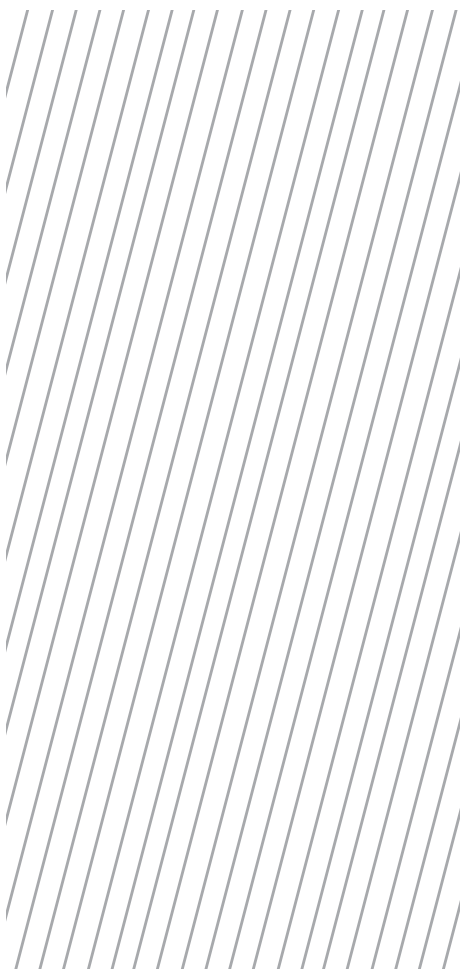




Cuando dibujar no es suficiente

Dibujo de la carrera de Diseño en Comunicación Visual



Carolina Fariás¹
carofariasilustradora@gmail.com

Mariela Rosenfeld
marielarosenfeld@gmail.com

Martín Nogueira
martinelpintor@hotmail.com

Facultad de Bellas Artes
Universidad Nacional de La Plata. Argentina

No sé si le ha pasado a todos los egresados de alguna carrera universitaria, pero a mí, lo que me vino a la mente luego de haber recibido el diploma fue la posesión de una cantidad de conceptos, de habilidades y de competencias poco claras. Al no estar estas barnizadas por la experiencia, me llevó largo tiempo saber dónde encajaban todas estas disciplinas nuevas. A través de los años, en el transcurso de mi vida profesional, me fui dando cuenta de cómo era la cosa: acá va esto, esto otro por allá, como un juego de encastrés construido, principalmente, por mi formación inicial en mi especialidad y que la práctica laboral me permitía armar perfectamente.

Recuerdo este momento cuando pienso en nuestros alumnos. Cuando comienzan la carrera de Diseño en Comunicación Visual (DCV) de la Facultad de Bellas Artes (FBA), Universidad Nacional de La Plata (UNLP) pronto deben cursar Dibujo, una materia anual con un régimen de promoción directa. Esto significa que, cumpliendo con ciertos requisitos relacionados con el porcentaje de asistencia a clase, más la aprobación



Esta obra está bajo una
Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercialSinDerivar
4.0 Internacional

¹ Titular de Dibujo I y II de la carrera Diseño en Comunicación Visual de la Facultad de Bellas Artes.



de las sucesivas instancias de evaluación, los alumnos pueden aprobar la materia hacia el final del año sin rendir un examen final.

Estos estudiantes que fueron creciendo y desarrollándose al ritmo del avance tecnológico, de las redes sociales y de la profusión de imágenes a las que acceden con naturalidad y sin pausa, de la mano de los dispositivos móviles que la mayoría transporta y que funcionan casi como una extensión omnipresente de la propia persona.

Sin embargo, estos aspectos novedosos conviven, también, con otros más tradicionales que desde siempre se han manifestado en las aulas de la Facultad, sobre todo en las carreras en las que predomina el elemento visual. Por ejemplo, luego de las primeras clases, los docentes notamos que muchos alumnos ingresan a la Facultad ya provistos de algunas habilidades que han hecho propias por ser personas que dibujan habitualmente. Este hábito los ha acompañado con anterioridad a la instancia académica actual; algunos provienen del Bachillerato de Bellas Artes y otros han ido desarrollando el dibujo de manera más o menos intuitiva a lo largo de su infancia o de su adolescencia; en cualquier caso, existe una cierta familiaridad con algunos de los materiales a los que siempre se recurre –el lápiz, el papel, la birrome, los marcadores, etcétera– y, sobre todo, con el acto de dibujar.

Es cierto que esta característica se da de una manera particular en cada individuo, por su desarrollo como dibujante y, en algún punto, marca diferencias y posibilidades futuras. Sin embargo, hay otras variables fundamentales que involucran a todos a partir de establecer que el objetivo consiste en desarrollar capacidades específicas vinculadas al dibujo pero sin perder de vista que la finalidad prioritaria es la de formar comunicadores más que dibujantes. Entonces, dibujar no es suficiente. Ni siquiera dibujar bien.

Asumida esta prioridad comunicacional, los alumnos incorporan la idea de que participan en una interacción

junto con el eventual cliente (que será quien encarque el trabajo) y el público o los destinatarios. Y dentro de este esquema surge, entonces, la valoración del criterio a la hora de descartar algunos recursos y utilizar otros.

Siempre me ha motivado encontrar las soluciones a los problemas que la práctica profesional me planteaba. Y no ha sido sencillo enseñar dibujo a alumnos de DCV; creo que ese ha sido no solo mi motor, sino, también, el del inestimable plantel docente que me acompaña. Una respuesta como docente ha sido salir de nuestra lógica de dibujantes y ponernos a pensar como diseñadores. Me cuesta creer que, teniendo la posibilidad, un profesional elegiría no hacer uso de los medios expresivos que el dibujo ofrece en una pieza de diseño.

Así fue que iniciamos un proyecto que recortó objetivos y contenidos y los adaptó a las necesidades reales de nuestros alumnos. No fue un trabajo de un día o de dos, sino que implicó reuniones y más reuniones entre los docentes, cambios constantes en la planificación diaria y modificaciones de programa y la observación de los resultados en cada comisión. Y no es que la regla y la precisión hayan desaparecido por completo, sino que se corren, de a ratos, para dar lugar a líneas hechas a mano, modeladas, gestuales, a color.

Nos embarcamos en estudiar la carrera y en correlacionar las materias de primero y de segundo año, priorizando contenidos. Luego, llegamos a pensar la idea del proceso de trabajo en el diseño de una pieza. Y así fue que Dibujo 1 y Dibujo 2 han ido virando hacia contenidos que pueden ser usados como herramientas por los alumnos y por profesionales del DCV.

Los trabajos prácticos (TP) (tres en cada año) nos permitieron trabajar la transición entre la idea y la producción personal. Son individuales y permiten experimentar los temas vistos en clase de manera experimental. Incluimos letras, las dibujamos y las acompañamos con una imagen para que trabajen en equipo y buscamos similitudes –entre letra e imagen–



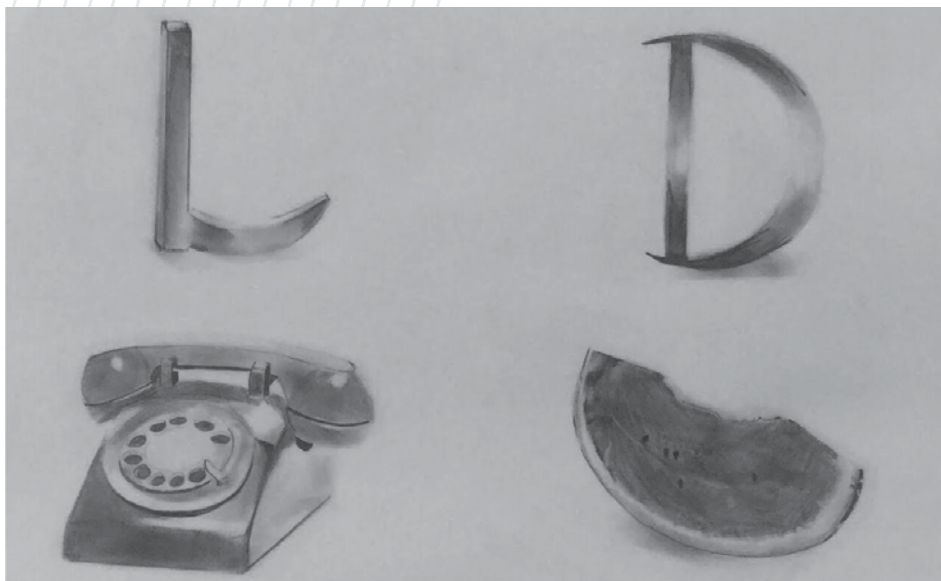


Figura 1.
Trabajo Práctico 1, Dibujo 1

o las generamos si no existían [Figura 1]. Tanto en Dibujo 1 como en Dibujo 2 se propone amalgamar conocimientos que los alumnos adquieren en las clases, para que puedan explorar, profundizar y poner en práctica aquellas disciplinas que pudieron ser desarrolladas y que dieron buenos resultados individualmente.

Para esto, llevamos imágenes complejas a la instancia de pictograma, realizamos simulacros de infografías, trabajamos una palabra y las variantes de su significado, interpretamos los estereotipos y trabajamos en pos de obtener una postal. En el camino incluimos modos de representación tecnológicos para tratar de lograr que los alumnos sean selectivos en el uso de estos recursos. La mayoría de las veces hemos encontrado en el resultado que lo que producen a mano alzada es cualitativamente más valioso. En este juego de aprender, experimentar y aplicar, los alumnos encuentran la posibilidad de desarrollar, por ejemplo, un alfabeto dibujado, donde cada letra coincide con la primera letra de una palabra (S para Sol, T para Tigre). El desafío no es solamente el dibujo en cuestión, sino, además, generar un sistema de signos alfabéticos y sus respectivas ilustraciones. La propuesta y la problemática son siempre individuales, aunque las correcciones se realizan en grupo, lo que permite que el alumno aprenda también a tener una

mirada crítica sobre su trabajo y el de su compañero [Figura 2].

La adquisición de experiencia en la práctica profesional a partir del encargo del trabajo individual (con pautas, requisitos y fechas de entrega) pone a prueba esos conocimientos en una experiencia similar a la que transita todo aquel que trabaja profesionalmente.

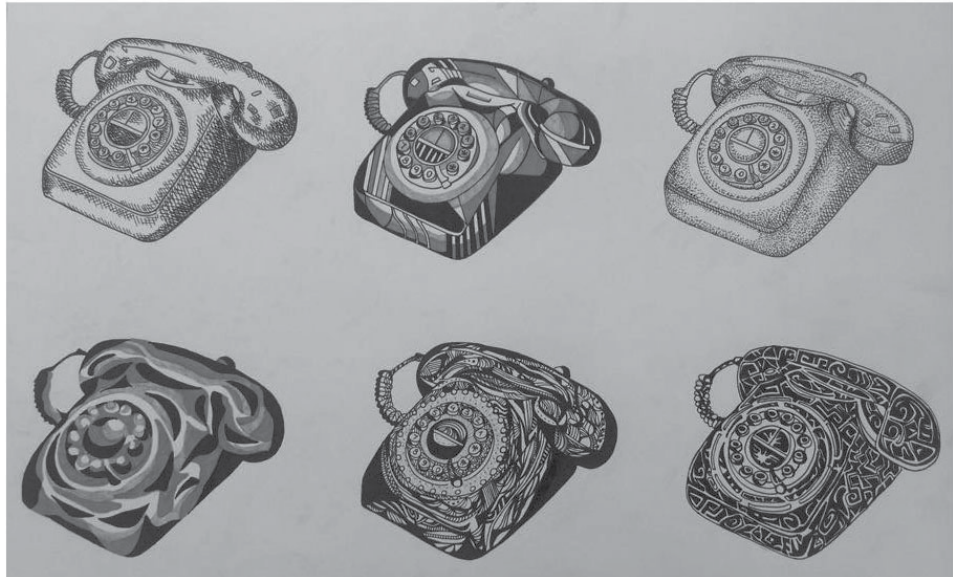


Figura 2.
Experiencias en clase, Dibujo 1

La elección de agregar palabras o letras para nosotros, los docentes, solo funciona como placebo; ese agregado no es más que otro elemento de una composición. Porque somos respetuosos de las disciplinas y de su especificidad, no se nos ocurriría enseñar a diseñar tipografías. Pero al traer a un campo que no domina (el dibujo) algo de su *palo* específico, el alumno comienza a andar el camino que nosotros queremos proponerle con más seguridad [Figura 3].

Al momento de aprender a interpretar cuál es el mejor y más indicado modo de representación, incorporamos a nuestras clases temas propios de la disciplina. Muy frecuentemente en los trabajos de clase, luego del planteo de alguna consigna y casi como un acto reflejo generacional, los alumnos suelen acudir al tándem PC-INTERNET como si fuese un recurso confiable a la hora de obtener un resultado, algo así como una garantía de legitimidad. Llegado ese momento, los docentes intervenimos aportando definiciones de *estereotipo* y de *lugar común* como caminos que deben conocer y, en todo caso transitar, para luego poder superar. En una ocasión desfilaron centenares de dibujos de manos entrelazadas para representar la *unión*; toneladas de banderas a cuadros como las de las carreras de autos para representar el *final* y cantidades de primeros planos de cejas fruncidas para representar *¿qué cosa?* Si, el *enojo*.

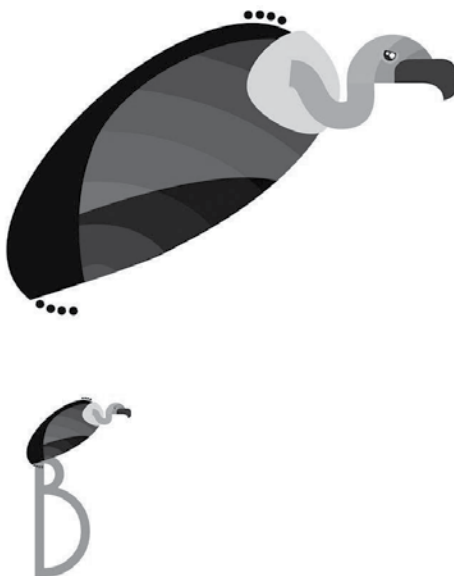


Figura 3.
Trabajo Práctico 3, Dibujo 2

Los trabajos propuestos por la cátedra y desarrollados por los alumnos tienen, si cabe la expresión, un alma y es la elaboración conceptual que deben desarrollar para comunicar un concepto de manera tal de hacerlo atractivo ante los ojos de un eventual cliente. Es un trabajo intelectual que, desde luego, puede incluir recurrir a Google y al *lugar común* como iniciales y transitorias áreas de documentación, pero que, de ninguna manera, puede terminar ahí. Después de todo, es bastante improbable que un cliente busque los servicios de un/a DCV si su propuesta consiste en caer en la obviedad sin la posibilidad de ofrecer una mirada diferente. Es entonces cuando queda claro que diseñar es pensar y para ello es necesario desarrollar la capacidad de aportar una mirada enriquecedora, superadora o diferente tratándose de futuros profesionales especializados en la tarea de comunicar [Figura 4].



Figura 4.
Proceso del Trabajo Práctico 2,
Dibujo 2

La otra parte del trabajo es el *cuerpo*, la realización material, la concreción física sobre un soporte (papel u otro material) de esas ideas. Para ello es que los alumnos deben capitalizar la práctica que van adquiriendo con el desarrollo de las láminas y de los diferentes materiales y modos de representación que vemos en clase. Acaso el éxito del trabajo se encuentre en la conformación de una acertada propuesta conceptual asociada a una realización material que esté al servicio de una comunicación eficiente.

Documentarse con una fotografía para obtener información relevante debe ir de la mano de la capacidad para desestimar aquellos aspectos de esa misma imagen que se consideran accesorios o no convenientes a la hora de llegar a un resultado.

Figura 5.
Trabajo Práctico 3, Dibujo 2

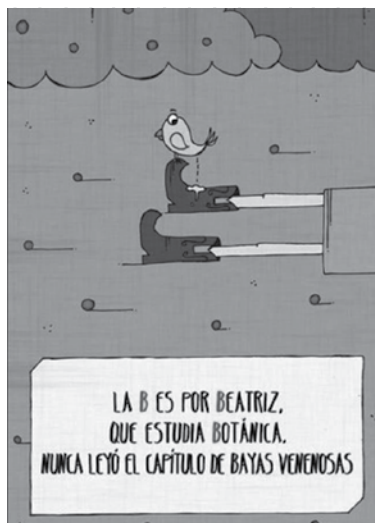


Figura 6.
Trabajo Práctico 3, Dibujo 2



El alumno deberá visualizar un objetivo, proponer y bocetar ideas, ir conformando un criterio de selección, definir modos de representación así como el empleo de las técnicas, los materiales y los soportes. Después de todo, ese será su oficio: la permanente toma de decisiones [Figuras 5, 6 y 7]. Nos encantaría mostrar todos los resultados que tenemos, pero es imposible. Y mientras lo pienso se me cuela una sonrisa de orgullo. Soy ilustradora y mi formación académica es de dibujante. Dicté clases durante muchos años en Dibujo Complementaria en la carrera de Plástica. Me encanta decirle a nuestros alumnos de diseño que los trabajos que veo cuando compartimos sus TP están al mismo nivel que esos alumnos para los que el dibujo es su disciplina principal. Creemos que esa es nuestra gran recompensa.

Figura 7.
Trabajo Práctico 3, Dibujo 2

