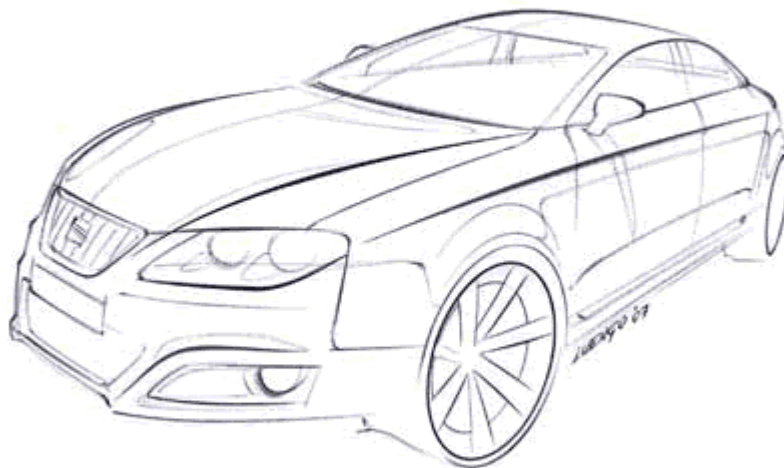


Diseñar con dibujo de visualización

By Nora Karina Aguilar Rendón

Existen diferentes métodos de dibujo: el dibujo por observación, dibujo de memoria y dibujo de visualización. Este último es el ideal en la enseñanza y práctica del diseño.



El dibujo ha sido considerado como una herramienta esencial para el desarrollo de las artes visuales y el diseño, para la representación de los objetos de la naturaleza y el entorno; pero lo más importante para quien se interese en la innovación, es que permite plasmar el *disegno interno* (término propuesto por Leon Battista Alberti). Es decir, la construcción de escenarios imaginarios visualizados en el interior de la mente. Así el *disegno interno* hace visible aquello que aún no existe.

El concepto de *disegno*, de origen italiano, ingresa como dos palabras diferentes en el castellano: *debuxo* y *disseño*. El significado de la palabra *debuxo*, que derivó en dibujo, perdió parte de su valor relacionado con el *disegno interno*, es decir, la relación con la

creación. El diseño se vinculó con ejercicio intelectual, con la fantasía y el ingenio, que hoy serían análogos a la imaginación e innovación.

Así, el *disseño*, que derivó en diseño, se considera relacionado con la *invenzione*, un proceso que nace de forma natural de la inteligencia del artista. Tatarkiewicz (1991) cita a Dolce explicando las partes de la pintura:

«[...] *disegno, invenzione, colorito*. Una división proveniente de la retórica (Guárigo cita claramente a Quintiliano y a Hermógenes). En casi todos los autores, el dibujo o diseño figura en primer lugar, y el *colorito*, como último; en cambio, el segundo elemento era concebido de varias maneras: como medida proporcional (*commesuratio*), como composición (composiciones) o como idea (*invenzioni*). Y es ésta una importante diferencia: ni Piero ni Alberti hablaron de ideas ni de invención, sino de proporción y disposición, como si los teóricos del Quattrocento no se refiriesen a la inventiva en el arte sino sólo a los conocimientos y el cálculo».

Sin embargo en la actualidad, los procesos de visualización se consideran vinculados con el dibujo, y son investigados como neuroimágenes y cognición visual por Stephen Kosslyn (1994), que menciona la tarea de identificar las estructuras y procesar tareas, como las habilidades básicas del cerebro, y que son parte de la actividad de dibujar. En la neurociencia el proceso en dónde se visualiza es considerado como imagería visual, es esencial para el diseño de escenarios inexistentes y está relacionado de forma importante con la creatividad.

La creatividad y la innovación se basan en aproximaciones mediante ensayos que bien son susceptibles de ser explorados mediante técnicas gráficas, como en el caso del bocetaje, que es una herramienta por excelencia para la investigación formal y el análisis de resultados. El bocetaje es un medio de experimentación de la realidad. Los diseñadores por medio del dibujo recrean sus mundos a partir de sus experiencias previas, echando mano de las imágenes que existen fuera y dentro del individuo. (Aguilar y Hernández, 2010)

Y aunque en general el dibujo debe entenderse como actividad compleja, como la describen Brent Wilson, Al Hurwitz y Majorie Wilson (2004), «dibujar bien depende de determinados talentos y cualidades; entre ellos: el deseo de dibujar, la memoria visual, las capacidades motrices y de observación, la imaginación, la inventiva y los gustos estéticos». La intención y necesidad de comunicar a través del dibujo son los principales motores para la creación por medio del dibujo.

Según Kosslyn, la primera tarea que desarrolla el cerebro del dibujante es vincular la palabra con una imagen por medio de la memoria. Después la mente planea desarrollar la tarea de dibujar la representación de la imagen interna que obtuvieron por medio de la memoria visual o la imaginaria. El segundo paso del dibujante es resolver un problema: ¿cómo represento aquello que recordé o visualizé? Finalmente, por medio de una habilidad psicomotriz, logra plasmarla en una hoja de papel o *tablet*, por medio de un lápiz o pluma digital. Así, el diseñador comienza a esbozar y debe decidir el momento en que la tarea está terminada; es decir, cuando queda satisfecho de que su dibujo brinda suficiente información para comunicar algo. Gombrich (1997) menciona este último proceso como el ejercicio de la

competencia de autocrítica, competencia esencial para el diseñador.

Normalmente el dibujo ideal que debe desarrollar un diseñador es aquel elaborado sin modelos reales, el que no se puede copiar de la realidad. El dibujante o diseñador utiliza «módulos mínimos» que son unidades formales para la representación que ha almacenado en su memoria (Gombrich, 1998). Por ello, el desarrollo de la memoria visual y la práctica psicomotriz es un binomio elemental en el aprendizaje del dibujo para el diseño.

Saivens y Parini (2002) plantean que el principio de percepción visual, se basa en un sistema de economía mental, que genera un «estereotipo» y la categorización esquemática. Este método de enseñanza-aprendizaje es el que se ha utilizado en las academias de arte a lo largo de cinco siglos. A través de la observación es posible incorporar información, enriquecer o modificar los esquemas o adquirir nuevos. Para ello es necesario el desarrollo de una observación minuciosa, de lo contrario el diseñador queda atrapado en un universo de recursos limitados, donde los pocos esquemas que tiene son reutilizados y sobre utilizados, según Lowenfeld (1975).

Antonio Damasio(1994), profesor en neurociencia, habla de un mecanismo de derivación, que busca la eficacia de la respuesta, y explica:

«No hay duda de que esto surgió en el cerebro precisamente debido al ahorro de tiempo y consumo de energía que introducía, y también porque los cerebros listos son perezosos. En cualquier momento hacen menos, en lugar de hacer más, una filosofía minimalista que siguen con puntual exactitud».

La mente cree que ya sabe la solución y buscará la más rápida, sin que ello signifique que sea mejor. Por ello nuevos problemas o nuevas perspectivas del problema son excelentes oportunidades para la innovación.

Identificar los esquemas con los que se desarrolla la representación, aplicar técnicas que desarrollen la observación y la creatividad, aprender nuevos esquemas y recursos de construcción, como los cánones y la perspectiva; son claves esenciales para el desarrollo del dibujo de visualización para el diseño.

Published on 03/04/2013



ISSN 1851-5606
<https://foroalfa.org/articulos/disenar-con-dibujo-de-visualizacion>

