguntarnos, ¿estos procesos han alcanzado ya las más puras expresiones del ser humano?

Como diseñadores igualmente hemos recibido muchas herramientas que facilitan nuestra labor, una de ellas son los programas de dibujo asistido por computadora, lo cual obliga sin duda a cuestionar qué tan buenos son estos recursos para nuestra formación y el desempeño de los profesionales del diseño.

Todos hemos escuchado a nuestros profesores de los módulos iniciales diciendo que lo primero que debemos aprender es a “dibujar a mano”; pero, ¿por qué?, nos preguntamos, si en las grandes empresas o despachos ya no se utiliza esa técnica. ¿Será que por no querer actualizarse los profesores se aferran a esa creencia?, ¿o realmente pueden probar que el dibujo a mano es infinitamente mejor al asistido?, ¿por qué no nos enseñan las herramientas que utilizaremos al momento de laborar? Bueno, pues intentemos desentrañar los beneficios y la razones de ser de cada uno de estos procesos, no para desacreditarlos sino para que el usuario decida cual es conveniente usar.

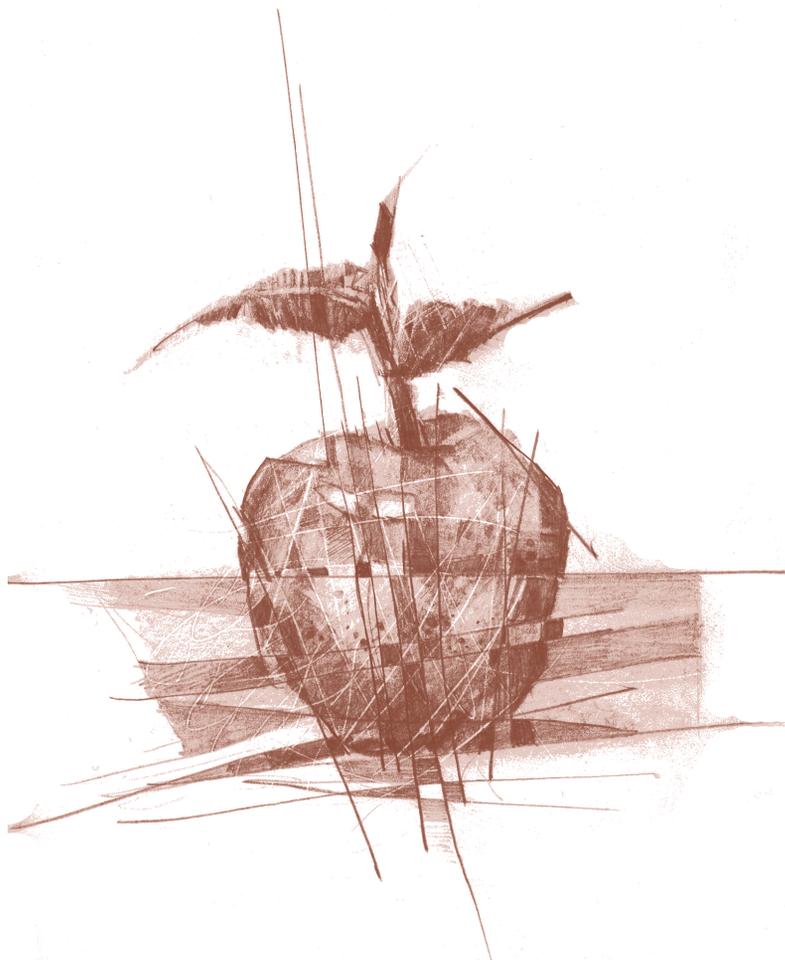
Dibujo a mano

El dibujo es una de las expresiones más antiguas de la humanidad. Data de hace cientos de siglos, e incluso fue desarrollado antes que el lenguaje oral. Ha ayudado a la humanidad a expresar toda clase de sentimientos y es considerado un arte. Pero justamente de esta característica es que surge una básica confusión: los diseñadores no somos artistas, aunque muchas veces interactuamos con expresiones “artísticas” o nos acercamos demasiado a éstas; luego, no hay que olvidar que nuestra labor como diseñadores tiene una función establecida.

Centrándonos en las cualidades y virtudes del dibujo a mano, podemos decir que éste constituye aún una herramienta básica para un diseñador, lo cual no significa que sea necesario convertirse en todo un erudito del dibujo para ejercerlo. Así, muchos diseñadores usan el dibujo a mano simplemente para bocetear o plasmar conceptos que, si fueran analizados en cuanto “belleza o estética del dibujo”, dejarían mucho que desear, pero la herramienta cumple su función. Con relación a esta técnica, un problema que solemos encontrar es que para realizar algo más complejo y presentable debemos invertir bastante tiempo y poseer las virtudes para poder realizarlo, de lo contrario si lo estamos en-

tregando un proyecto pobre y que hasta demerite su valía.

Otra de las grandes ventajas del dibujo a mano es que no se necesita invertir casi nada para realizarlo: un lugar donde dibujar, papel y un lápiz bastan, las más de las veces. Con esta técnica, entonces, el límite está en lo que hallemos dentro de nuestra cabeza y las probadas habilidades que tengamos como dibujantes. De aquí algunas razones por las que tiene que enseñarse en los primeros módulos de la formación universitaria, toda vez que debemos aprender a visualizar las cosas en nuestra mente y no hay mejor forma de hacerlo (o de dar cuenta de ello) que trasladándolo a imágenes trazadas con nuestras propias manos.



Man(s)ana
BENITO ANTÓN
Lápiz sobre papel, 2007

Dibujo asistido por computadora

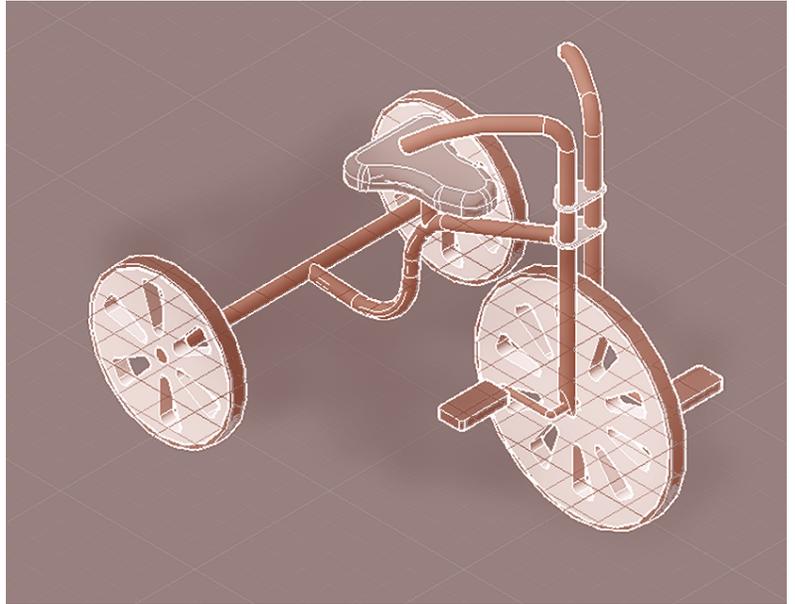
En los últimos años se han dado incontables avances en diversos campos del diseño; uno de ellos lo constituyen los *softwares* utilizados por los diseñadores. Ahora podemos hacer un simple dibujo en 2D, recorridos virtuales o animaciones en 3D. Pero ¿cuál es la real utilidad de estos avances? Cada año vemos una nueva versión de cada uno de los programas de alguna paquetería (Autodesk, por mencionar alguna), y solemos preguntarnos si realmente algo cambió. La respuesta dimensionada tiende a ser “sí y no”, aunque todo depende de la funciones que el diseñador utilice mayormente en cuanto a esos programas.

El dibujo asistido por computadora es una herramienta de dos filos.



El dibujo asistido por computadora es una herramienta de dos filos. En la mayor parte de los programas es verdad que podemos sopesar la eficacia y exactitud que nos brindan, y que muchas veces ofrecen representar casi instantáneamente en diferentes dimensiones nuestros proyectos, o que facilitan enormemente la posibilidad de explorar, agregar o intercambiar texturas o acabados, labores que serían muy lentas y complicadas de realizarse a mano. Pero justamente ahí es donde no debemos confundirnos, no es que la computadora o el programa haga todo (y eso sigue siendo un mito que algunos sostienen). La amplia posibilidad de opciones no sustituye, sin más, a la creatividad; además de que también debemos aprender a usar estos programas adecuada y eficazmente para poder lograr los resultados esperados.

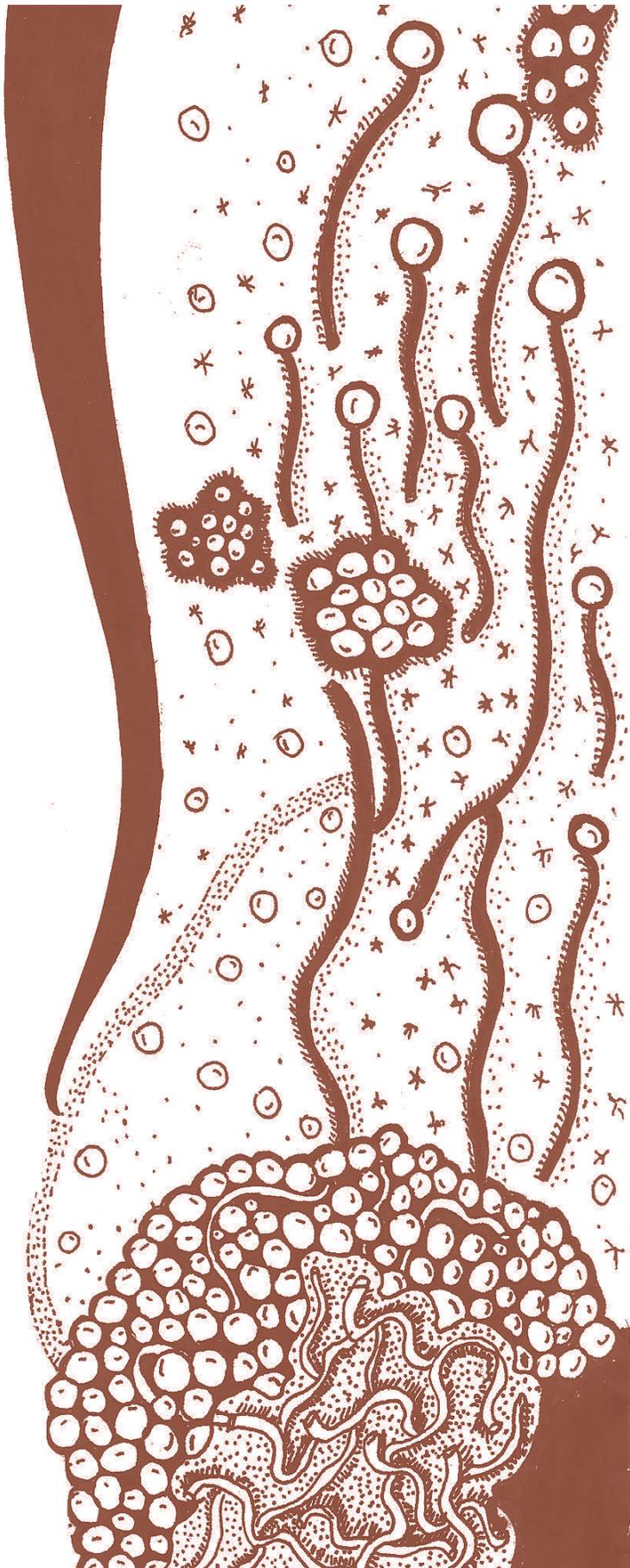
Y no olvidemos, por otra parte, que, ante grandes ventajas, deben surgir también



Modelo 3D de triciclo.
Diseño: **ALINE ALEGRÍA**
Proyecto de Diseño Industrial, 2016

situaciones negativas. Así, a muchos les ha pasado que hacia la parte final del dibujo y habiendo invertido igualmente gran cantidad de tiempo y esfuerzo, llega a aparecer de repente el muy odiado aviso de “Fatal error” o ante la demanda de memoria (por la necesidad de utilizar dos programas como Photoshop e Illustrator al mismo tiempo) o incluso ante una simple e impredecible oscilación de voltaje, la computadora puede congelarse, lo cual puede llegar a suceder cuando al fin empezábamos el proceso de renderización de nuestro proyecto arquitectónico o de la edición final de la animación, todo lo cual nos deja también pasmados y con el temor de activar cualquier otra función ante el riesgo de no poder respaldar lo ya avanzado o inclusive perder información. Claro que todas estas situaciones están sujetas al equipo que tengamos, pero debemos de ser conscientes de que esto puede pasar, y que no precisamente todos los estudiantes o colegas pueden hacerse de una computadora que soporte realizar 20 *renders* al mismo tiempo, por ejemplo.

Por lo demás, y como ya lo apuntábamos, no sólo basta con saber utilizar los comandos y funciones de los programas, sino que debemos saber manipularlos también para representar nuestras ideas y conceptos,



lo cual sea tal vez la tarea más complicada, porque no es lo mismo trazar una línea que saber proponer una línea con cierta calidad en cierto sentido y en cierta posición. A la par, el mal uso de los programas también da una mala imagen del diseñador. El simple hecho de saber usar los programas no nos convierte en buenos dibujantes.

El mal uso de los programas también da una mala imagen del diseñador.

Entonces ¿qué utilizar?

Más allá de intentar sentenciar cuál método o sistema es el mejor, lo importante siempre será detectar en cuáles situaciones es conveniente usar uno u otro; lo cual finalmente involucra el criterio de cada quien. Las dos posibilidades son recursos que debemos ejercitar, desarrollar y emplear eficazmente en nuestra formación y quehacer como diseñadores, toda vez que ambas nos pueden brindar múltiples beneficios. En cualquiera de los dos casos debemos estar conscientes de que un mal uso puede ser contraproducente.

Finalmente, conviene hacer hincapié en que lo mejor es no cerrarse a la exploración y desarrollo de ninguna de estas modalidades. Maestros y alumnos deben estar convencidos de que las dos deben ser enseñadas para su buen uso, a fin de garantizar la formación de buenos y competitivos diseñadores.



Intervención en Photoshop.
Diseño: **ALICIA CRUZ**
Tinta sobre papel, 2013