

# EL DIBUJO COMO AGENTE DE LA PERCEPCIÓN: PROCESO Y ERÓTICA DE UNA OBJETIVACIÓN VISUAL. EL DIBUJO COMO MEDIO DE INVESTIGACIÓN

**RAÚL F. HERNÁNDEZ VALDÉS†**

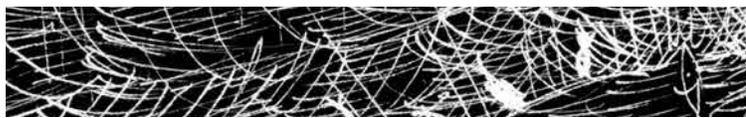
DEPARTAMENTO DE SÍNTESIS CREATIVA  
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA,  
UNIDAD XOCHIMILCO

**MARTHA I. FLORES ÁVALOS**

DEPARTAMENTO DE SÍNTESIS CREATIVA  
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA,  
UNIDAD XOCHIMILCO  
marisafloresster@gmail.com

En este artículo, la Dra. Martha I. Flores sólo escribe el texto introductorio.

Dibujante, grabadora e ilustradora. Estudió en la Academia de Artes de Poznań, Polonia. Maestra en Artes Visuales por la ENAP, maestra en Gestión del Diseño por la Universidad Intercontinental y doctora en Diseño en Estudios Urbanos por la UAM Azcapotzalco. Desde 1993 es profesora investigadora en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. Fue Coordinadora de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica de 2007 a 2011 en esta institución. Ha presentado obra gráfica en exposiciones individuales y colectivas en México y otros países. Su trabajo ha sido seleccionado en diversos concursos internacionales; se encuentra en colecciones privadas y públicas en algunos estados de México, así como en Polonia, Japón, Bulgaria y Estados Unidos. Fue Mención honorífica por trayectoria en el XIV Concurso Nacional de Grabado "José Guadalupe Posada" en 2006. Desde 2011 ha realizado obra artística para Design House con Beata Nowicka y actualmente colabora en el Despacho NowickaStudio.



El presente trabajo es una reflexión sobre la práctica del dibujo bajo la mirada del Sistema Modular en la UAM-X. Corresponde al *corpus* de trabajo para la investigación en el diseño que el maestro Raúl Hernández Valdés abordó. A Raúl ya no le dio tiempo de llevar a cabo su investigación, pero organizó estas notas que nos dan cuenta del gran interés que tenía respecto a una actividad que él amaba: el dibujo.

Que estas ideas nos sirvan para reflexionar sobre nuestra propia actividad en la enseñanza del diseño y para comprender las grandes posibilidades que el dibujo tiene como agente de la percepción y medio de investigación en la actividad del diseñador. **Palabras clave:** *diseño, sistema modular, dibujo, diálogo, fluir.*

*The present paper is a reflection on a drawing practice under the gaze of the Modular System at UAM-X. It belongs to the body of work that Raúl Hernández Valdés undertook for design research. Raúl had not the time to fulfill his investigation, but he organized these notes which express the great interest he had in regard to an activity that he loved so much: drawing.*

*I hope these ideas will help us to reflect about our own activity in the teaching of design, as well as to understand the huge possibilities that drawing has as agent of perception and means of investigation in designers activity. Keywords: Design, modular system, drawing, dialogue, flowing.*



En agosto de 2015 el maestro Raúl Hernández Valdés nos dejó. Unos días antes me había enviado por correo el avance de su investigación, eran reflexiones sobre la impartición del dibujo en la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica. El documento como tal, sería el material por trabajar durante su periodo sabático, pero no resultó así. Me lo compartió con la certeza de su publicación para que, aún en estado “rudo”, pudiera servir como punto de reflexión sobre nuestro quehacer docente en el diseño. Por este mismo hecho, su lectura puede causar ciertas rutas multidireccionales y dudas sobre conceptos y opiniones que seguramente él quería pulir. Considero que es prudente respetar el texto tal como lo dejó el maestro y permitirnos un diálogo con él a través de sus reflexiones.

El texto se divide en siete momentos que giran en torno a tres grandes temas: el proceso de enseñanza-aprendizaje del dibujo en el contexto de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica, la investigación del dibujo y la actitud del dibujante frente a la práctica del dibujo.

Sea pues, este texto, un regalo que nos hizo Raúl antes de partir y un pretexto para la reflexión y el diálogo con él en torno a una actividad muy apreciada en nuestro contexto: el dibujo, su quehacer en el aula y su importancia para el desarrollo del aspecto humano del estudiante que queremos formar.

Agradezco el apoyo de María del Mar Hernández por prestarnos las imágenes de Raúl que acompañan este texto y que él quiso que (aquí) se presentaran.

Martha I. Flores,  
Tlalpan, junio de 2016.

### **RAÚL F. HERNÁNDEZ VALDÉS<sup>1</sup>**

3 de julio de 1943, Ensenada, Baja California  
Agosto de 2015, Ciudad de México

Raúl siempre fue un enamorado del dibujo, desde temprana edad. En la Escuela de Arquitectura de la UNAM estudió con “El charro” Pedro Medina y Don Vicente Martín, y en

1. Semblanza realizada a partir de la que Raúl Hernández escribió en mayo de 2014 para el libro *La séptima copia*, compilado por Diana Guzmán y Jorge Morquecho, y que está por publicarse (Nota de Martha I. Flores).

la ENAP estudió dos años con Gilberto Aceves Navarro, que lo ensañaba a “desaprender” lo aprendido. Más adelante se tituló en la Maestría de Artes Visuales de la ENAP UNAM en orientación Grabado.

Tuvo la fortuna de viajar, estudiar y analizar el mundo a partir de dichas experiencias. Ya casado, todavía muy joven, se fue con Crisa a estudiar Planeación Urbana en la Real Academia de Bellas Artes de Copenhage, en Dinamarca. Fue profesor asociado visitante en la escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. En 1999, una beca lo llevó a realizar una investigación en la Universidad de Arte Tama, en Japón, sobre los diseñadores japoneses y la cultura visual contemporánea. En ese viaje hizo remembranza de su infancia en Ensenada, con los amigos de origen japonés en dicha región. Los resultados de la investigación realizada en Japón fueron publicados por El Colegio de México, en 2003, en un libro colectivo compilado por Amaury González: *Cultura visual en Japón: once estudios iberoamericanos*.

En el campo de la gestión académica fue el primer jefe del Departamento de Síntesis Creativa en la UAM Xochimilco, dos veces jefe de área de investigación, Director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, dos veces Coordinador de Extensión Universitaria y, finalmente, Coordinador General de Difusión de la UAM. En el campo de la investigación y la difusión Raúl publicó sobre la teoría y la práctica del arte y el diseño y algunas ilustraciones y portadas en libros y revistas. Los últimos años coordinó con otros compañeros el Seminario Punto de Encuentro del Departamento de Síntesis Creativa. Asimismo fue miembro activo del colectivo de profesores *Sin-tesis* y expuso obra gráfica en muchos recintos. Durante un periodo coordinó la revista *Casa del tiempo*.

Raúl nos organizó para hablar sobre la actividad del dibujo en el campo del diseño, aspecto que le interesaba de sobremanera, especialmente en la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, donde disfrutaba enormemente ser docente. Impartió durante muchos años la clase de dibujo a todo lo largo de la carrera y, posteriormente, se enfocó en el Taller de ilustración.

Él comentaba: “El dibujo ha sido fin en sí mismo, un soporte de proyectos ulteriores, refugio y terapia y un recurso meditativo en tiempos áridos y difíciles. Pero ha



sido, sobre todo, un lenguaje alternativo para pensar de otra manera, directamente, sobre la naturaleza de las cosas, y para apreciar la belleza y el dolor de las formas culturales de México". Ahora disfrutemos del texto de Raúl.

**EL DIBUJO COMO AGENTE DE LA PERCEPCIÓN:  
PROCESO Y ERÓTICA DE UNA OBJETIVACIÓN VISUAL.  
EL DIBUJO COMO MEDIO DE INVESTIGACIÓN<sup>2</sup>**

*Raúl F. Hernández Valdés*

**I**  
En 1987, un grupo de profesores de CyAD, en la UAM Xochimilco, al que se integraron Peter Saxer y Enrique Anzaldúa, comenzamos varios trabajos de búsqueda para conocer los aspectos morfológicos y los lenguajes expresivos del diseño y las artes relacionados con el dibujo.

Ante el surgimiento de las tecnologías electrónicas, el debate sobre la coexistencia de los recursos gráficos tradicionales y las nuevas tecnologías hacía tiempo que se había iniciado. El dibujo era uno de los contenidos en el programa curricular de la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica que estaba en el centro de la cuestión. ¿Cómo darle sentido y coherencia en un currículum vigente, para un nuevo perfil del egresado? Sabíamos que frente a la creciente presencia de los medios digitales, el dibujo requería de nuevas consideraciones y de una reubicación como recurso gráfico en el plan de estudios.

Liberado de la pura instrumentación técnica de representación simbólica, el dibujo revelaba también posibilidades inéditas en la enseñanza-aprendizaje del diseño y del arte que había que clarificar. Ya desde la década de

2. En este caso, Raúl quiso dejar dos títulos, que refieren al proceso creativo del dibujo como elemento para la investigación a partir de la percepción. Seguramente "proceso y erótica de una objetivación visual" tiene que ver con las reflexiones en el proceso de materialización del dibujo: proceso y erótica con el desarrollo y la actitud que se pretende ofrecer al alumno como posibilidad creativa; erótica quizá desde la perspectiva de Juhanni Pallasmaa de "somos capaces de tocar con todos los sentidos" cuando habla de que "la arquitectura debe ser erótica"; es decir, el diseño debe ser sensual, ser capaz de ser pensado y realizado con todos los sentidos, los más sensibles, los más humanos (entrevista a Pallasmaa en el contexto de su presentación honoraria en la XIX Biental Panamericana de Arquitectura de Quito, en agosto de 2015, por Juan Manuel Granja, disponible en <http://metamorfodromo.blogspot.mx/2015/08/juhani-pallasmaa-el-arquitecto-que-ve.html>; consultado el 6 de junio de 2016) (Nota de Martha Flores).



los setenta, las experiencias previas de educadores como John Dewey, Herbert Read, Kimon Nicolaidis, entre otros, empezaron a confluír, a sistematizarse y a ampliarse por varios estudiosos contemporáneos. Los trabajos de Frederick Franck, Betty Edwards y Robert Kaupelis, y en México de Gilberto Aceves Navarro (UNAM), abrieron un campo de grandes posibilidades para la reeducación perceptual y la formación interdisciplinaria de los diseñadores y los artistas.

Por otra parte, en la UAM-X, con un sistema educativo singular que priorizaba la investigación y la experimentación, el dibujo debía abrirse de las posibilidades manuales a las de la graficación analógica y digital en las problematizaciones del diseño y sus correspondientes soluciones. El dibujo aparecía como un instrumento muy pertinente para el desarrollo del pensamiento visual y además como un recurso vigente y relevante en la exploración formal del medio ambiente y la cultura.

En la docencia, yo trabajaba por encontrar una forma de práctica que apoyara la formación integral, humanística, no fragmentada, de alumnos universitarios que debían ser profesionales cultos conscientes de su tiempo y sus circunstancias. Mi interés se fue centrando en buscar principios psico-perceptuales y dibujísticos que fueran comunes

a los diferentes campos del diseño y que contribuyeran a la formación de los distintos operadores de las formas: diseñadores, arquitectos, artistas, artesanos y otros profesionales afines; y desde luego que sirvieran en la realización de sus procesos sistemáticos (Dewey, 1991).

Ya no consideraba el dibujo como un mero instrumental de representación, pensaba en el dibujo como una disciplina que apoyara la reeducación de la percepción a partir de la apreciación y la medida, en un proceso cauteloso de discriminación sensible.

A lo largo del tiempo he ido constatando que la dificultad para darse cuenta de los procesos de la realidad interna—sensible, mental, espiritual—y su correspondencia causal con cada efecto en la realidad externa, es parte de las razones que explican el empobrecimiento de las facultades críticas y el deterioro del entorno cultural y natural. Esto sucede en el caso de muchos diseñadores y otro tanto de quienes toman decisiones que afectan a las formas del hábitat, como los políticos y los funcionarios públicos. Fragmentación, banalización y distorsión del discernimiento caracterizan la pérdida del juicio visual; como resultado de la separación entre las formaciones conceptuales y la constatación sensorial de la realidad concreta y dinámica. No percibimos las cosas como son sino a partir



Rainald Hernández ✓



Rainald Hernández ✓



de motivaciones o conceptos erráticos y la pantalla de imágenes que nos hemos hecho de las cosas del mundo.

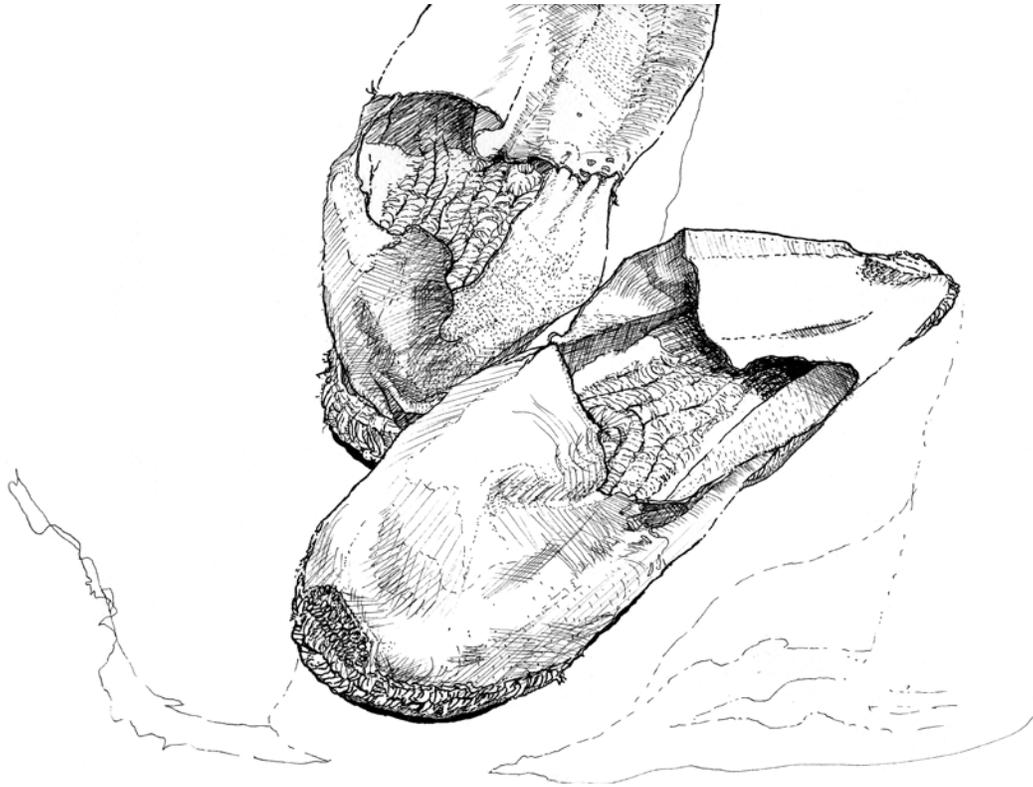
Actualmente, además de la necesidad de desmontar algunos paradigmas culturales hegemónicos que son aceptados indiscriminadamente, parece ser el momento de desmitificar los recursos electrónicos para ubicarlos en su justa proporción: la de poderosas asistencias técnicas de ordenación de gran alcance. Por otra parte, bajo los mismos criterios, se hace necesario el reconocimiento de las facultades inventivas humanas básicas frente a los retos emergentes de las culturas contemporáneas y las condiciones en riesgo del medio ambiente; retos que requieren una reeducación de la percepción y la expresión, empezando por una vuelta al origen para reactivar nuevamente el potencial creativo.

Paralelamente al uso de los recursos electrónicos más sofisticados, debe reconocerse que, aún en las circunstancias actuales, la mayor creatividad e inventiva puede sustentarse también en los mínimos recursos posibles y en el contexto de cualquier limitación de las condiciones objetivas y subjetivas.

La diaria sobreestimulación visual conduce al embotamiento perceptual, resta eficacia a los sentidos y disminuye la capacidad para la auténtica experiencia estética. Parecería que muchos hemos perdido irremediamente el “don de ver” y “la capacidad de asombro”. Sin embargo, los trabajos de docencia e investigación nos demuestran que es posible aprenderlos nuevamente y también aprender a recuperar reiteradamente el acto de percibir las cosas “como si fuera la primera vez”, cada que las veamos. El más inmediato de los recursos gráficos, el dibujo, con toda su aparente sencillez, es una de las claves para la necesaria desmitificación de la parafernalia tecnológica y para el reencuentro con el potencial perceptual y expresivo, inherente a todo ser humano. Y así mismo, el dibujo es particularmente importante para el diseñador y el artista porque posibilita directamente la exploración morfológica y la visualización inventiva.

## II

¿Qué tipo de investigación propicia el dibujo? y ¿por qué conviene al diseñador y a su quehacer: el diseño? Se dirá:



muchos diseñadores dibujarán, pero otros no requerirán del dibujo como un recurso directo en su ejercicio profesional. ¿Por qué necesitan estos últimos el dibujo?

Ya hemos dicho que el diseño de la comunicación gráfica es una práctica proyectual y de realización de objetos gráficos, en la que intervienen diversos momentos de transformación de conceptos a formas visuales, unificados por un proceso sistemático y ordenado dirigido a la comunicación.

Diseñar consiste en aplicar los medios necesarios para materializar una idea gráfica. Desde el punto de vista metodológico, la idea gráfica es la que permite desarrollar un proyecto de diseño que lo rige y que a la vez lo estructura, que establece los criterios de cohesión gráfica y define los parámetros de coherencia y calidad del resultado.

Lo propio del diseño de la comunicación gráfica es, a menudo, representar visualmente y también con imágenes, aquello que también es propio del lenguaje: desde las descripciones más concretas a los conceptos más abstractos y los valores más intangibles.

El diseño valora las imágenes por su eficacia comunicativa, aprovecha su capacidad evocadora y sugestiva, sus valores de verdad y de irrealidad, asociándolas entre sí tanto por su contenido como por sus aspectos formales más visibles, jugando siempre en el universo del sentido. En resumen, el diseño convierte las imágenes en recursos gráficos, útiles sólo en relación con la finalidad práctica y argumental que persigue. Si la articulación de la idea gráfica está regida, como parece, por la palabra, el medio de existencia, la materia de que se compone esta idea pertenece al mundo de la imagen.

El diseño trabaja con la materia de la imaginación y con la imaginación de la materia.<sup>3</sup> La referencia de la imaginación es la realidad, externa e interna. La percepción consciente de las diferentes dimensiones de la realidad es capital en la formación del diseñador. El diseñador, como el artista y el artesano, es un operador de formas de la realidad.

3. Imaginación y materia en una relación dialéctica (Nota de Martha Flores).



Los momentos de operación de las formas van de la idea gráfica, a la prefiguración del objeto de diseño, a su configuración como producto y al hecho de diseño instalado en el mundo como estímulo, como discurso, como una entidad cultural significativa. Cada momento es parte de una indagación, de una búsqueda iterativa, de un modo particular de investigación, que según el caso y el objetivo podría darse a la inversa: del hecho natural o de diseño, a la idea gráfica o sus antecedentes contextuales. Pero en todos estos momentos del proceso, la sustancia que se opera es una forma que debe ser expresada y comunicada.

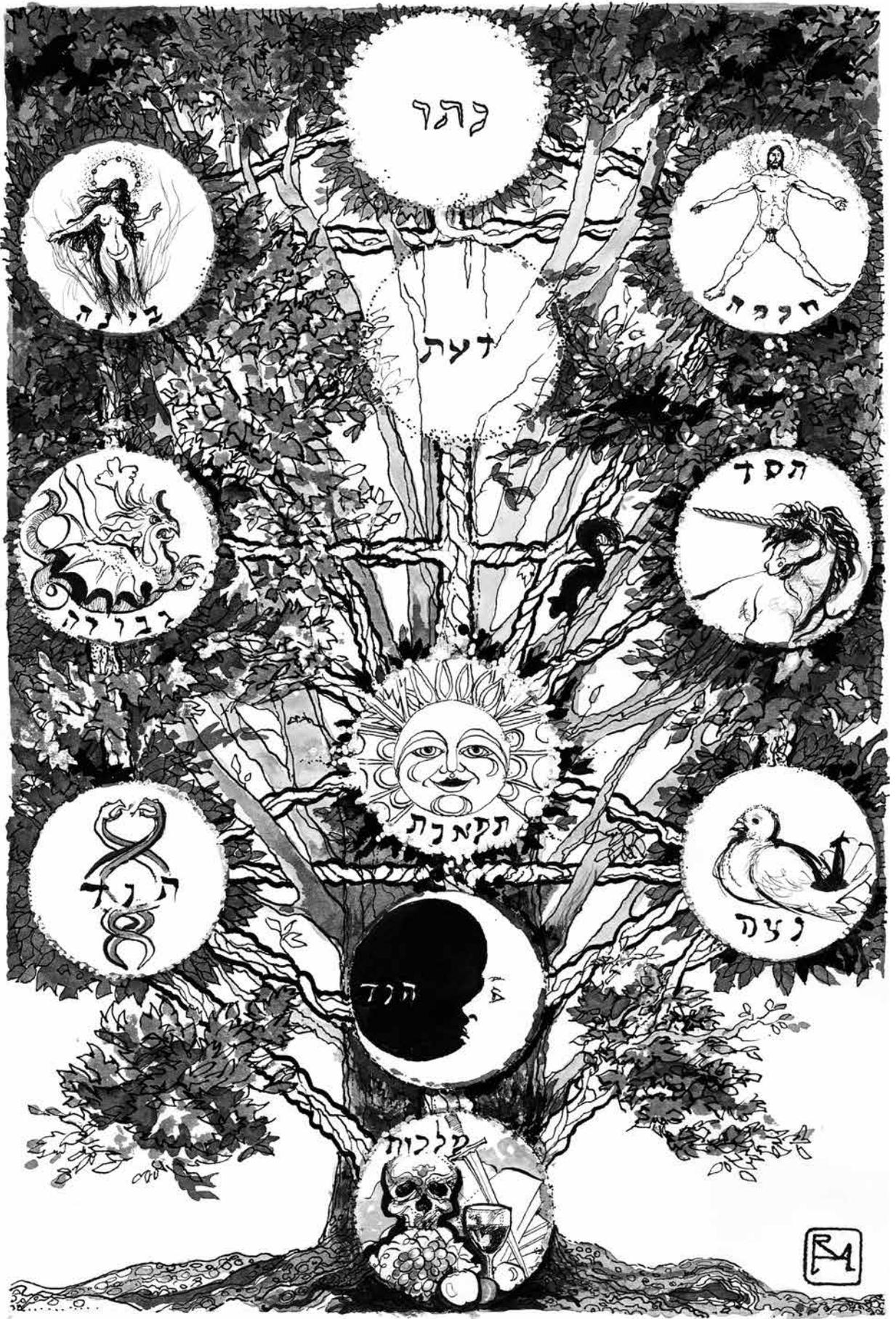
Las formas se pueden tratar como operaciones que se realizan y quedan en la conciencia, es decir, la realidad interna; como operaciones de la conciencia (en nuestro caso productos artísticos o de diseño) proyectadas al mundo, a la realidad externa; y como estímulos que provenientes del mundo, ejercen su acción sobre la conciencia.

Los diseñadores requieren entonces del dibujo porque permite una aproximación visual a la realidad de las formas; registra mediante índices las formas del mundo externo;

registra las imágenes de la conciencia y opera gráficamente las visualizaciones inventivas. No sólo ayuda a percibir mejor las formas de la realidad concreta, sino que es un recurso expresivo metafórico que conduce el pensamiento visual, la problematización y la resolución de problemas.

El dibujo enriquece la formación integral de todos los diseñadores, independientemente de la etapa operativa del proceso de diseño y producción de formas en que concentren su práctica: *a)* la generación de la idea de diseño, *b)* la formulación lógica, *c)* la estructuración de las imágenes, o *d)* la producción y su concreción material. El dibujo da sustento tanto a la conceptualización y la teoría como a la práctica profesional. No es sólo un aparato de representación, sino un recurso del pensamiento visual, un instrumental de búsqueda y un estimulador de la creatividad. El dibujo como instrumento de investigación es, en síntesis, un medio de conocimiento.

El dibujo que proponemos es un intensificador de la acción de ver directamente, un catalizador de la atención hacia la concentración que nos independiza del automa-



tismo y la servidumbre de la tecnología. Además de esta consideración, procedimentalmente el dibujo nos interesa como un medio de exploración de las formas dadas y de las formas culturales, como un modo de indagación, como una vía no ortodoxa de investigación.

### III

Por su naturaleza pragmática y poética,<sup>4</sup> el dibujo parece eludir los intentos de conceptualización normalizada de su práctica y el ordenamiento estatizado de un cuerpo de ideas permanente. Conocíamos las publicaciones teóricas y procedimentales contemporáneas que han reorientado el enfoque del dibujo, y como profesores hacíamos nuestras propias aportaciones. Pero como grupo de investigación, nuestros planteamientos y proceder en el contexto de la UAM y frente a los nuevos objetivos, aparecían parcializados y dispersos. ¿Cómo darles sentido y coherencia en un currículum pertinente y actual?

Fue a partir de un Seminario de Didáctica Cognitiva del Diseño, conducido por Antonio Rivera, entre los trimestres de otoño de 2000 y de primavera de 2001, que los objetivos, los conceptos y los métodos de mis apoyos de dibujo comenzaron a articularse significativamente. Esta articulación se dio considerando los conceptos de la pedagogía constructivista y fue fundamental la aplicación del planteamiento de las *Ruedas Lógicas* de Pedro Hernández (Hernández, 2000). Éste presupone que el conocimiento tiene un carácter dinámico y activo, y la imagen metafórica de circularidad implica la idea de que un programa de enseñanza-aprendizaje “transporta” dinámicamente los contenidos y las experiencias.

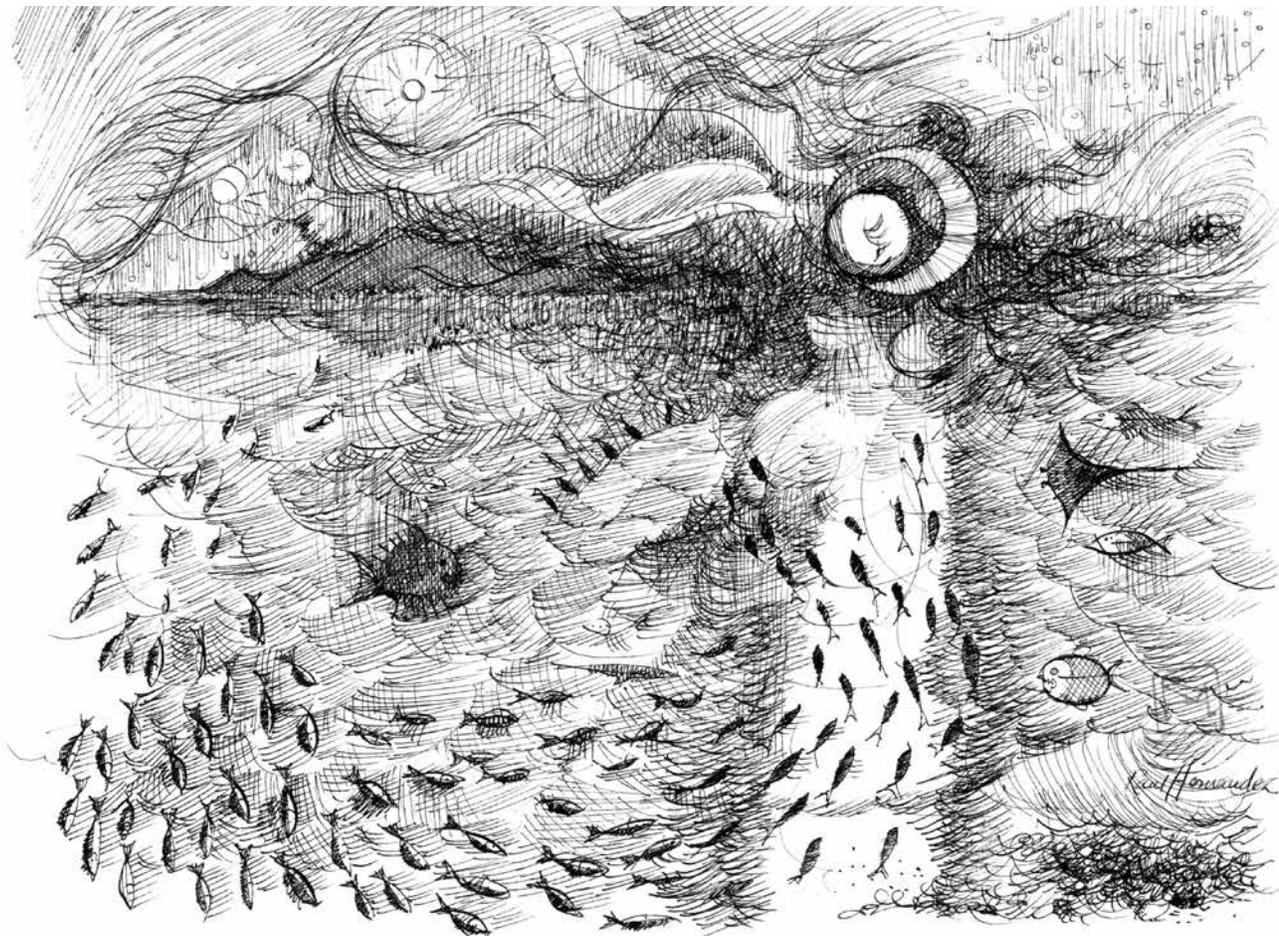
En nuestro caso, para el dibujo se distinguieron los cuatro tipos de ruedas lógicas: la *Rueda de Identificación*, en la que surgieron las respuestas a las interrogantes ¿qué es el dibujo?, ¿cómo es?, ¿cuáles son sus ejemplos o casos?; la *Rueda de Distribución*, en la que se distribuyeron los contenidos y las actividades académicas cuando se enumeraron, se clasificaron y se ordenaron; la *Rueda de Interrelación*, en la que se construyeron relaciones al compararse y estable-

cerse causas y efectos, y al explicarse las circunstancias de la operación del dibujo; y la *Rueda de Valoración*, en la que se valoraron los contenidos y las actividades académicas al generalizar, al plantear problemas y resolverlos, y al establecer juicios y principios.

Esta primera articulación de principios generales y dinámicos, constituyó el fundamento para la elaboración de los objetivos generales de un programa operativo de los apoyos de dibujo para los diferentes módulos de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica y que se enumeraron como sigue:

1. Conducir al alumno a que confronte sus propias limitaciones en el campo de la percepción visual, que comprenda las correlaciones de causa y efecto que de ello se derivan y que actúe sobre ellas.
2. Conducirlo a descubrir el campo de la **percepción sensible, no verbalizada**, mediante experiencias concretas y a familiarizarse con sus procesos. Estas experiencias se llevarían a cabo mediante una serie de **prácticas** para la **desautomatización perceptual** y la ampliación de las posibilidades de la expresión visual gráfica.
3. Conducirlo a desarrollar la capacidad de la **investigación morfológica** mediante los recursos gráficos del dibujo natural, corporal, directo.
4. Conducirlo a desarrollar la capacidad de articular significativamente la **forma del contenido** (modos de estructuración de temáticas, temas y subtemas), ejemplos (las formas del contenido tiempo; las formas del contenido espacio; otros).
5. Conducirlo a desarrollar la capacidad de articular la **forma de la expresión** elocuente sobre los mismos temas u otros. Aplicación de criterios y categorías para la estructuración de la forma y aplicación de criterios y categorías estéticas (sensibles, motivacionales).
6. Conducirlo a desarrollar la capacidad de **estructurar el discurso gráfico** mediante la articulación de los componentes dibujísticos, es decir, la **adecuación** de la forma del contenido y la forma de la expresión (manejo y articulación de los aspectos técnicos del sistema dibujístico de producción); su resultante es la identificación básica de la expresión (estilos germinales). Para ello deberá:

4. De acuerdo con el *Diccionario de la lengua española: Poética, Analog. Conjunto de principios o de reglas, explícitos o no, que observan un género literario, artístico o diseñístico, una escuela o un autor.*



- 6.1 Correlacionar: *a)* las cualidades lineales y “pictóricas” (mancha extendida, sombra, textura) de las formas; *b)* magnitud, escala, proporción y espacialidad de la forma [bidimensionalidad y tridimensionalidad]; *c)* acción de agentes (luz, tiempo, lugar, medio ambiente) sobre la forma; *d)* materialidad y cromatismo de la forma.
- 6.2 Expresar variables de iconicidad, desde la figuración mimética extrema a la estilización o la abstracción, según lo requirieran **las propuestas de los talleres modulares**.

Los objetivos generales del apoyo dibujo quedaron entonces articulados por los **objetivos de proceso y de contenido** de cada módulo; los grados de complejidad y profundidad de prácticas y conceptos variarían de acuerdo con la complejidad y profundidad del módulo, su problema eje y su objeto de transformación.

#### IV

Tanto los conocimientos como las habilidades estratégicas en los diferentes módulos o ciclos de aprendizaje, enfatizan el trabajo sobre la atención en la aproximación a la realidad externa y los procesos internos mediante el dibujo figurativo. Lo específico, la complejidad, y la profundización en los contenidos y las actividades, es siempre creciente. Se da prioridad al dibujo figurativo, por hacer éste más factible el registro de la investigación morfológica en sus aspectos significativos, como la exploración cultural de las formas del mundo externo, los estados de conciencia y porque permite, además, el seguimiento de las etapas evidentes del aprendizaje y la habilitación progresiva. Aunque ello implica también la experimentación con ejercicios de abstracción eventuales para confrontar sus extrapolaciones cualitativas con las de la figuración.

¿Qué tipo de dibujo figurativo es el que requiere nuestro perfil? Es un dibujo natural, porque depende solamente de los recursos corporales y mentales naturales, un modelo



cualquiera, y la acción directa por intermediación de un instrumental y un material mínimos (grafito, tinta y papel). El instrumento es aquí la extensión de la propia mano. Prefiero denominarlo dibujo *meditativo* porque su práctica consiste en la atención sostenida en la observación y el dibujo simultáneo de las cosas y los objetos externos, y de la propia conciencia; es decir, de las ideas, las sensaciones y los estados de ánimo. En esta simultaneidad descansa también su mayor dificultad; pero las acciones de *ver* y *dibujar*, se convierten, con la práctica, en una sola acción, en la acción unificada de Ver/Dibujar. Esta acción única es activada por un circuito reflejo de múltiples relaciones orgánicas, afectivas psicoperceptuales y bioquímicas simultáneas (Dewey, 1896: 356-370).

El dibujo meditativo, o el proceso de Ver/Dibujar, es motivado por la atención intensa, que debe conducirse a la concentración, al grado cercano a absorción en la forma misma que se dibuja. Este grado de concentración no debe llevarse hasta el estado contemplativo o extático sino que debe dar lugar al estado de conciencia que permite la manipulación y la transformación creativa de la forma y sus procesos poéticos.

En las primeras etapas de la práctica no se da prioridad a las abstracciones y los símbolos, aunque es importante conocer cómo se suceden las etapas formativas de la percepción y la expresión visual, de ser posible a partir de los primeros recuerdos, las primeras prácticas lúdicas y los primeros dibujos personales. No deben enfatizarse los aspectos artísticos o diseñísticos y debe olvidarse cualquier pretensión estética.

Los aspectos que deben priorizarse son:

- ~ El registro de la realidad misma como se nos presenta, sin ningún afeite o búsqueda de estilo.
- ~ El darse cuenta de la condición de estar despierto y percibir esa realidad en el objeto.
- ~ La atención sobre la cosa que se dibuja; el registro de su percepción.
- ~ En este proceso también es importante darse cuenta de los estados de ánimo, los pensamientos y las sensaciones corporales (que pueden incluso anotarse al margen), volviendo siempre a la concentración en el objeto del dibujo.

Cada modelo, humano, cosa natural o artificial, cada artefacto u objeto, es un tema de *meditación activa*, una meditación en acción en la que participa la totalidad corporal y mental del que dibuja.

No interesan el resultado final del dibujo sino la experiencia consciente de dibujar. Seguir el proceso de instante en instante, momento a momento. El proceso de dibujar es un continuo darse cuenta del aquí y el ahora. El presente constante de la atención en la cosa que se dibuja. Es necesario "poner luz" en cada percepción y cada acto del proceso. Vivir la experiencia de manera que la atención esté presente en todo momento. El proceso es lo importante; el dibujo es un resultado secundario (aunque pueda tener cualidades asombrosas).

## V

Esta noción de dibujo: Ver/Dibujar, o meditación activa con el dibujo, es la que propongo como instrumento de investigación. Quedan en otro lugar el conjunto de graficaciones que constituyen el dibujo para la producción artística o científica. De igual modo, el concepto de investigación que aquí interesa es el que se identifica con el concepto de indagación, con la acción de indagar, de buscar, con hacer diligencias para llegar a conocer una cosa o encontrar una respuesta. Otros verbos que le corresponden indican variables como buscar, preguntar, examinar, inquirir, explorar, averiguar, tomar el pulso, estudiar *observar*, *mirar* y *ver*. En otros idiomas, *investigatio*, *inquisitio*, *inquiry*, *research*, *recherche*, *ricerca*, tienen sentidos similares. La investigación en campos que son distintos de la ciencia, tiene otros procedimientos diferentes del método científico. La cultura estética, por ejemplo, desde sus inicios se ha sustentado sobre una gran variedad de procedimientos o métodos alternativos para buscar, indagar, explorar y encontrar respuestas para la creación y la invención. La noción de investigación que proponemos, es una noción abierta a la complejidad, a lo incierto, al pensamiento precientífico y la experiencia estética, además del propio recurso del método científico, cuando éste se requiere. Antes de examinar el problema de lo verdadero y lo falso en nuestra propuesta, es necesario examinar el problema de la actitud y del método.

No obstante el esfuerzo por establecer un lenguaje lo más objetivo posible y una sistematización metodológica

académica, la práctica y la experimentación nos condujeron por caminos más abiertos y flexibles, pero no menos profundos, que aquí refiero someramente, pero que ejemplifican las imágenes ilustrativas.

Frederik Franck, artista y científico, practicante zen, se refiere a la expresión que procede de la percepción “despierta” (Franck, 1973: 1-136). Conviene citarlo extensamente:

Para comprender poéticamente una cosa, un objeto, una imagen, un poema, un paisaje nunca debe verse solo lo aparente. Siempre debe verse más, ir más allá, ahondar la visión, relacionar conexiones visuales más allá de la significación racional.

La persona plenamente consciente, atenta, “despierta” que preconiza el budismo zen, ve la indivisibilidad de la existencia, la profunda complejidad e interrelación de toda vida, y esto crea en ella un profundo respeto por el valor absoluto de las cosas. De este respeto al valor de cada objeto, tanto animado como inanimado, procede el deseo de ver que las cosas se usen apropiadamente y no de manera descuidada, derrochadora o destructiva. Algunas de las técnicas que incorporo a la práctica del dibujo proceden del zen y de otros principios y metodologías encaminadas a la visión trascendental. Puedo dar constancia de que la práctica sostenida garantiza diversos grados de su efectividad. El mínimo grado de aproximación a la visión despierta vale la pena el esfuerzo de la práctica.

Tanto la palabra como la imagen visual constituyen medios de la expresión. Existen las expresiones vivas y las expresiones muertas o la inexpressión. La expresión viva y admirada es la que sale de lo más profundo, concreta y rebosante de sentimiento; la expresión muerta es aquella puramente racional, explicativa, seca y sin vitalidad, que surge exclusivamente de la cabeza. La primera unifica; la segunda separa y divide.

La expresión profunda nos lleva a tomar conciencia de la verdadera naturaleza de las cosas y de nuestras responsabilidades hacia el mundo.

Podríamos decir que la atención es el secreto por el que el hombre “ilumina”, “pone luz” en su existencia, y produce el poder de concentración que conduce a una visión y una comprensión más rica, amplia y profunda de las cosas.

La atención es la clave. Es el punto de partida. Es el primer paso para comenzar a ser consciente de lo que se ve, de lo que se piensa, se dice y se hace, es presentar una primera resistencia a verse invadido por las inducciones interesadas del medio (entorno) y por las percepciones erróneas.

El fin último de esta práctica (la atención) es la visión clara de la realidad, la visión lúcida: ver las cosas “como son”, y eso sucede por medio de la concentración. Esta visión lúcida siempre se da respecto a algo objetual, no abstracto.

La reiteración de la atención hasta la concentración, se convierte en una disciplina del despertar, una disciplina del conocimiento profundo. Pero este despertar y este conocimiento sólo se logra por la práctica, no por medio de los estudios teóricos y la especulación.

Tal disciplina se convierte en un nuevo hábito. Su práctica puede conducir a un choque, a una confrontación, y luego a una profunda convicción para cambiar las costumbres, los viejos hábitos y los modelos de pensamiento que distorsionan la percepción de la realidad. La práctica es la realización (Maezumi, 2003: 49-52).

La palabra disciplina debe considerarse aquí en su significado de atención simultánea a la observación, porque ésta es la esencia de los principios (del ver-dibujar). Los principios no pueden ser imposiciones externas. En cualquiera de los sentidos, aferrarse a la forma sin captar la esencia, tomar los medios por los fines es caer en la adhesión ciega a las normas, uno de los mayores obstáculos para el conocimiento y la expresión. En nuestro caso, la destreza, la sabiduría y la expresión se logran manteniendo la atención en el cuerpo, las emociones, la mente, confirmados por los objetos del mundo, todos los elementos o componentes que constituyen el mundo.

Con lo anterior, como base motivacional y conceptual, nos acercamos al dibujo, pero debemos acceder a él con espíritu práctico y experimental.

## VI

Las cosas son dinámicas y vivas, ilimitadas en sus relaciones, mientras que la mayoría de nuestros conceptos son estáticos y limitados. Cuando se ha admitido determinada cosa como verdad absoluta y nos hemos aferrado a

ella, ya no se acepta la evidencia, aunque sea ésta la de la misma verdad.

Nuestra percepción del mundo está condicionada por estructuras genéticas y por lo que suponemos es nuestra identidad. Esta identidad la determinan los contextos culturales y las formaciones sociales. Todo ello define un recorte de la realidad que incluye y excluye lo que percibimos y cómo lo percibimos. Vemos lo que está determinado que veamos, lo que podemos, lo que queremos, o lo que merecemos. Si bien es imposible percibir la totalidad de una cosa por medio de los sentidos, es posible aproximarse a la realidad mediante la indagación y la exploración de las cosas en la medida que deconstruimos los condicionamientos establecidos y procedemos a desmontar los estereotipos perceptuales. Por otra parte, el conocimiento de una cosa implica el conocimiento de lo que es no-cosa, es decir, todas las correlaciones en el tiempo y el espacio que están más allá de las disposiciones físicas y espaciales de la cosa, y que implican su historia, el contexto global, la sustancia estructural y los instrumentos. Es aquí, donde el conocimiento científico no limitado a la visión positivista es necesario, en el entendido de que la conceptualización de la no-cosa no puede sustituir a la cosa misma.

Reitero que el dibujo es un poderoso medio hábil para disolver los conocimientos estereotipados y los prejuicios que nos hemos formado de las cosas por las costumbres, los condicionamientos, los conceptos y la conformación del gusto. Podría parecer una declaración reprobable pero, en este caso, el saber constituye el mayor obstáculo para darse cuenta de la realidad *inmediata*.

Como la realidad sólo puede ser vivida y experimentada para ser conocida, nuestro planteamiento del dibujo no tiene como objetivo describir la realidad. Únicamente sirve de medio, de guía para que el practicante experimente esa realidad.

Toda teoría y toda metodología debe ser referida a la metáfora del dedo que señala la luna. Para mostrar la luna nos servimos de un dedo, pero no hay que confundir el dedo con la luna. Los medios hábiles del dibujo son métodos creados con la intención de guiar al estudiante en sus esfuerzos hacia la percepción de la realidad. Si estos medios son tomados por fines, es decir, por la descripción o por la percepción misma, dejan de ser útiles; al contrario,

se convierten en un bloqueo definitivo. En cuanto pensamos que el dedo es la propia luna, ya no sabemos ver en la dirección señalada por el dedo.

Los resultados de esta experiencia del dibujo son siempre parciales. Independientemente de la intensidad estética de estos resultados —en ocasiones de una elocuencia o de una belleza sorprendentes—, son registros de los grados de atención individual y colectiva de los alumnos. Permiten evaluar la progresión de los niveles de profundidad de sus percepciones. El alumno, con la ayuda del docente, puede tomar conciencia de las cualidades del objeto que dibuja tanto como de sus propias acciones y los fenómenos interinos que acompañan la aventura del aprendizaje.

Además de demostrar, eventualmente, con su propio trabajo, el dominio de su disciplina, el docente debe dominar los principios básicos de la didáctica cognitiva del dibujo, incluyendo aspectos de psicología educativa y de diversas fuentes filosóficas o metafísicas.

Si el docente no es capaz de comprender la mentalidad del alumno, tampoco será capaz de crear los medios hábiles y eficaces para guiarlo y acompañarlo en su aprendizaje. Un medio uniformador no puede ser empleado en cualquier circunstancia y, por ello, el docente debe crear otros medios apoyándose en su comprensión de la mentalidad de los individuos o de los grupos con que trabaja.

Finalmente, el dibujo es, ante todo, una práctica intuitiva. Una práctica para estar presente en el mundo. No tanto para actuar *sobre* el mundo, sino para actuar *en* el mundo, para hacer y para ser *en* el mundo.

El encuentro con el dibujo como recurso de investigación, de indagación de la realidad, requiere de la explicación de sus procesos, en la medida que esta explicación conduzca al camino de la investigación con un espíritu abierto, práctico y experimental. La reflexión sistematizada y la aproximación a un cuerpo de teoría deberá iniciar una secuencia de limpieza y desmitificación de las bases de la creatividad dibujística. Solamente, entonces, y si esto debe suceder, el salto al vacío<sup>4</sup> puede darse con toda seguridad desde una plataforma epistemológica firme.

4. Es probable que con esta frase, Raúl quisiera invitarnos a arriesgarnos, arrojarlos al gozo del proceso dibujístico del ver-dibujar en actitud abierta, tal como lo propone (Nota de Martha Flores).

## VII

### DIBUJAR LAS FORMAS: EL ARTE DE VER Y ACTUAR

Finalmente, siempre sobre el dibujo y regresando a Frederick Franck, una paráfrasis sobre la práctica del arte de ver:

Ver y actuar sobre la forma percibida es hacerla significar tanto como funcionar; es dar sentido a la forma, hacerla servir y decir, operar y narrar, llamar, apelar, invocar, convocar, convencer, persuadir, no solo visualmente, espacialmente, sino también por medio del pensamiento. Es también encontrar, recordar el sentido de la vida, el cual, en palabras de Hui Neng (antiguo maestro zen) consiste en *ver* (dejar que el mundo se nos revele, ser confirmados por él). ¿Qué es ver, sino un camino hacia el conocimiento más amplio y más profundo, hacia la percepción de lo trascendente en lo cotidiano? Es dar una orientación ontológica al arte, al diseño y a toda factorización humana. Podemos ver las cosas con el ojo —dice el Maestro Ekhart—, del mismo modo que las ve Dios.

Una función capital del arte-diseño contemporáneo es actuar, para que, a través de un proceso de síntesis creativa, podamos revitalizar la idea, la imagen y el símbolo derivados tanto de la cultura occidental como de las culturas no occidentales. La cultura inscribe al arte y al diseño en una función trascendente con una fuerza universalmente reconocida como *espíritu*. Espíritu es lo que actualmente le está faltando a la humanidad, y de lo que los humanos estamos urgidos para elevar nuestra visión. Es el espíritu lo que nos otorga el don del silencio, que orienta la inteligencia hacia la suprema belleza de todas las cosas. En la medida en que seamos conscientes de ello, podremos retroceder ante el abismo, ante la probable ruina que nos amenaza.

El principio de reverencia por la vida es el fundamento de cualquier ética viable, posible. El dogma divide, el espíritu une, unifica, integra (Franck, 1973).

México D. F., diciembre de 2014.

### BIBLIOGRAFÍA

ABBAGNANO, Nicola, *Diccionario de filosofía*, México, Fondo de Cultura Económica, 1986.

ACHA, Juan, *Teoría del dibujo, su sociología y su estética*, México, Ediciones Coyoacán, 1999.

CABALLERO, José, *Morfología simbólica, signica y alegórica*, Barcelona, A.T.E., 1981.

DEWES BOTUR, Ada, "Forma y significado de la cultura", en Raúl Hernández (comp.), *Premisas sobre morfología y cultura*, México, UAM Xochimilco, 1991.

DEWEY, John, "The Reflex Arc Concept in Psychology", en *Psychological Review* 3, 1896, derivado de George's Page: The Mead Project Website. [http://paradigm.soci.brocku.ca/DEWEY\\_03.HTML](http://paradigm.soci.brocku.ca/DEWEY_03.HTML), *Art as experience*, Nueva York, Capricorn, 1958.

EDWARDS, Betty, *Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*, Barcelona, Urano, 1994.

FRANCK, Frederick, *The Zen of Seeing*, Nueva York, Vintage, 1973.

FRANCK, Frederick, *Zen Seeing, Zen Drawing*, Nueva York, Bantam, 1993.

GÓMEZ MOLINA, Juan José, *Las lecciones del dibujo*, Madrid, Cátedra, 1999.

GÓMEZ MOLINA, Juan José, Cabezas, Lino, Bordes, Juan, *El manual de dibujo: estrategias de su enseñanza en el siglo XX*, Madrid, Cátedra, 2001.

HERNÁNDEZ, Pedro, *Diseñar y enseñar*, México, Narcea (s/f), referido por Antonio Rivera, en el Seminario-Taller de Didáctica Cognitiva en el Diseño, en 2000.

HERNANDEZ VALDÉS, Raúl *et al.*, "Consideraciones para evaluar la enseñanza aprendizaje del diseño", en Luis Berruecos Villalobos (comp.), *La evaluación del sistema modular*, México, UAM Xochimilco, 1998.

KAUPELIS, Robert, *Learning to Draw*, Nueva York, Guptill, 1977.

NIKOLAIDES, Kimon, *The Natural Way to Draw*, Londres, Andre Deutch, 1993.

*Proyecto de Maestría y Doctorado en Diseño*, UAM Xochimilco, CyAD, 1994.

RIVERA, Antonio, "Pertinencia e implicaciones de la retórica para la enseñanza del diseño gráfico", en *Diseño en Síntesis*, núm. 31, Segunda Época, primavera de 2001.

TAIZAN MAEZUMI, Roshi, *El valor de la vida*, Barcelona, Paidós, 2003.

Compilación de textos de diversos autores para el Seminario-Taller Didáctica Cognitiva en el Diseño, desarrollado en la División de Ciencias y Artes para el Diseño, de la UAM-X, en 2000.