

El dibujo, después

Por Jacinto Salcedo

El dibujo como habilidad en la era digital tiene más vigencia que nunca, ya no con lápiz y papel, sino con pixels sobre fotos.

Podría decir que la etimología de la palabra diseño tiene su deuda con el dibujo. Podría hacer una lista de las posibilidades del dibujo como técnica, como aproximación al aprendizaje de lo visual. Podría decir que un punto en movimiento traza contornos y estos contornos son la primeridad de la figuración, que lo que define el contraste es su borde, su silueta, su línea. En conclusión su dibujo.

Podría decir que el dibujo es la conexión (lograda a través del entrenamiento) de la mano con el ojo. Que en cierta medida el dibujo es un talento pero también un conocimiento que se puede aprender con lápices de grafito sobre papel, rayando y rayando su superficie hasta herir ese soporte. Podría hacer listas de palabras relacionadas con el dibujo y la línea: las vías férreas, los tendidos eléctricos, los spaghetti o los cabellos. Podría hablar de la intensidad, del tono, de la profundidad de la línea y cómo esos aspectos determinan la calidad del dibujo.

Podría incluso asumir un aire más conceptual —de académico— y vomitar *intelectualadas* sobre el origen del dibujo, hacer una disección histórica y engañarme tratando de unir a como dé lugar los trazos en los petroglifos venezolanos y la huella que deja el lápiz Mongol N° 2. Todo eso en un ensayo de 3000 caracteres.

También podría decir que la escultura es más cercana al dibujo que la pintura, por la manera en que se busca representar el espacio tridimensional, mientras que la pintura se concentra en el color, la textura y la materialidad. El dibujo como estructura y la pintura como superficie. Y si me adentrara en el mundo del diseño empezaría por decir que —en tanto que disciplina proyectual— el dibujo es la manera más expedita, barata y concreta de presentar visualmente ideas de algo que no existe y que se tiene que construir luego. Que en el dibujo la línea tiene el poder de representar lo que se ve y lo que no se ve (el espacio sugerido). De modo que podría decir que hay líneas cargadas de vida por su capacidad de representación.

Podría hablar del dibujo analítico, del dibujo técnico, del dibujo con compás y regla o en los softwares de *Computer Aid Design*, también conocidos en los bajos fondos como CAD.

Pero no. Quiero hablar del dibujo desde un punto de vista más cotidiano, vulgar y desprovisto del aparato crítico. Del dibujo posterior a la imagen. Un dibujo totalmente funcional, instrumental, de teclado y ratón, para diseñadores gráficos. Y aunque parezca jalado por los cabellos, encuentro que hay muchas conexiones entre el dibujo como conocimiento práctico y el retoque fotográfico en Photoshop.

¿Cuántas veces nos ha tocado siluetear una foto, y trazar con *paths* un borde que luego será sustraído bien sea en el fondo o en la figura? ¿dónde se termina la curva de un hombro y comienza la espalda? ¿cómo es la línea del borde de un edificio, de un espacio volumétrico que se pierde en la perspectiva? ¿es como una calcomanía plana y forzada? ¿cuál es la lectura que hacemos en nuestros monitores —pantallas planas de excitados impulsos lumínicos—, de un gradiente de minúsculos cuadrados que representan millones de colores? ¿cuántos dolores de cabeza nos ha dado el retoque de cabellos en una foto?

Si pensamos que se puede dibujar con tijeras o con x-actos (herencia del *collage*), podemos también aceptar que retocar una foto (extraer de su contorno un puñado de píxeles) es dibujar. Y la calidad de ese dibujo hace toda la diferencia entre una imagen bien *clipeada* (silueteada) y otra que no: la precisión de un trazo y su capacidad para representar lo que no se ve.

Así que debo afirmar (con tono solemne) que para el diseñador gráfico contemporáneo, el retoque fotográfico le debe al dibujo esa habilidad de trazar, de delinear, de componer.

El dibujo vive entre nosotros. Larga vida al dibujo.

Publicado el 23/03/2009



ISSN 1851-5606
<https://foroalfa.org/articulos/el-dibujo-despues>

