

Dibujos híbridos: un nuevo paradigma en la enseñanza del diseño

Actas de Diseño (2019, julio),
Vol. 28, pp. 177-180. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2016
Fecha de aceptación: febrero 2017
Versión final: julio 2019

Maria Cristina Ascuntar Rivera (*)

Resumen: A mediados de la década de los 60's, se produjo la aparición en el mercado de los primeros paquetes de diseño asistido por computador (CAD), suceso que representó un giro importante en la estructura de los medios de representación, suscitando confrontaciones entre el tradicional dibujo a mano y las nuevas alternativas digitales características de la era informática. Este hecho sin precedentes en torno al dibujo en diseño, provocó la generación de modos híbridos de representación, dando apertura a la creación de nuevos paradigmas en la enseñanza del dibujo en diseño y facilitando la estructuración de panoramas emergentes en relación a las coyunturas entre el dibujo analógico y digital.

Palabras clave: Dibujo - Híbrido - Analógico - Digital - Representación.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 180]

Introducción

A partir de los inicios de la civilización, el dibujo a mano ha sido empleado por artistas y diseñadores para revelar sus ideas y realizar un proceso de comunicación tanto interno como externo, que en el primer caso, es una reflexión introspectiva de la obra o proyecto que se está desarrollando, y en el segundo, se enfoca a la comunicación con los demás, ya sea clientes, usuarios o compañeros en un equipo de trabajo. Al remontarse en el pasado, específicamente a la revolución industrial, es factible percibir la necesidad de separar al diseñador del fabricante; como consecuencia, el dibujo fue dotado de una nueva e importante función: ser la representación simbólica del objeto diseñado, que se trabajaba, probaba y aprobaba antes de comprometer la forma final en un modelado o prototipo costoso (Pipes, 1989).

Visión histórica del dibujo

El dibujo a mano, como medio de comunicación y por ende como lenguaje, es más antiguo que la misma escritura y con el transcurrir de la historia ha tomado diversas connotaciones; en el año 2014, un grupo internacional de investigadores, descubrió el dibujo más antiguo de la humanidad, que se trata del grabado de un patrón geométrico en una concha hallada en Indonesia, el cual fue realizado por el homo erectus hace más de 400.000 años (Domínguez, 2014). Tras esta divagación sobre la evolución del dibujo, es ineludible reflexionar acerca de las representaciones realizadas por distintos artistas, arquitectos y diseñadores, entre los que cabe mencionar a Paolo Uccello, quien en el año de 1430, realizó el dibujo de un cáliz, como parte de los primeros intentos de plasmar en el papel las tres dimensiones. El cáliz de Uccello, efectuado en el entorno renacentista, guarda una importante reciprocidad con las mallas de los dibujos realizados actualmente en los programas de CAD. Así mismo, las peculiares representaciones de Leonardo Da Vinci, exponen la trascendencia del dibujo a lo largo de

la historia de la humanidad, que se convirtieron en precursoras de los innumerables desarrollos de los procesos representacionales existentes. Ya en el siglo XX, el dibujo se convierte en pieza clave del diseño; las representaciones realizadas por Peter Behrens, Aldo Rossi, Alvar Aalto y de otros reconocidos hitos del diseño, propugnan el acto de dibujar como una necesidad primordial para el diseñador.

La importancia del dibujo dentro del proceso de creación es innegable, hecho que se sustenta por el papel que juega en la configuración de objetos de diseño, donde cumple un rol crucial. Al respecto Pipes (1989) afirma:

El dibujo del diseñador de productos tiene tres funciones principales: es un medio para exteriorizar pensamientos y clarificar problemas multifacéticos; es un medio de persuasión que vende la idea a los clientes y les confirma que sus instrucciones están siendo satisfechas; es un método para comunicar información completa e inequívoca a los responsables de fabricación, montaje y comercialización del producto (p. 7).

Subsecuentemente, al indagar un poco en la historia del diseño asistido por computador (CAD), la línea de tiempo revela que el primer paquete de CAD que se comercializó fue basado en ITEK Control Data Corp., en el año de 1965; sin embargo, al observar el dibujo a mano en perspectiva del famoso cáliz de Paolo Uccello, inmediatamente es posible relacionar que tal representación siendo 500 años preliminar a las estructuras de alambre del CAD, está directamente relacionada con los patrones que se utilizan en la actualidad en los dibujos digitales (Henry, 2012). Casi todos los sistemas de CAD actuales, son una derivación del Sketchpad, un programa informático desarrollado en 1962 y basado en la tesis doctoral de Ivan Sutherland "A Machines Graphics Communications System" en el Massachusetts Institute of Technology; el Sketchpad permitía dibujar puntos, segmentos de línea y arcos, y contenía muchas de las características esperadas en los sistemas modernos de dibujo bidimensional,