

Publicación anticipada

Este texto ha sido aceptado para publicación en la Revista *Designia* de la Universidad de Boyacá, ya que completó el proceso de revisión de calidad y evaluación por pares; pero se encuentra preparación editorial, en corrección de estilo y diagramación. Por lo tanto, se encontrarán diferencias entre esta versión y la publicación final. Esta versión está disponible al público, se puede leer y descargar, pero se recomienda hacer referencia al pdf final para propósitos de citación.

Early view

This text has been accepted for publication in the Revista *Designia* of the University of Boyacá, since it completed the process of quality review and peer evaluation; but editorial preparation is found, in style correction and layout. Therefore, there will be differences between this version and the final publication. This version is publicly available, readable and downloadable, but it is recommended to reference the final pdf for citation purposes.

El Dibujo y la enseñanza del Diseño

Drawing and the teaching of Design

Fecha de recepción: 16 de julio de 2024

Fecha de aceptación: 5 de diciembre de 2024

Héctor Raúl Morales Mejía

Doctor en Artes y Diseño por la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Desde 1986 ha obtenido reconocimientos en diversos países por su obra gráfica. Es profesor de carrera titular en la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán (FESC/UNAM) para la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual. Sus líneas de investigación se desarrollan en el estudio de la teoría y procesos de Dibujo, los Sistemas de Impresión antiguos y del siglo XIX, el Grabado de los siglos XV y XVI, la Ilustración y la Historia del Libro. Es especialista en la producción de grabado al buril en cobre.

hectorraulmoralesmejia@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-2130-5134>

Resumen

Este texto reflexiona sobre la inclusión del dibujo en las escuelas de diseño de todo el mundo y establece una visión comparativa entre la formación de los alumnos que estudian diseño, los requerimientos laborales y los factores que hacen del dibujo un complemento en las disciplinas diseñísticas.

En base a una visión comparativa y a una perspectiva sobre el diseño, su enseñanza y profesionalización, se retomaron los aspectos clave sobre el tipo de función que cumple el dibujo en la academia y el papel que representa en los organigramas y mapas curriculares de algunas universidades, con lo que se elaboró una crítica sobre su papel en la formación de los diseñadores, su funcionalidad y su repercusión cultural. Con ello, se presenta una cartera de proposiciones que sensibilizan al lector sobre los puntos nodales que merecen atención y que visualizan a manera de hipótesis, una solución sustentable.

Abstract

This text reflects on the inclusion of drawing in design schools around the world and establishes a comparative vision between the training of students who study design, the work requirements and the reflective factors that make drawing a tool or a complement in the various design disciplines.

Based on a comparative vision and a perspective on design, on its teaching and professionalization, the key aspects about the type of function that the drawing fulfills in the academy and the role that it represents in the organizational charts and curricular maps of some universities, with which a critique was developed on its role in the training of designers, its functionality and its cultural impact. With this, a portfolio of proposals is presented that sensitize the reader about the nodal points that deserve attention and that visualize as a hypothesis, a sustainable solution.

Palabras clave: Dibujo, diseño, disciplina, academia, escuela, manual

Key words: Drawing, design, discipline, academy, school, manual

INTRODUCCIÓN

Esta investigación es resultado de una inspección de los principales focos de enseñanza del dibujo en el diseño, misma que resultó en una visión crítica sobre los modos de ver y aplicar el dibujo en las escuelas de diseño. Los aspectos más significativos de dicho estudio son la identificación del dibujo como asignatura incluida en los planes de estudio, su posición en los mapas curriculares y su presencia en el ámbito profesional. Los motivos que hacen del dibujo un elemento clave y a la vez desdeñable en las escuelas de diseño muestran factores inherentes a una hipótesis que reflexiona sobre su vigencia y su jerarquía dentro de los mapas curriculares; a lo que también se añade la relación entre la esfera profesional, que depende de los antecedentes históricos del diseño como disciplina, de la tecnología con que se produce, de la relación entre su función social, los elementos formales y estéticos que lo configuran, así como de la manera en que se interrelacionan modos de ver y hacer diseño según la disciplina en que se desarrolla, como lo precisa Norberto Chaves (1997): “En su apreciación más dura, el Diseño consiste en una intervención no sólo en todos los planos de definición del objeto sino, y especialmente, en el modo como se articulan.” (p. 107). Pero debemos considerar en esto la responsabilidad del diseño para consigo mismo, pues de este parten las premisas que argumentan su actitud social, como lo comenta Juan Acha (2006): “Sea como fuere, el diseñador obedece a una nueva situación histórica y social que aún no ha superado y que interpreta a través de ideas viejas, a falta de teorizaciones nuevas.” (p. 92). Así mismo, el diseño requiere fundamentar sus proposiciones

considerando las dimensiones cognoscitiva y epistemológica que lo hagan valer como funcional ante la sociedad, como lo declara Luz del Carmen Vilchis (1998): “...el diseño ha de acreditar sus fundamentos racionales” (p. 9)

A la par de una metodología que considera los datos cuantitativos y comparativos como un esquema base para su argumentación, con el añadido de la experiencia docente y productiva en el mismo campo, es que se exponen los objetivos para este texto. La validez de la enseñanza del dibujo en el campo del diseño se cuestiona a la luz de sus contrapartes laborales y académicas, entre sus argumentos denominados como “funcionales” y su responsabilidad social, entre las habilidades manuales y sus contrapartes digitales, entre las circunstancias culturales que viven alumnos, profesores, planes de estudio, perfiles y las múltiples y variadas formas de producción profesional y no profesional, y ante una pluralidad también de formas de entender y de justificar lo que intenta precisar qué es el diseño. Y, por último, hay que reconocer que, si bien en la mayoría de las escuelas de diseño se enseña dibujo en algún momento de su trayectoria curricular, no existe una categoría universal que defina a las habilidades manuales y mentales requeridas para esto y, en consecuencia, se forma a gente que hace diseño sin saber dibujar.

El perfil de abordaje a este tema no pretende de ninguna manera exaltar el papel del dibujo como disciplina opuesta al diseño moderno, ni mucho menos anteponer algún tipo de importancia a su práctica o inclusión en esta área, sino desmenuzar un fenómeno que, pese a su obviedad, no parece atenderse pese a sus antecedentes y a su vigencia. Los resultados que presenta este texto a las incógnitas planteadas sobre el dibujo y su relación con el diseño no son soluciones tácitas a un problema universal, sino una reflexión encausada a considerar la responsabilidad académica desde donde pueden partir directrices sobre cómo se hace y se piensa el dibujo desde el diseño, que tiene que ver a su vez con los materiales, técnicas y actitudes que se implementan en su enseñanza.

EL CONCEPTO DE DIBUJO EN EL DISEÑO

El dibujo es una actividad manual que implica un tipo de relación entre un modo de ver el mundo y una interpretación de este en una solución gráfica. Otras maneras de definirlo incluyen factores relacionados con la mnemotecnia, la mimesis, la sintaxis visual, la percepción visual y todo factor que categoriza a la imagen. Susan Lambert (1966) plantea el concepto de dibujo como una disciplina: “El hombre ha considerado el dibujo como la disciplina sobre la que se asienta su actividad creadora, al menos desde el año 1400, en el que Cennini estaba escribiendo su tratado de pintura” (p. 53). Otra manera de conceptualizarlo es a través de sus soluciones gráficas, como sugiere César González Ochoa (1986), al referirse a la línea como motor perceptivo e interpretativo: “La visión no traza, el ojo no es un lápiz que se mueve en forma lineal sobre el perímetro de una forma, sino que hemos aprendido a abstraer el contorno lineal de las formas” (p. 14). Osvaldo López Chuhurra (1971), considera al proceso creativo como un acto de necesidad retributiva: “Cuando un artista pintor (diseñador) se coloca frente a una tela desnuda con la intención de «mancharla», se inicia un diálogo muy particular: de un lado está la tela que espera una respuesta a su presencia, y del otro, el pintor que va a responder” (p. 14). Bajo estas latitudes conceptuales, el dibujo, como otras actividades humanas, nos refiere siempre a un aprendizaje, como la jerarquía de habilidades demostrada en cómo se hace, cómo se aplica y en los resultados mismos.

La concepción del dibujo según las áreas en donde se enseña o se practica posee también un cariz particular, ya sea el que corresponde a la arquitectura, las artes plásticas y a cualquier denominación que incluya la palabra *diseño*, como lo define Simon Johnson Guadarrama (2012): “El área de influencia en la vida humana del diseño gráfico es en lo que la gente ve; en la arquitectura es donde la gente vive y en el diseño industrial, en lo que las personas utilizan.” (p. 7). Y añadamos el diseño

que no es profesional o académico, en donde también se dibuja, como la carpintería, la sastrería, la albañilería, la herrería, la rotulación callejera y todo tipo de creaciones artesanales. Giovanni Troconi (2018) nos subraya que el diseño gráfico popular es universal por el tipo de lenguaje del que se sirve:

Si confrontamos piezas de Latinoamérica y de África, hallaremos que son constitutivamente similares; podrían intercambiarse sin que la diferencia idiomática representara un problema de comprensión importante. Parece que en África y América Latina, las clases bajas poseen una lengua visual franca que hace mucho tiempo desapareció del primer mundo. (p. 25)

Para el caso específico del diseño, término que engloba las variables gráfica, industrial, arquitectónica y de comunicación visual, el dibujo es, más que un propósito, un recurso o un elemento del que se sirve para una aplicación concreta; y esta es quizá la razón principal del por qué y cómo se enseña actualmente en las escuelas de diseño.

Para este espacio, el dibujo es el que se realiza con instrumentos que trazan sobre una superficie plana y que dependen directamente de la mano para su ejecución, pues es de esta manera que la cuestión sobre las habilidades puede abordarse de manera integral entre lo manual, lo ocular y lo cognoscitivo. El dibujo digital no lo he incluido porque no implica a las vertientes productivas y de apoyo a soluciones del diseño en donde se requiere una destreza de este tipo, y porque la relación es indirecta y de menor interlocución entre los elementos mencionados.

Quedémonos por lo pronto con la idea superlativa que hace del dibujo un paradigma de representación gráfica que permite una solución eficaz en todo sentido: estética, comunicativa y acorde al propósito diseñístico que lo requiere. Sin embargo, debemos considerar las circunstancias que han hecho del dibujo en el diseño una

modalidad productiva con una intención bien definida y al mismo tiempo con una presencia que parece sobrar. Esta contradicción no nos debe espantar, la naturaleza de las disciplinas fluctúa entre razones y cerrazones con propósitos disímiles que tienen que ver con muchas cosas.

Los manuales de dibujo en el diseño no muestran un argumento sólido sobre el tipo de técnicas que presentan ni los ejercicios con que se aplican, como en este ejemplo de Lucia Mors de Castro (2010): “La selección aquí detallada incluye únicamente el equipamiento básico y se puede ampliar de modo infinito, sin embargo, al fin y al cabo es cada diseñador de modelos quien debe averiguar cómo y con qué medios consigue los mejores resultados” (p. 9). Si hay una justificación, suele acompañarse con la relación entre materias específicas que se sirven directamente de las labores manuales, como Ilustración, Animación, Tipografía, Caligrafía, Fundamentos del Diseño, Geometría, Perspectiva y Técnicas de representación. El dibujo suele ser así, un procedimiento técnico que se inscribe en el diseño cuando obedece a un contexto propio de su entorno gremial. Aunque con un lápiz de grafito, un estilógrafo o acuarela se pueden crear obras artísticas, serán ejercicios u obras de diseño si el mecanismo mediante el cual se ejercita o se aplica cabe dentro de un esquema propio “del diseño”. La relación de fuerzas entre lo que es arte o diseño no es tema de este texto, pero viene a bien mencionarlo porque de ello dependen las valoraciones, el sentido y la unidad —con razón o sin ella— que tiene considerar versiones taxonómicas o jerárquicas entre disciplinas, ya que de eso parten también modos de ver y de hacer la enseñanza del dibujo.

Sin embargo, en las instrucciones contenidas tanto en los manuales como en los ejercicios implicados en las clases, los referentes del mundo visual inmediato son recurrentes y en algunos casos dominantes, lo que nos indica que la relación del aprendizaje del dibujo con su entorno disciplinario conforma una regla universal que aglutina a la percepción, como nos lo explica Ramón Padilla (2007):

El aprendizaje del dibujo basado en la referencia del mundo exterior es, sin duda, uno de los procedimientos más directos de afrontar el conocimiento del entorno y de establecer reflexiones entre lo externo y el modo en que se encuentra una vinculación íntima con ellos. (pp 62-63)

Imagen 1. Estudiantes de la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual (FESC/UNAM) de la asignatura Dibujo I elaborando un ejercicio figurativo de composición en gran formato





Fuente: El autor

Por otra parte, los libros sobre historia del diseño nos suelen mostrar que el dibujo está presente en los más antiguos antecedentes históricos “del diseño” a través de petroglifos, esgrafiados en madera o hueso, pinturas e incluso como trazo de las primeras formas de comunicación escrita: pictogramas, ideogramas y silabarios. Si en las primeras manifestaciones plásticas del ser humano requerimos el dato para amoldarlo a una historia propia del diseño (como también hacen las artes plásticas y la arquitectura), tendríamos que considerar que el concepto de dibujo es en esencia multidisciplinario y que los subconceptos o modos particulares de definirlo estarían encausados a secciones propias de su campo. Philip B. Meggs (2012) por ejemplo, emplea los términos *dibujo* o *dibujar*, *diseño* o *diseñar*, *imagen* o *figura* y *arte* o *artista* como sinónimos o acepciones para referirse a formas visuales varias, hechas como trazos en las piedras, en las paredes y en la arcilla, ya fueran estas esgrafiadas, talladas, pintadas o moldeadas.

El artista del paleolítico tuvo tendencia a simplificar y estilizar. Las figuras se volvieron cada vez más sencillas y eran expresadas con un número mínimo de líneas. Durante el periodo paleolítico tardío, algunos petroglifos y pictogramas habían sido reducidos al punto de casi parecer letras. (p. 17)

Una razón no menos alejada de este esquema, en donde el contexto “define” el empleo de la palabra *dibujo* y su validez sintáctica como una interlocución entre dominio, arte y su relación con un tipo de realidad representada o referida, está presente también en el arte, como lo muestra Ramón Díaz Padilla (2007):

En los estudios artísticos, el dominio del dibujo subsiste como una exigencia básica de la formación artística, informando e influyendo en la mayoría de las prácticas creativas que tienen como argumento la lectura de las formas que tienen su origen en las referencias a la realidad y su expresión gráfica. (p. 7)

El acto de dibujar o trazar es a su vez una cuestión corporal, en donde participa la mano, como nos lo explica con mucha claridad Juhani Pallasmaa (2012):

Cuando dibujo el contorno de un objeto, de una figura humana o de un paisaje, en realidad estoy tocando y sintiendo la superficie del sujeto de mi atención, e inconscientemente siento e interiorizo su carácter. Además de la simple correspondencia de lo observado y del contorno descrito, también imito la línea del ritmo con mis músculos y, finalmente, la imagen pasa a quedar registrada en la memoria muscular. (p. 99)

La historia del dibujo es la historia de las imágenes. Como su flexibilidad es amplia y su intervención o servicio para múltiples áreas es basta, no podemos establecer una línea histórica y conceptual sin trastocar los linderos entre disciplinas. Ante estas variables conceptuales debemos añadir las que el espectador o consumidor de imágenes añade al espectro interpretativo, pues es de esta manera que adquieren un significado, como lo detalla Cynthia Maris Dantzic (2009):

Sólo al adscribir los significados a imágenes es cuando éstas asumen su identidad como arte, palabras, señales de tráfico, marcas comerciales, banderas, ecuaciones matemáticas, emblemas religiosos y políticos, incluso como dinero. Si los individuos, como nación, grupo religioso, partido político, equipo deportivo, universidad, comunidad o familia, están de acuerdo con el significado de las imágenes particulares (una bandera, un lema, un alfabeto o un lenguaje escrito), entonces todos los miembros deben aprender los significados del signo, símbolo o imágenes comunes. (p. 303)

El concepto de dibujo en la enseñanza del diseño actual es en esencia el que se requiere para un acercamiento del estudiante al conocimiento de la sintaxis visual, a un tipo de sensibilización directa en que participan el ojo y la mano como una unidad intrínseca y paralela a la percepción y a la representación visual; y como un pretexto, más que como un motivo, para interceder la idea de que dibujando se aprende a diseñar, pues el dibujo en el diseño no es un fin, sino un instrumento para hacer diseño. Esto no quiere decir que el dibujo autónomo no pueda ser diseño, pero es la manera más conveniente para justificar que el «dibujo pleno» es propio del arte y que es tan solo una herramienta en los procesos para diseñar.

La prioridad de lo digital frente a lo manual ha propiciado que saber dibujar no sea un requisito profesional para hacer diseño y que la escuela no sea un gestor de modos de hacer diseño hacia afuera, sino un receptor de cómo se hace diseño desde afuera, es decir, la dependencia de la escuela en los modos de ver y hacer diseño en los espacios profesionales es la que determina en gran medida qué es el diseño, y no a la inversa. Sin embargo, este factor subrogado del dibujo frente al diseño es relativo, ya que la construcción de imágenes parte de directrices que sólo el dibujo puede generar o solventar y los factores propios de la percepción, la sensibilización y la creatividad en el diseño no dependen de las soluciones que las modas, la tecnología y la publicidad generan fuera de la academia, sino de un

compromiso cultural integral, que implica al dibujo en su formación y a cualquier orden propio de la educación visual en general.

¿EN DÓNDE SE ENSEÑA EL DIBUJO?

Los datos estadísticos convergen más o menos en las mismas directrices. En esta investigación partieron de México como punto geográfico nodal, revisando los mapas curriculares, los planes de estudio y al mismo tiempo considerando el factor global, que implica los modos de comunicación, producción y diseminación del diseño, cosa que de alguna manera universaliza los criterios de cómo se enseña diseño en todo el mundo.

Los principales focos investigados provienen de estadísticas sobre el diseño en algunas publicaciones de 2014 a 2024, en información publicada por algunas agencias de diseño, en algunos datos de focos institucionales, y los portales de oferta académica de cada una de las universidades y escuelas consultadas.

Las escuelas de diseño revisadas fueron seleccionadas en un número amplio que luego se redujo para compactar los datos. Para el primer bloque se consideró el diseño que se enseña a nivel profesional del mundo occidental, prioritariamente en los espacios urbanos, pues son estos los que dominan o determinan modos abarcantes de enseñanza y profesionalización. Luego se incluyeron otras geografías: Latinoamérica, Estados Unidos, Europa, Australia, China y Japón.

Se arrojaron los siguientes datos en un radio que abarca a las carreras de Diseño Gráfico, Diseño y Comunicación Visual, Diseño Industrial y Diseño Arquitectónico, y variables específicas en otros campos.

Para el caso de México, las entidades con mayor número de escuelas de diseño son la ciudad de México, Estado de México, Nuevo León, Jalisco y Puebla. Quiero subrayar que el momento en que el dibujo se incluye es en los primeros semestres y que las nominaciones que le subsiguen a la palabra *dibujo* tienden a una especificación propia de la naturaleza de la escuela y de la carrera en donde se enseña.

Tabla 1. Escuelas de Diseño en donde se enseña dibujo en México

ESCUELA	CARRERA	NOMBRE DE LA ASIGNATURA
Facultad de Artes y Diseño (FAD/UNAM) Ciudad de México	- Artes y Diseño	- Dibujo - Dibujo estructural y proyectual - Dibujo compositivo y espacial - Dibujo expresivo
Facultad de Estudios Superiores Aragón (UNAM) Ciudad de México	- Diseño Industrial	- Dibujo al natural - Dibujo técnico
Universidad Iberoamericana. Santa Fe, Ciudad de México	- Diseño Gráfico - Diseño Industrial	- Bocetaje y visualización I y II - Bocetaje de producto
Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán (FESC/UNAM) Estado de México	- Diseño y Comunicación Visual	- Dibujo I, II, III, IV - Dibujo V y VI (Optativas)
Facultad de Estudios Superiores Acatlán (FESA/UNAM) Estado de México	- Diseño Gráfico	- Estructuras básicas para el dibujo - Dibujo del cuerpo humano - Dibujo avanzado del cuerpo humano
ARTE AC Instituto de Estudios Superiores de Diseño. Nuevo León Monterrey	- Diseño Gráfico	- Dibujo a mano alzada - Perspectiva - Dibujo de personajes
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Puebla de Los Ángeles	- Diseño Gráfico	- Dibujo I y II (Área de Diseño)
Universidad Justo Sierra. Ciudad de México y Estado de México	- Diseño y Comunicación Visual	- Dibujo básico - Dibujo avanzado - Dibujo de la figura humana - Técnicas de expresión con medios secos - Técnicas de expresión con medios solubles
Universidad tecnológica UNITEC. Ciudad de México	- Ciencia y artes para el Diseño	- Dibujo de representación - Dibujo y composición
Instituto Tecnológico de Estudios Superiores Monterrey ITESM. Nuevo León, Monterrey	- Licenciado en Diseño	- Representación visual
Universidad Anáhuac. Ciudad de México	- Diseño gráfico - Diseño Industrial	- Principios del dibujo - Caligrafía - Dibujo analítico - Dibujo de representación - Dibujo geométrico básico - Dibujo geométrico avanzado - Dibujo de producto - Dibujo técnico
Universidad del Valle de México	- Diseño y Comunicación Gráfica - Diseño Industrial - Diseño de la moda e industria del vestido	- Iniciación al dibujo - Dibujo al natural
Universidad Autónoma Metropolitana. Ciudad de México	- Diseño - Diseño de la Comunicación Gráfica	- Taller de Representación y Expresión por Medio del Dibujo y del Trazo Geométrico - Taller de expresión gráfica y dibujo técnico

	- Diseño Industrial	- Dibujo Básico
Universidad Autónoma de Querétaro	- Diseño y Comunicación Visual	- Técnicas de expresión gráfica I y II
Universidad de Guadalajara, Jalisco	- Licenciatura en Diseño, Arte y Tecnologías Interactivas - Licenciatura en Diseño de Artesanía - Licenciatura en Diseño de Modas	- Dibujo de personaje - Dibujo artístico I y II - Dibujo artístico - Fundamentos del diseño - Dibujo y figurinismo I y II

Fuente: El autor

Para el caso de las escuelas que enseñan dibujo en otros países, las asignaturas relacionadas con el dibujo también aparecen en los primeros semestres; no necesariamente emplean la palabra *dibujo*; en muchos casos se encuentra aplicado o inscrito de manera indirecta en otras palabras, como dibujo de letras, trazo geométrico, perspectiva, proporción, medición de partes corporales, patrones textiles, hechura de maquetas, etc. Y en algunos casos la palabra *dibujo* es suplida por términos afines o por acepciones relacionadas con el acto de dibujar o trazar, como bocetaje, bosquejo, apunte o proyecto. La referencia al dibujo se encuentra en palabras propias del campo bidimensional o de cualidades propias de los procesos de dibujar, como representación, expresión, visualización, especialización, proyección, etc. También en palabras que intentan especificar su posición curricular o su nivel de ubicación respecto de la formación que presentan, como básico, avanzado, técnico, conceptual, analítico, etc. En algunos casos, principalmente en el diseño Industrial, la arquitectura y el diseño textil, el dibujo no funge necesariamente como una actividad de trazo sobre una superficie plana, sino como una proyección previa a un levantamiento tridimensional, razón por la cual la palabra *dibujo* está ausente y es suplida por las palabras cartografía, topografía, mapa, patronaje, estructuración, ergonomía, o simplemente diseño.

Tabla 2. Escuelas de Diseño en donde se enseña Dibujo en el extranjero

ESCUELA	CARRERA	NOMBRE DE LA ASIGNATURA
California College of the arts. California, Estados Unidos	- Diseño Gráfico - Diseño Industrial - Diseño de moda - Diseño de interiores	- Dibujo 1

Royal Academy of Fine Arts Antwerp. Amberes, Bélgica	- Diseño Gráfico	- Dibujo para el diseño gráfico
Universidad de Chile	- Diseño	- Representación conceptual
Rhode Island School of Desing. Rhode Island, Estados Unidos	- Diseño Gráfico	- Dibujo I y II - Dibujo de visualización del espacio - Dibujo de figuras articuladas
Facultad de Arte y Diseño. Universidad Provincial de Córdoba, Argentina	- Licenciatura en Diseño	- Diseño tipográfico - Taller de morfología aplicada
Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Brasil	- Arquitectura y urbanismo - Diseño de moda - Animación, cine y artes Digitales	- Introducción a los sistemas estructurales - Forma, color y composición - Dibujo técnico I y II - Ilustración de moda - Dibujos animados para cine de animación
Universidad Politécnica de Valencia. España	- Grado en Diseño y Tecnologías Creativas - Grado en Diseño Arquitectónico de Interiores	- Fundamentos del dibujo y anatomía - Fundamentos del diseño - Ilustración, lenguajes y técnicas - Técnicas gráficas de representación
Politécnico Milano. Italia	- Diseño arquitectónico - Diseño de modas	- Fundamentos de la representación - Laboratorio de dibujo
University of the Arts London. Inglaterra	- Diseño de Comunicación Gráfica	- Introducción a GCD (Diseño de Comunicación Gráfica) - Prácticas 1 y 2 de la Unidad 1

Fuente: El autor

Según Hotcourses Latinoamérica (2024), 577 instituciones ofrecen cursos de diseño gráfico en todo el mundo (exceptuando a Latinoamérica), 1005 de arte creativo y diseño, 1075 de arquitectura y construcción, 476 de diseño industrial, 332 de diseño de interiores y 415 de diseño de moda. En todo el espectro presenta variables a niveles de pregrado, posgrado y vocacional, en donde incluye escuelas de Estados Unidos, Australia, Europa, China y Singapur. Los cursos son impartidos de manera presencial (548) o a distancia (51). En la mayoría de estas escuelas el dibujo no forma parte de los contenidos curriculares o se encuentra en su versión digital, no manual.

Tabla 3. Instituciones en donde se enseña diseño gráfico en el mundo (exceptuando Latinoamérica)

Nominación	Arte creativo y diseño	Arquitectura y construcción	Diseño industrial	Diseño de interiores	Diseño de moda
Número de escuelas	1005	1075	476	332	415
Niveles	Pregrado, posgrado y vocacional				
Tipo	Presencial		a distancia		

Fuente: Hotcourses Latinoamérica (2024)

Según QS Top Universities (2024), posiciona como mejores escuelas de diseño de un total de 241 a las estadounidenses y a las inglesas, ubicando a la Royal Academy of Arts de Londres en primer lugar, y dentro de las 20 primeras, a la Universidad Politécnica de Milán (7), la Universidad Aalto de Finlandia (8), la Academia de Diseño de Eindhoven en Países Bajos (9), la Universidad de Tongji en China (11), la Universidad Tecnológica de Delf en Países Bajos (12), la Academia Central de Bellas Artes en Pekín, China (17), la Universidad RMIT en Australia (18) y la Universidad Politécnica de Hong Kong (19). Las universidades latinas aparecen desde la posición 27, lideradas por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), la Pontificia Universidad Católica de Chile (38), la Universidad de Palermo en Buenos Aires (44), la Universidad de Buenos Aires (46) y el Tecnológico de Monterrey, México (50). La presencia o ausencia del dibujo en este listado responde a los perfiles de las carreras, a la visión que tienen del tipo de diseño que enseñan, mostrado en sus objetivos, en el tipo de competencias y en la relación que presentan con el mercado laboral. Para el caso de las escuelas de diseño latinoamericanas, el ranking posiciona dentro de las primeras 20 a algunas universidades de México (UNAM, Tecnológico de Monterrey, Universidad Autónoma Metropolitana, Universidad Iberoamericana), Chile (Pontificia Universidad Católica de Chile, Universidad de Chile, Universidad del Desarrollo, Universidad Diego Portales), Argentina (Universidad de Palermo, Universidad de Buenos Aires), Colombia (Universidad Nacional de Colombia, Universidad de los Andes, Pontificia Universidad Javeriana, Universidad Jorge Tadeo Lozano), Brasil (Universidad de

Sao Paulo, Pontificia Universidad Católica de Rio de Janeiro, Universidad Estatal de Campinas), y Perú (Pontificia Universidad Católica del Perú). El dibujo como asignatura en este caso está presente en la mayoría y al igual que con las universidades norteamericanas y europeas, las nominaciones de las asignaturas fluctúan entre geometría, técnicas de representación, bocetaje, proyección y construcción.

En el portal del Instituto Mexicano para la Competitividad A.C. (IMCO), (2024), se especifican datos estadísticos sobre las carreras relacionadas con el Diseño y Comunicación Gráfica y Editorial en 2023 que, aunque son particulares de un área geográfica y de un bloque temporal, nos permiten establecer deducciones hacia lo global. Incluye porcentajes sobre el número de personas que estudiaron esas carreras, la comparación porcentual entre hombres y mujeres, su edad, los nichos profesionales en que laboran, los salarios mensuales, las universidades en donde estudian y la inversión promedio en escuelas públicas y privadas. Para nuestro tema, es interesante retomar de dichos datos que del total de estudiantes que estudian y egresan de las escuelas de diseño el porcentaje más alto es de mujeres (52%) respecto de hombres (48%).

En mi facultad, la carrera de Diseño y Comunicación Visual (FESC/UNAM)¹ presenta cada año un porcentaje de estudiantes que fluctúa entre un 70% y 80% de mujeres respecto de los hombres. Este fenómeno está explicado por Roxana Kreimer (2020):

La teoría sobre la dimensión personas/cosas surgió de los trabajos de Richard Lippa (1998) y Rong Su (2009), que se realizaron con más de medio millón de personas. No toda mujer prefiere trabajar con personas,

¹ De acuerdo con datos recopilados en mi trayectoria como docente y jefe del departamento de Diseño y Comunicación Visual en la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán FESC/UNAM) entre 2001 y 2023.

pero la diferencia que arroja el estudio es una de las más grandes que puede existir en psicología social. Recordemos también la teoría de la empatía-sistematización desarrollada por el psicólogo de la universidad de Cambridge Simon Baron-Cohen. Su teoría sugiere un esquema de clasificación de individuos basado en su capacidad de empatía y en su capacidad de sistematización. (p. 104)

A este estudio debemos añadir que las preferencias profesionales sobre el diseño devienen de muchos factores, como la influencia de los medios de comunicación, el gusto o preferencia sobre las artes gráficas, los medios audiovisuales y la publicidad, la cercanía de las escuelas y la identificación de ciertas habilidades (entre ellas el dibujo). Las preferencias sobre el diseño por parte de las mujeres — que no es lo mismo que las capacidades—, no es igual sobre el dibujo, pues los porcentajes de estudiantes con perfiles predispuestos para el dibujo son indistintos entre hombres y mujeres. Lo que sí es un hecho, es que el porcentaje de aspirantes para estudiar diseño con habilidades manuales es mucho menor comparado con la disposición hecha a través del simple gusto por el diseño o el dibujo.

En el mismo portal (IMCO, 2023), se menciona que el número total de escuelas de diseño que se contemplaron suma 578. No especifica si su impartición es presencial, a distancia o híbrida. Añade que los principales sectores en los que laboran los diseñadores corresponden con la industria extractiva y eléctrica (16.1%), el comercio (13.7%), los servicios profesionales, financieros y corporativos (9.1%), los servicios sociales (6.7%) y servicios varios (39.7%), así como los salarios mensuales que perciben, que fluctúan entre 11,108 y 36,666 pesos (valor en moneda mexicana en 2023), siendo en promedio 25% más alto para hombres que para mujeres, variando un 25% entre el salario de un egresado de licenciatura respecto de otro con estudios de posgrado. Aunque la estadística no lo menciona, comparando con los datos de otras fuentes, el dibujo se enseña en la mayoría de

ellas, pero no es determinante ni requisito para la graduación de los estudiantes, ni para su inclusión en el campo laboral.

Tabla 4. Sectores laborales de los diseñadores en México

Tipo de empleo o aplicación	Industria extractiva y eléctrica	Comercio	Servicios profesionales, financieros y corporativos	Servicios sociales	Servicios varios
Porcentaje	16%	13.7%	9.1%	6.7%	39.7%
Salario mensual promedio	Entre 11,108 y 36,666 (valor en moneda mexicana en 2023)				

Fuente: IMCO (2023)

Los datos estadísticos no son finales y no tienen que ver necesariamente con la situación del dibujo en el diseño. Sin embargo, pese a su homologación, nos muestran que las geografías influyen en los modos en que se denomina, incluye y categoriza al dibujo en las escuelas. Y que, pese a la globalización educativa, los factores culturales propios de cada región se mantienen vigentes. Pero la relación entre el ámbito académico y el laboral tampoco es universal; los perfiles profesionales de los egresados distan mucho de ser similares y la relación entre niveles de competencias tampoco es una amalgama. El dibujo está incluido en la mayoría de ellas, pero al mismo tiempo no es un requisito saber dibujar.

DISEÑO DE ESCUELA Y DISEÑO PROFESIONAL

Una forma de entender los motores que hacen del diseño un concepto universal en su enseñanza y en el campo profesional, es comparando ambos espacios. Un

segundo factor sería agregar la trayectoria histórica de la disciplina para identificar las circunstancias que han hecho del diseño actual consecuencia del diseño moderno.

Según IBIS World (2024), el sector que corresponde a los diseñadores gráficos tiene una demanda laboral dominante en el marketing online para el año 2024 en países del norte de América, Europa y el norte de Asia, y su demanda no requiere al parecer de las habilidades manuales para su desarrollo, sino del manejo de software y de un tipo de pensamiento relacionado con el trabajo en equipo, el desing thinking, la publicidad y el comercio. Menciona también que la mayoría de los establecimientos de diseño gráfico se ubican en entornos de economías desarrolladas o maduras, pues fomentan la cultura empresarial, de lo que se nutre el diseño gráfico dada su tendencia a la creación de productos que apoyan el comercio y la competitividad económica.

Por otro lado, asumiendo por identificación y deducción que los datos son más o menos coincidentes entre la mayoría de los países latinoamericanos en donde se practica el diseño, podemos establecer pautas desde México. De las agencias de Diseño más reconocidas en 2023 en México según Sortlist (2024), están: BluePixel, Goose and Hopper, Bluecell Comunicación, Ad Factory, Satélite Desing, Posición Uno, asimetría Creative House, Interia, Grit Marketing Studio, Apolo Marketing, Colateral Advance Marketing, Epica, C9 Agencia, Manifiesto Mx, Creative Studio, Cloud B2B y otras más. Todas cobran en promedio desde 1000 euros por proyecto, es decir 19,350 pesos mexicanos (valor aproximado en el mes de julio de 2024). Hacen proyectos de branding, publicidad, consultoría de marcas, comunicación, marketing, diseño gráfico, diseño de empaque, identidad corporativa, diseño editorial e ilustración. La mayoría de ellas tiene una proyección internacional y se manejan en inglés y español o sólo en inglés. Ninguna muestra un perfil estrictamente manual en sus procesos. Todas hablan de procesos digitales, lo cual

nos habla de una adaptación entre los recursos tecnológicos y su solvencia, en donde el dibujo está presente pero tan sólo como una inclusión parcial en los procesos.

Ahora bien, en Estados Unidos, según Clara Gil (Gil, 2024), el salario promedio anual de un diseñador gráfico es de 53.380 dólares, considerando que el 90% corresponde con trabajos de freelance. La principal razón, por la que las empresas utilizan el diseño gráfico es para comunicarse con los clientes (55%), para publicar en las redes sociales (24%) o para comunicarse con sus empleados (19%). Los productos están relacionados con gráficos originales, fotos de archivo, gráficos y visualizaciones de datos, videos y documentos de varias páginas. No especifica si las habilidades manuales están consideradas en la manera en que se producen los diseños, pero las escuelas norteamericanas de diseño, principales focos del capital productivo, concentran la enseñanza en el empleo de software.

Tabla 5. Requerimiento de los diseñadores por parte de las empresas en Estados Unidos

Tipo de requerimiento o aplicación	Para comunicarse con los clientes	Para publicar en las redes sociales	Para comunicarse con sus empleados
Porcentaje	55%	24%	19%
Salario anual promedio	53.380 dólares		

Fuente: Clara Gil (2024)

La relación entre estudiar diseño y hacer diseño profesional es más compleja que la idea de estudiar para trabajar. La brecha entre ambas, que tiene que ver con la practicidad tecnológica que demandan las empresas es más natural de lo que podríamos considerar. Muchas de las asignaturas en las carreras de diseño no contienen en sí mismas un propósito práctico hacia lo laboral, como Historia del arte, Semiótica, Sistemas de impresión, Teoría de la imagen y Teoría del arte. Sino que más bien se integran a procesos de teorización, historia y análisis de conceptos.

Esto las diferencia notoriamente de las escuelas técnicas de diseño, en donde el enfoque no es propio del pensamiento crítico e integral, sino de la capacitación hacia el ámbito laboral. Entonces, estudiar diseño satisface en parte una demanda laboral y en la otra, forma profesionales que ejercen el pensamiento crítico y la adaptabilidad (?). Las escuelas de diseño saben que dibujar fortalece la práctica del diseño. Los espacios laborales que necesitan directamente de diseñadores que sepan dibujar y que se sirven de él para solventar sus proyectos existen, pero son a la vez en extremo selectivos. Se encuentran en el ámbito editorial, principalmente en la ilustración y en los medios audiovisuales como el cine, la televisión y los videojuegos: diseño de personajes, storyboards, historietas, animaciones, maquetas, escenarios, diseño de vestuario, maquillaje, prótesis y máscaras. Como ya mencionamos, la distinción entre arte y diseño es relativa y depende de cada caso y concepto, pero el diseño también participa de muchas maneras en obras de pintura, escultura, grabado y otros medios plásticos.

Si las empresas contratan diseñadores que no dibujan o asignan proyectos que no requieren del dibujo, y si los estudiantes de diseño no terminan de aprender a dibujar ¿por qué entonces se enseña dibujo en las escuelas de diseño?

En una prueba realizada en mi facultad para la carrera de Diseño y Comunicación Visual (ya comentada), en donde se consideró el currículum de los profesores, la trayectoria de los alumnos y la información que tienen sobre lo que es el ámbito laboral, se arrojaron los siguientes datos complementarios:

- Más del 50 % de los estudiantes de nuevo ingreso no saben a ciencia cierta de qué trata la carrera y no conocen su plan de estudios.
- Sólo un aspirante por cada 10 logra ingresar a la carrera de Diseño Gráfico y uno por cada 6 a Diseño y Comunicación Visual en la UNAM.
- Entre un 25% y un 45% de los egresados se titula terminando la licenciatura.

- Según el portal Data México (2023), el sueldo mensual promedio de un diseñador en México es de 6,780 pesos, laborando 35.2 horas semanales con una edad promedio de 37 años. El sueldo de los diseñadores industriales es de 3,880 pesos y el de los arquitectos es de 7,600 pesos.
- Más del 40 % de los profesores de diseño no ejercen, nunca han ejercido o ejercieron hace muchos años el diseño profesional.
- Alrededor de un 25 % de los profesores de diseño practican la investigación como una actividad complementaria a sus clases.

La brecha entre lo que se enseña y cómo se aplica en los trabajos es natural si consideramos que se trata de dos espacios diferentes. Pero lo importante aquí es resaltar el valor que tiene la preparación académica y lo que de eso resulta en la preparación para confrontar los proyectos de trabajo. Si el dibujo se mantiene vigente como asignatura en la formación de los futuros diseñadores, debemos considerar entonces que se aplica en alguna etapa de los procesos creativos de hacer diseño en el campo laboral. Esto no significa que el dibujo sea requisito para la solución de proyectos, que el dibujo sea indispensable en todos los casos ni que su omisión represente algún tipo de paradigma político sobre hacer diseño, sino que la practicidad requerida para enseñar o ejercer el diseño puede requerir del dibujo para reforzarla. Es evidente que en algunas materias el dibujo deberá incluirse como parte de un proceso o como un fin en sí mismo. Pero la formación del diseñador deberá retomar del dibujo no sólo las habilidades manuales sino las capacidades ópticas, sensitivas y cognoscitivas que otorga la práctica del dibujo y con esto, considerar que existen razones para hacer de la educación del pretendido diseñador, que dibujando aprende a pensar y con ello, a hacer buen diseño.

PENSAR EL DIBUJO DESDE EL DISEÑO

Pensar es un acto que conjunta la percepción con la interpretación de lo que se percibe, en donde el establecimiento de juicios, la evaluación, la comparación, la memoria y la impresión sensitiva se encuentran presentes. Pensar sobre algo es así, particularizar sobre lo que se percibe y sobre lo que se reflexiona, en donde caben todos aquellos insumos que se nutren con conceptos, es decir, de un orden preestablecido de ideas, criterios y definiciones sobre algo.

Pensar el diseño es entonces, recurrir a un concepto en donde caben todos aquellos subconceptos que a través de la experiencia y la corroboración hacen la idea de lo que es el diseño. Por eso, cualquier palabra o imagen derivada o reminiscente del diseño cabrá dentro de ese criterio y sumará o particularizará sobre el concepto principal. Sin embargo, la jerarquía entre conceptos dependerá del tipo de enfoque que se le otorgue a través del pensamiento. No sobra decir que la concepción del dibujo es inherente a la percepción visual, y que ésta se encuentra ligada a la manera en que se ven las cosas, como dice Edward T. Hall (1972): “Es llave en el arco del entendimiento humano el reconocer que en ciertos puntos críticos el hombre sintetiza la experiencia, o sea que el hombre aprende al ver y lo que aprende influye en lo que ve.” (p. 85). Entonces, ver al dibujo como una manera de ver el mundo es seleccionar de él lo que se decide ver, como bien lo señala Rudolf Arnheim (1979): “A qué se parezca una imagen aceptable de un objeto es cosa que depende de los criterios del dibujante y de la finalidad de la representación” (p. 179).

«Pensar el dibujo desde el diseño» considerará que este está supeditado a una disciplina mayor, ya sea como complemento, como un derivado o ramificación o como una entre muchas de sus variables. Así, si consideramos el concepto de dibujo como una de varias opciones del diseño, estaremos pensándolo de acuerdo con una matriz con la que comparte a diferentes estratos. El diseño como concepto que abarca a todas las disciplinas diseñísticas sería el concepto mayor, del que se

derivarían por ejemplo los tipos de carreras en donde se enseña, sus asignaturas y de estas los temas que trata. Y el dibujo sería una variable del diseño, pero con sus propias derivaciones, ya fueran técnicas, históricas y demás.

«Pensar el dibujo desde el diseño» no pretende posicionar al dibujo por sobre el diseño, sino recurrir a la idea tácita y llana de que el dibujo es una disciplina con la que, además de dibujar como un ejercicio meramente técnico, implica un nivel de pensamiento, y no el pensamiento que construye ideas sobre lo que son las cosas y sus nominaciones, sino el pensamiento como ejercicio intelectual que complementa al diseño. El enfoque es entonces, la idea que —complementada con la corroboración práctica de dibujar y de interceder el dibujo en el proceso de diseñar—, “hace” al diseño o piensa el diseño. Entonces, el dibujo “pensado” en el diseño trata sobre las premoniciones técnicas, formales y sensitivas que son inherentes al dibujo, pero aplicadas al diseño. Otra forma de explicarlo es decir que el dibujo es el diseño. Aun cuando no necesariamente se trace sobre un papel con un lápiz, el dibujo estará presente en el acto de pensar el diseño cuando este se haga incluyendo o seleccionando los factores ejercitados con el dibujo.

Para entender esto debemos dejar de ver al dibujo como un acto manual que ejecuta un super dotado y que hace dibujos bonitos. Cuando de lo que se trata es de ver al dibujo como un ejercicio intelectual. Si lo intelectual es la capacidad de pensar, el acto de dibujar implicará una forma particular de percibir el mundo y de interpretarlo. La capacidad de procesar la información que se percibe a través de la vista, que se procesa para su entendimiento y que se proyecta a través de la mano será, de acuerdo con el nivel intelectual del dibujante, una manera de gestionar la representación visual para lo que se diseña. Lo que resulte de tales gestiones será, de acuerdo con los elementos que lo representen y lo asocien con la realidad inmediata, una forma de ver al dibujo, como dice Rudolf Arnheim (2001): “los esquemas formales resultantes simbolizaban aspectos esenciales de la vida

humana” (p. 7). Pensar el dibujo será entonces, la capacidad intelectual del diseñador que se sirve de él para hacer diseño.

El diseño, al ser una actividad que prioriza sobre lo visual, es un interlocutor entre la realidad visual y su representación; como es también un gestor de múltiples realidades. Lo que se percibe a través de la vista y lo que se crea para ser visto requiere de códigos definidos para su entendimiento y comunicación. Pensar en diseño comprende ingredientes entremezclados de razón, sensación e interpretación, por lo que el nivel de adecuación y/o engranaje de estos resultará en un tipo de solución, en una forma de concebir el diseño. Y es aquí donde el dibujo puede colaborar sobremanera para intensificar el proceso de hacer diseño.

TÉCNICAS Y MATERIALES PARA ENSEÑAR A DIBUJAR

Es evidente que existe una distinción entre los recursos materiales para dibujar en diseño respecto de los empleados para el arte. Sin embargo, la interrelación entre estos propicia modos de indefinición teórica más que de definición práctica. La convergencia que existía en el siglo XIX entre las labores del diseñador gráfico y el pintor de caballete prácticamente ha desaparecido. “Durante más de 300 años, el diseño gráfico —sin reconocerse nunca como un arte en sí mismo— permaneció restringido al campo de los libros y otros impresos, donde el impresor y artesano hacía también las veces de diseñador.” (Stan Smith.1982, p. 160). El factor de pertenencia gremial, sumado al nivel de preparación de quien dibuja y al propósito que se les otorga a las técnicas, es lo que termina por generar dudas y discusiones. Las técnicas son recursos procedimentales que resultan en su ejecución y en sus resultados modos particulares de definición. Y el conocimiento, experiencia o práctica de quien las ejecuta estará ligado a las directrices que le obligue o le invite el contexto en que se inscriban o apliquen.

Los materiales empleados para dibujar en los ejercicios del aula reflejan en gran medida una disparidad entre los propósitos de aprender diseño dibujando y su requerimiento para los proyectos. Las técnicas de dibujo comparten directrices con las artes plásticas, pero las preferencias de algunas de estas por parte de las escuelas o por parte de los profesores nos muestran situaciones específicas sobre los esquemas pedagógicos, los perfiles de los profesores y el tipo de conceptualización que se tiene del diseño. Si dibujar representa un factor esencial de formación, aprender a dibujar con un lápiz de color, carbón, acuarela o estilógrafo, deberían entonces considerarse los factores multidisciplinarios de aplicación de estas técnicas y los elementos de interacción con los materiales que resultan en su aplicación a los procesos de diseño actuales. Las clases de dibujo en diseño ya no contemplan enseñar a los alumnos a pintar al óleo para un cartel o un anuncio publicitario, como todavía sucedía en la primera mitad del siglo XX, pero al estudiante se le sigue enseñando cómo hacer móviles con recortes de papel al modo de las esculturas de Alexander Calder, o ejercicios bajo los criterios cromáticos y geométricos de las pinturas de Piet Mondrian.

Para Juan Acha (1995, p. 94), “el dibujo o la pintura, para poder ser llamados artísticos necesita tener los siguientes componentes: *el tema, lo estético y lo artístico*”. Sin embargo, los temas que tratan las artes plásticas y el diseño suelen ser los mismos en muchos casos, y en otros tantos los diseños se apropian de los modos de las artes plásticas tanto para hacerlos como para exhibirlos o publicitarlos, como sucede cuando se hace una exposición de carteles. Cualquier imagen de diseño posee cualidades estéticas además de comunicativas y lo que puede calificarse como *artístico* en el diseño depende de su propósito y de su contexto. La idea de belleza, que suele emplearse como sinónimo de estética, nos refiere al nivel de precisión, conjunción y armonía de los elementos formales, como sugiere Biermann (2022, p. 31): “Las ideas de belleza en la arquitectura se sitúan bajo el

signo del *decorum*, el decoro.” Los medios para materializar a las imágenes son de dibujo o pintura, y comprenderán características propias de su uso y aplicación como procesos. Lo que hace a las técnicas ser en su momento de diseño o de arte no son sus cualidades intrínsecas, sino el enfoque, el uso o la intención que se les asigne, que es en principio, atemporal, como nos dice Juana Acha (1999, p. 57): “La actividad de dibujar siempre consistió en la misma tecnología manual o trabajo simple”.

Ante esta diversidad de enseñanza y aplicación surgen entonces las siguientes incógnitas: ¿Por qué unos y no otros? ¿Por qué unos más que otros? ¿Por qué la omisión de unos y la insistencia en otros? ¿Por qué unas técnicas son consideradas “de diseño” y otras de artes plásticas? La unificación de criterios es imposible pues los perfiles de las carreras, su historia regional o institucional y los perfiles de los profesores son múltiples y así son por consecuencia los criterios de selección. Lo que es definitivo es que el aprendizaje del dibujo como instrumento para la comprensión de la sintaxis visual, los elementos formales, los fundamentos de diseño o como quiera que se llame a los códigos de composición, color, textura, forma, perspectiva, etc. son universales. Y la selección de las técnicas y los materiales con los que se enseñan depende directamente de la preparación de los profesores y de los contenidos en las cartas temáticas, y en la idea que tiene el conjunto de la escuela sobre lo que es el diseño, sus antecedentes históricos y tecnológicos, y por supuesto, del equipamiento disponible.

Llamar *técnicas de representación* a las técnicas de dibujo manuales no es exacto, pues lo que se representa mediante una técnica incluye a cualquier procedimiento y material para hacerlo. Si el ejercicio de ejecución de una técnica se desarrolla, se inscribe o se transcribe dentro de un campo específico, sea este del diseño, de la arquitectura o de las artes plásticas, será el correspondiente a cualquiera de estas si existe un consenso propio de su espacio y de su tiempo.

EL DIBUJO QUE DUELE

Aprender a dibujar requiere de una actitud, que no es otra cosa sino reconocer que es algo que se puede aprender y, sobre todo, que requiere de un sacrificio, lo que nos remite a su vez, al compromiso y obligación de quien enseña y de quien recibe la enseñanza. A mis alumnos de dibujo les pregunto en la primera clase qué se requiere para aprender a dibujar y siempre me contestan lo mismo, que se requiere tiempo. La consistencia que da la práctica a través de un tiempo prolongado puede en dado caso resultar en algo concreto, como vemos en los estudiantes que copian mangas hasta que logran por repetición y corrección hacerlo por sí mismos. Pero el tiempo no es la única respuesta, los estudiantes añaden que se trata de disponer de un buen profesor de dibujo, un buen espacio y un buen plan de estudios. Es evidente, entonces, que los alumnos se excluyen de los requisitos, cuando son ellos el primero de todos.

Los perfiles de ingreso no consideran en general un examen de admisión o de aptitudes manuales para el diseño. Aquí tenemos un error de las instituciones para solventar un equilibrio entre la oferta académica, el seguimiento al desarrollo en su permanencia, los perfiles de egreso y el nivel de competencias requeridas para el campo profesional. El dibujo es una disciplina difícil de aprender, que está relacionada con varios factores de mitificación que no permiten su aprendizaje completo, principalmente este que lo sujeta al “talento innato”. Otro factor que enturbia su aprendizaje tiene que ver con las capacidades perceptivas y cognitivas requeridas, que también se aprenden pero que se encuentran ligadas con un equilibrio entre el pensamiento racional y la sensibilización, factores aplicados en otras áreas del conocimiento y en periodos antecedentes de formación, lo que nos lleva a considerar los causales de educación básica y media superior que

predisponen a los estudiantes en un nivel de resolución de problemas y de reflexión a través del pensamiento crítico. Otro factor de confrontación, o más bien de influencia o de imposición, son los focos de los mass media, que influyen enormemente en la idea que tienen los estudiantes sobre lo que es el diseño y, en consecuencia, de lo que quieren, no de lo que pueden aprender. Dibujar mangas una y otra vez podrá satisfacer en el estudiante una idea específica sobre lo que es dibujar, pero no sobre lo que es el dibujo. Y un último factor, que es quizá el más importante y sensible de todos, es que los estudiantes aprueban las materias de dibujo sin aprender a dibujar.

Imagen 2. Dibujos al natural con modelos de yeso de alumnos de la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual (FESC/UNAM) de la asignatura Dibujo I



Fuente: El autor

Independientemente de si el estudiante tiene o no talento para el dibujo, si dispone o no de antecedentes de educación artística, deberá reconocer en sí mismo que aprender a dibujar le demandará tiempo, esfuerzo y una idea concreta de su

concepto, en donde cabe cierto romanticismo, pero sobre todo, una voluntad inexorable de dedicación.

Dar por hecho que el profesor posee las directrices técnicas y culturales para enseñar lo elocuente o lo pertinente para que el estudiante aprenda a dibujar requiere primero, que el profesor sepa dibujar. Pero saber dibujar no es lo mismo que saber enseñar a dibujar. Aquí debemos detenernos para subrayar que la metodología que el profesor de dibujo aplica para lograr de su parte y con éxito un buen curso de dibujo requiere, al igual que del alumno, de cierto nivel de responsabilidad. Los sistemas de enseñanza del dibujo se esfuerzan por particularizar sus objetivos hacia el diseño, pero el que aprende a dibujar en diseño puede dibujar para el arte, y el que aprende a dibujar en las artes puede dibujar para el diseño, siempre y cuando en ambos casos «sepa dibujar». El profesor deberá reconocer del campo en que enseña el dibujo, que el enfoque requerido es respuesta a consideraciones como el tipo de técnica, tipo de materiales, tipo de ejercicio, el tiempo, el tema de las imágenes y su capacidad o experiencia como dibujante y como profesor, para que pueda orientar, evaluar o dar seguimiento al proceso de aprendizaje de sus estudiantes.

Sobre los métodos, debemos poner atención a todo lo que representa o tiene que ver con cómo, para qué y porqué se enseña a dibujar en la formación de los diseñadores y sobre todo, observar con detenimiento las pautas que marca el ámbito laboral y las pautas que no marca el ámbito académico. El problema es más complejo que contraponer al dibujo digital frente al manual. Evidentemente el énfasis práctico por sobre el teórico domina al método, pero una práctica sin teoría no tiene mayores fundamentos que la justificación de dolencias. Debemos cuestionarnos sobre el papel de la mimesis en la enseñanza del dibujo, de la copia de referentes visuales y de qué tipo son, de los tiempos que duran los ejercicios, de las calidades que se esperan en los resultados, de la cultura visual, de la dimensión

histórica y técnica de los elementos formales que se enseñan, de la profundidad y perspectiva de los materiales, herramientas y procesos que se muestran. Los métodos son construcciones volitivas y debe vérselos como tales para que su desarrollo pueda propiciar más y mejor conocimiento y para que el conocimiento pueda trascender a la escuela, a los clichés institucionales, a los estereotipos históricos y a las inercias circunstanciales.

En el aprendizaje, producto del acierto y del error, de la adecuación del tiempo y el tipo de ejercicio, de la razón y la exploración intuitiva, de la sorpresa y la expectativa, del miedo y la construcción de terreno, de la comparación y la aspiración, del interés y el desapego, definen lo que es su evolución. No hay en la enseñanza una directriz que module estos aspectos, sin embargo, están presentes en las instrucciones e impresiones del profesor, están en el ambiente anímico y comunitario del trabajo del aula, del laboratorio o del taller, y están sobre todo en el alumno mismo, en su capacidad de interiorización. La presencia de directrices es responsabilidad del profesor. Pero la responsabilidad final es tarea del alumno. Y aquí ya no hay pasos a seguir ni recetas que copiar. El alumno debe por sí mismo modular su carácter y su templanza frente a lo que para sí mismo representan sus actos. Ante un modelo educativo más social que individual, éste que por inercia y no por conciencia, ha suplido la voluntad individual por la conveniencia social, invita, o más bien, obliga al alumno a comprometerse más con su entorno que consigo mismo. ¿Pero cómo puede darse cuenta el alumno de sus prioridades? No hay respuesta, lo interior, interior es. Los miedos, frustraciones, derrotas y melancolías que vive el alumno cuando aprende son parte de su naturaleza de aprender, no son caprichos ni perversidades del profesor.

CONCLUSIONES

La inclusión del dibujo en la enseñanza del diseño como parte de un modelo formativo es irrefutable. Sin embargo, saber dibujar para el diseño moderno no es una cuestión primordial, razón por la cual el dibujo tiene una participación mínima en los mapas curriculares de las carreras de todo el mundo y eso es motivo y consecuencia de la idea de lo que es el dibujo en el diseño. A esto debemos añadir precisiones sobre el aprendizaje del dibujo que debemos puntualizar, como su dificultad, el tipo de técnicas empleadas, el perfil de los profesores, el perfil de ingreso y egreso de los estudiantes, la tecnología con la que se hace diseño y el tipo de necesidades gestionadas por las empresas o empleos que lo solicitan, en donde el dibujo tiene también una participación mínima.

La presencia del dibujo como asignatura de los primeros semestres o periodos en las carreras de diseño es un indicador sobre la importancia que tiene en la formación de los diseñadores, pero también nos habla sobre el tipo de atención que se le otorga en comparación con otras asignaturas; y sobre todo, que eso es coincidente con el tiempo que tienen los estudiantes para aprender a dibujar, para aprender a implicarlo en los proyectos de diseño y para valorar su participación como diseñadores que saben dibujar. La hipótesis más sostenible que podría explicar este fenómeno tiene que ver con lo que es el diseño actual, que se encuentra supeditado al uso de software y a otros recursos tecnológicos que no requieren del dibujo, cosa que está empatada con la practicidad productiva. Y a factores propios de las escuelas, que responden a las necesidades gestionadas desde el ámbito laboral.

Saber dibujar para el diseñador es apremiante. La premura radica en la integración de habilidades intelectuales que pueden ser útiles al diseñador para hacer mejor diseño. Bajo el entendido de que algunas áreas o especialidades del diseño

requieren de mayor presencia del dibujo que otras, es que se suscribe la idea de que dibujar es pensar desde el diseño. Una manera que integre a las vertientes conceptuales y procedimentales de dichas áreas, a los conocimientos que provienen de otras asignaturas, y a la inclusión de un mecanismo que resalte las virtudes sensitivas y estructurales en los proyectos de diseño, sean estos escolares o laborales.

Lo complejo del dibujo no es tan sólo la relación entre tener que aprender y sobrellevar los tortuosos resquicios del manejo de las técnicas, sino la capacidad de disponer de herramientas múltiples para hacer diseño, como lo explica Mark Wigan (2008) desde la ilustración: “El dibujo nos permite interpretar el mundo gráficamente al tiempo que inventamos mundos imaginarios propios. En tanto que una actividad compleja multifuncional, el dibujo hace visibles nuestros pensamientos y articula perceptiblemente nuestras ideas y emociones” (p. 29).

REFERENCIAS

- Acha, J. (1995). *Expresión y apreciación artísticas*. Trillas.
- Acha, J. (2006). *Introducción a la historia de los diseños* (3ª ed.). Trillas.
- Acha, J. (1999). *Teoría del dibujo, su sociología y su estética*. Ediciones Coyoacán.
- Arnheim, R. (1979). *Arte y percepción visual*. Alianza Forma.
- Arnheim, R. (2001). *El poder del centro*. Akal.
- Biermann, Verónica; Borngässer Klein, Barbara; Grönert, Alexander; Jobst, Christoph; Freigang, Christian; Kremeier, Jarl; Ruhl, Carsten; Evers, Bernd; Zimmer, Jürgen; Lupfer, Gilbert; Jürgen, Paul y Sigel, Paul. (2022). *Teoría de la arquitectura desde el Renacimiento hasta la actualidad*. Taschen.
- Chaves, N. (1997). *Diseño y Comunicación. Teorías y enfoques críticos*. Paidós.
- Data México. (2024). *Diseñadores Gráficos. Ocupación (2543)-2024-T1*. <https://www.economia.gob.mx/datamexico/es/profile/occupation/disenadores-graficos>

- Díaz Padilla, R. (2007). *El dibujo del natural en la época de la postacademia*. Akal.
- González Ochoa, C. (1986). *Imagen y sentido, elementos para una semiótica de los mensajes visuales*. UNAM.
- Guadarrama, S. J. (2012). *Dibujo I*. Red Tercer Milenio.
- Hall, E. T. (1972): *La dimensión oculta*. Siglo XXI.
- Hotcourses Latinoamérica (2024). *577 instituciones en el extranjero ofrecen cursos de Diseño gráfico presencial o a distancia*.
<https://www.hotcourseslatinoamerica.com/study/training-degrees/international/graphic-design-courses/cgory/f11-3/sin/ct/programs.html>
- Gil, C. (2023, 8 de agosto). *60 estadísticas de diseño para 2023*. Sortlist.
<https://www.sortlist.es/datahub/reports/estadisticas-de-diseno/>
- Instituto Mexicano para la Competitividad A.C. (IMCO) (2023). *Licenciatura: Diseño y comunicación gráfica y editorial*.
<https://imco.org.mx/comparacarreras/carrera/215>
- IBIS World. (2024). *Global Graphic Designers - Market Size (2005–2030)*.
<https://www.ibisworld.com/global/market-size/global-graphic-designers/>
- Kreimer, R. (2020). *El patriarcado no existe más*. Queleer.
- Lambert, S. (1966). *Dibujo, técnica y utilidad*. Blume.
- López Chuhurra, O. (1971). *Estética de los elementos plásticos*. Labor.
- Meggs, P. B. (2012). *Historia del Diseño Gráfico* (1 ed. en español). Trillas.
- Maris Dantzig, C. (2009). *Diseño visual. Introducción a las artes visuales*. Trillas.
- Mors de Castro, L. (2010). *Patronaje de moda, una guía práctica, paso a paso*. Promopress.
- Pallasmaa, J. (2012). *La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura*. Gustavo Gili.
- QS Top Universities (2024). *QS World University Rankings by Subject 2024: Art & Design*. <https://www.topuniversities.com/university-subject-rankings/art-design>
- Smith, S., Holt, H.F. y Hogart, P. (1982). *Manual del artista. Equipo, materiales, técnicas*. Blume.

Sortlist. (2024). *Top de agencias de diseño gráfico en México*.
<https://www.sortlist.com/es/disenio-grafico/mexico-mx>

Troconi, G. (2018). *México diseño gráfico popular*. Artes de México.

Vilchis, L. C. (1998). *Metodología del diseño. Fundamentos teóricos*. Editorial Claves Latinoamericanas.

Wigan, M. (2008). *Pensar visualmente. Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador*. Gustavo Gili.



Esta obra está bajo una licencia internacional
[Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Los derechos al uso de las imágenes en los artículos son responsabilidad exclusiva de los autores de los artículos, por lo que deben solicitar permiso para usar imágenes protegidas por derechos de autor (Copyright). Siempre se debe indicar la fuente y citar la URL completa.