

Más que simples líneas

Pablo Cruz Gastelumendi

Resumen

*Este artículo comprende una serie de anotaciones extraídas de la tesis de licenciatura *El dibujo: proceso creativo y resultado en la obra artística contemporánea, presentada el 2013, en donde se detallan algunas características del dibujo, no solamente como una herramienta gráfica, sino también como parte de un complejo proceso mental en el cual están implicados tanto la percepción como el pensamiento visual.**

Palabras claves: *dibujo, especiografía, percepción.*

El dibujo es un acto natural y, según se afirma, innato al ser humano. Este puede ser espontáneo o premeditado de acuerdo con las intenciones o el estado anímico del individuo. Tanto el pensamiento como la expresividad están envueltos en su proceso de creación y producción, y generalmente se apoya en el sentido de la vista para su posterior planteamiento sobre un soporte determinado (Ching 1990: 5). En los niños, incluso, el dibujo antecede a la escritura demostrando así que graficar una imagen, tenga esta un contenido asociado o no, ayuda a la estructuración del pensamiento y al reconocimiento temprano de la realidad adyacente. No es raro que muchos exámenes psicológicos (Roscharch, Wartegg) tengan al dibujo como herramienta para poder determinar ciertas características del individuo a evaluar.

Y es que el significado del concepto dibujo se ha ido ampliando a lo largo de su larguísima existencia. Harold Speed, por ejemplo, lo define como un proceso mental donde las capacidades perceptivas visuales y táctiles son activas y dinámicas (Speed 1972: 4345). Otros, como el artista Joseph Beuys, incluyen en este proceso el sentido de balance y audición (Temkin y Rose 1993: 73).

El dibujo es pues, un medio dinámico y en constante cambio. Este ha trascendido a ser clasificado de acuerdo con los materiales, medios o instrumentos con que está hecho, es decir, no se limita al cómo y con qué tipo de técnica está realizado sobre una superficie, sea esta física o virtual. Así, podemos decir que el dibujo es también un acto cognitivo, cuyo ejercicio traspasa estas fronteras y/o disciplinas. Uno dibuja mediante líneas y manchas con la finalidad de dar consistencia al volumen de las formas, y esto puede hacerse mediante el uso o la eliminación total del color (Escobar 2000: 244). En esto está contenida la sinceridad del dibujo. Si bien el uso del color puede apelar a efectos visuales con tal de paliar algún defecto o carencia compositiva, el dibujo es claro y se expone a sí mismo como tal, se desnuda ante el espectador o espectadores, lo dice todo dejándonos aun así interrogantes e inquietudes.

“

El dibujo es un acto natural y, según se afirma, innato al ser humano.



Y es que el dibujo, más que cualquier disciplina artístico-visual, ha venido experimentando cambios evolutivos que lo han alejado de su carácter formal de boceto para ser culminado en otra disciplina. En el pasado, mientras que el dibujo clásico solo buscaba la representación del natural, el dibujo actual busca y ha comprendido que dicha representación solo puede ser obtenida tras la recreación de esta realidad: encontrar aquello que se ve más allá de la simple vista. En ese sentido, el dibujo crea nuevas relaciones, significados y opciones con las cuales pueda propiciar nuevos ámbitos creativos.

Las diversas connotaciones que podemos encontrar en un dibujo no yacen en lo meramente dibujado sino también en el significado oculto (Gómez Molina 1999: 11), esto en referencia al contenido o carga (expresiva, simbólica, etc.) que el artista o diseñador le otorguen a la obra gráfica, y cuyas sutilidades pueden apelar a la sensibilidad visual de los espectadores, traduciéndose así en respuestas de distinta índole.

Aquí se trae a colación otro aspecto importante del dibujo, y es que este, como sostiene Rudolph Arnhem, pone en práctica una fase determinada del “pensamiento visual”, el que está a su vez relacionado al aparato cognitivo, en donde se llevan a cabo operaciones de recepción, almacenamiento y procesamiento de toda información visual que nos alcanza y que posteriormente será comprendida (Arnhem 1986: 27).

Así, lo que vemos en un dibujo no es simplemente lo que podemos tomar de la realidad sino lo que hacemos con la información que obtenemos de ella, posteriormente



plasmado en una obra gráfica. Esto requiere que nuestra mente ejecute capacidades imaginativas capaces de dominar inclusive experiencias emocionales (Eisner 1984: 12). Ciertamente, el estar ante un dibujo u obra gráfica con un contenido concreto y claro nos lleva a generar una respuesta, la cual puede ser de carácter emotivo, y darse de forma inmediata, o más lentamente, dependiendo de nuestras habilidades perceptivo-visuales. Cuando usamos la frase: “se quedó grabado en la retina”, no hacemos más que apuntar al impacto que algo nos ha generado visualmente (un dibujo, incluso, puede seguir creándonos inquietudes horas después de haberlo visto).

Pero, ¿puede acaso el dibujo servir de herramienta válida para la comprensión de la realidad? Hay que tener en cuenta que nuestro primer contacto con el entorno es puramente biológico pues percibimos el medioambiente a través de nuestros sentidos. Este proceso se extiende durante toda nuestra vida. Los sentidos se desarrollan por las influencias de herramientas fundamentales tales como la cultura, el lenguaje, la religión o creencias, valores, ideas, etc. (Eisner 1984: 1). Cabe recalcar además que los entornos tienen distintas características. Por ejemplo, para un niño este puede estar constituido por su habitación de dormir o de juegos; para un estudiante, puede ser el salón de clases o un taller, digamos de dibujo; siendo que en ambos casos los sentidos del niño y del estudiante serán importantes en el proceso de comprensión

de aquello que lo rodea. Tal como señala Eisner, los sentidos son nuestro primer paso hacia un estado de conocimiento. Ignacio Escobar se refiere al entorno como una “realidad fenoménica”, es decir, el dibujo terminaría siendo parte del proceso de la proyección de la realidad en nuestra conciencia (Escobar 2002: 162), similar a lo que Eisner también llama “marco referencial” y que determina cómo se decodifica aquello que experimentamos dentro de los distintos ámbitos en los cuales nos desenvolvemos. Aquí cabría aclarar que aunque percibimos nuestro entorno por medio de los sentidos, el de la vista es en el que el ser humano se apoya mucho más, haciéndose dependiente de este para su desenvolvimiento efectivo.

Susan Langer, en su texto *Nueva clave de la filosofía: un estudio acerca del simbolismo de la razón del rito y del arte*, enfatiza que la visión es un sentido dirigido y ejecutado mentalmente, no solamente cuando llega la imagen al cerebro sino desde su primera percepción ocular. Con esto, ella sostiene que la observación es un proceso selectivo, activo y dinámico, y que es a través de ella que comienza nuestro entendimiento de lo visible.

Así, podríamos afirmar que el ejercicio de observación más que una simple tarea, es un logro. Por lo general, una persona promedio detiene su aprendizaje visual al momento de reconocer algo y relacionarlo con una palabra, por ejemplo al ver una mesa o un libro. La observación, por su parte, va más allá de dicho reconocimiento de objetos, pues esta se encarga de procesar información más detallada, como puede ser el color y las dimensiones. Pero esto no solo termina ahí, porque al observar podemos articular verbalmente o en imágenes aquello que estamos viendo, concretando así todo el proceso visual (Eisner 1984: 13). La observación equivale pues a un proceso mental desarrollado no solamente mediante la práctica, sino también mediante la transgresión de la barrera del mero reconocimiento visual de las cosas. Siendo el dibujo un acto cognitivo –que incluye la observación– y a la vez una herramienta gráfica, permite al ser humano razonar, cuestionar y comprender el planteamiento de imágenes visuales-gráficas desde su realidad o contexto.

Observando el proceso de aprendizaje de los alumnos y alumnas, dentro de las deficiencias que encontramos está mayormente la relacionada al reconocimiento formal de los objetos. Algunos alumnos y alumnas por lo general dibujan de memoria y no analizan verdaderamente las características importantes que conllevarán a entender y resolver el objetivo del ejercicio, esto es: la representación gráfica de los elementos mediante el efecto de la luz sobre estos, teniendo en cuenta puntos como composición, perspectiva, proporción, volumetría, etc.

Es necesario entender que proponer la necesaria práctica del dibujo para artistas y diseñadores potencia dichas capacidades perceptivo-visuales, lo que en el ámbito de la enseñanza del arte y el diseño se vuelve productivo a mediano plazo. Así también, los estudiantes que tengan un desarrollo en la comprensión de las reglas básicas de composición, proporción, perspectiva, estructura y otros aspectos importantes del



dibujo, presentarán a corto plazo una suma de habilidades técnicas que permitirá proyectar sus ideas adecuadamente.

Para los interesados en las artes gráficas, el desarrollo de las capacidades perceptivo-visuales es muy importante para el planteamiento de imágenes concretas y coherentes, pues visualmente no dibujamos concretamente lo que estamos viendo sino la percepción de lo que vemos (Eisner 1984: 12). En ese sentido, Escobar denomina al dibujo como “especiografía”, es decir, como una “escritura de la mirada” relacionada directamente con el proceso de percepción visual (Escobar 2002: 159-182). Cabe recalcar además que el dibujo es un proceso que se aprende y se educa, que se alimenta de la práctica y el autoanálisis de lo plasmado sobre el soporte elegido.

Arthur D. Ching sostiene que:

El dibujo juega un rol importante en la comprensión de la estructura, volumen, proporción y demás detalles de las cosas a dibujarse, tras la obtención de dichos conocimientos y entendimientos a través del dibujo es que nuestra habilidad para dibujar de la imaginación se fortalece. (Ching 1990: 5).

Y es que no hay forma de aprender a representar gráficamente algo si es que no hay práctica constante. Ningún artista o diseñador, por más que trate, si no tiene los conocimientos gráficos adquiridos e interiorizados, no podrá lograr que sus ideas se concreten con una lógica visual. Dicho de otra manera, así como el escritor necesita de las palabras para estructurar sus ideas formalmente, el artista visual o diseñador necesita del dibujo como herramienta para estructurar y concretar las suyas. El dibujo hace posible la representación estable de dichas ideas en forma material, dando lugar a un diálogo con la imagen plasmada para su posterior comprensión dentro de parámetros visuales establecidos.

Es indudable que en un proceso creativo el dibujo juega un rol importantísimo. Esta disciplina se caracteriza por su inmediatez y simpleza de desarrollo, a la vez que puede ser realizada con una mínima cantidad de materiales. Así, los apuntes rápidos o bocetos cumplen la tarea de organizar las ideas para posteriormente plasmar una obra más estructurada y con sentido, tanto visual como conceptual. El dibujo otorga soluciones que de no ser por su uso se quedarían en el ámbito de las ideas sin resolución, en este caso visual. Henri Matisse dijo alguna vez: “Dibujar es poner una línea alrededor de una idea”. Aquí el término especiografía, acuñado por Ignacio Escobar, no podría ser más preciso, y es que el dibujo hace justamente eso, transforma una idea en algo físico, la transporta al plano de la realidad concreta.

En este mismo rumbo, la bitácora del artista o diseñador cumple un rol importante. En ella se proyecta parte del pensamiento visual plasmado como ideas de proyectos, memorias personales y, sobre todo, anotaciones gráficas que nutren al artista en el proceso de reproducción gráfica y en su posterior repaso visual.

Ante tantos pros de las cualidades del dibujo, tanto como herramienta como proceso mental-cognitivo, es necesario cuestionar la poca importancia que se ha venido dando a su práctica, no solo en el medio profesional sino sobre todo en el de la educación en todos sus ámbitos.

Tal vez sea necesario darnos cuenta –en una época en que la inmediatez se ha vuelto “viral”– de la importancia de tomar conciencia sobre nuestros procesos creativos y representativos de imágenes gráfico-visuales, para que estas lleguen no solo a mejorar estéticamente, sino también de manera conceptual, y con ello elevar la calidad tanto de la educación artístico-gráfica como la de nuestra cultura visual.

El dibujo, en este aspecto, se sigue presentando como la mejor herramienta para dicho fin, sin importar el medio que se emplee, sea físico o virtual. Tal como señala Gómez Molina:

La complejidad del hecho creador tiene en el dibujo un instrumento importante en materia de indagación: la esencialidad que se percibe en su actuación, la limitación del medio donde actúa, le dan un papel clave en la definición del sentido. (Gómez Molina 1999: 42).

Bibliografía:

- ARAUJO ESPEJEL, Iván 2000 “La percepción. El dibujo y la visión”. Arte, Individuo y Sociedad. Madrid, volumen 12, pp. 273-280.
- ARNHEIM, Rudolf 1986 El pensamiento visual. Barcelona: Paidós.
- EISNER, Elliot W. 2002 Arts and the Creation of Mind. New Haven y Londres: Yale University Press.
- ESCOBAR, Ignacio 2000 “Dibutades o el arte de dibujar”. Arte, Individuo y Sociedad Madrid, volumen 12, pp. 241-271.
- ESCOBAR, Ignacio 2002 “Especiografía. El dibujo como escritura de la Mirada”. Arte, Individuo y Sociedad. Madrid, volumen 14, pp. 159-182.
- CHING, Francis D K. 1990 Drawing. A Creative Process. New York: John Wiley and Sons, Inc.
- GÓMEZ MOLINA, Juan José (Coord.) 1999 Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo. Madrid: Cátedra.
- GÓMEZ MOLINA, Juan José (Coord.) 1999 Las lecciones del dibujo. Segunda edición. Madrid: Cátedra.
- LANGER, Susanne 1958 Nueva clave de la filosofía. Buenos Aires: Sur.



LÓPEZ QUINTÁS, Alfonso 1998 Estética de la creatividad. Madrid: Ediciones Rialp.

SPEED, Harold 1972 The Practice and Science of Drawing. New York: Dover Publications.

TEMKIN, Ann y ROSE, Berenice 1993 Thinking is Form. The Drawings of Joseph Beuys. New York: Thames and Hudson.

Pablo Cruz Gastelumendi
pcgastelumendi@gmail.com