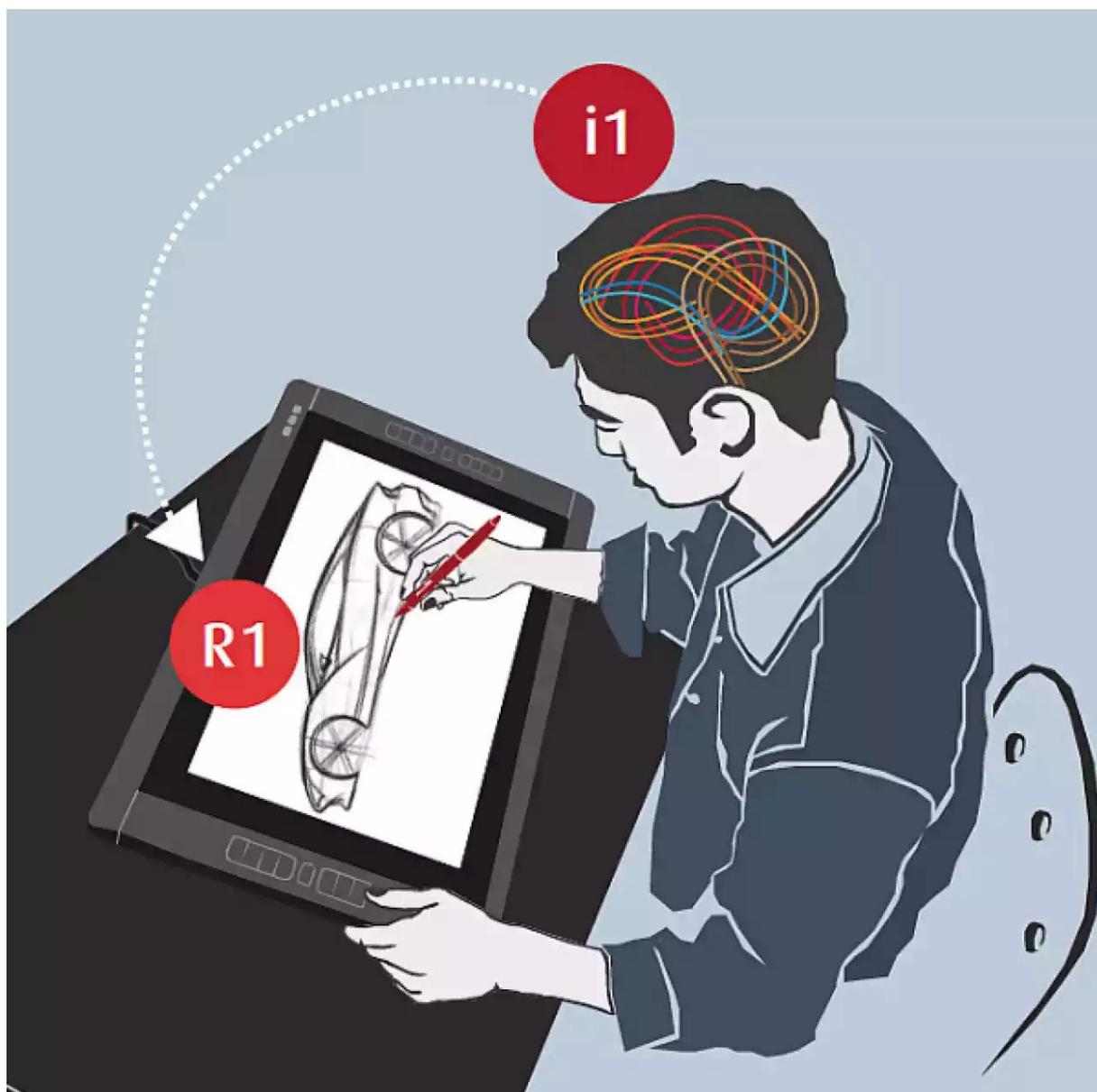


El cuaderno de bocetos permite liberar espacio de memoria del cerebro

Por Camilo A. Angulo

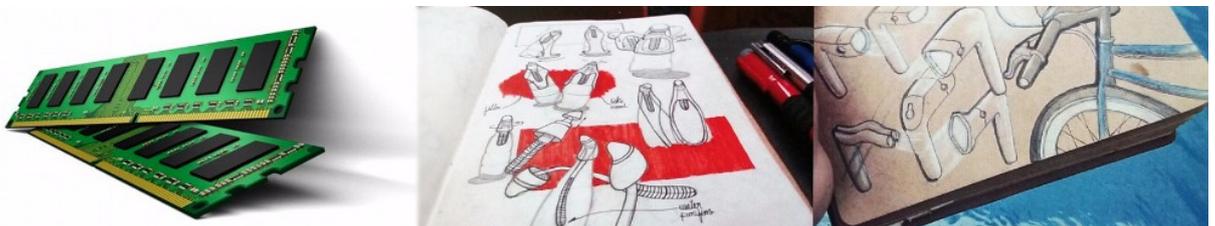
Los dibujos allí registrados responden como un sistema de almacenamiento temporal de ideas



Diversas metodologías de proyectación en arquitectura y diseño, coinciden en la necesidad de una fase inicial de ideación en la que se materialice a través de un gráfico, el concepto con el

que se pretende responder a la necesidad. Como explica el profesor Juan Carlos Briede en su tesis doctoral, encontramos diversas nominaciones para este momento germinal: esquemas, croquis, ideas, principios de solución o bocetos, pero todos estos registros semióticos comparten la finalidad de ser una extensión temporal visible de la memoria del sujeto, que permite procesos de escritura y lectura. En palabras de la profesora Barbara Tversky, los bocetos ayudan a la limitada capacidad de la memoria activa del diseñador y, recordando los estudios del profesor George Miller a finales de los años 50, podemos destacar que esas limitaciones que tenemos los humanos se relacionan con la capacidad y tiempo de retención durante el procesamiento de información consiente.

Los bocetos característicos en la arquitectura y el diseño, poseen rasgos particulares diferente de los dibujos de cualquier otro dominio profesional (Meneses; Lawson, 2006). Su proceso de planificación se puede entender como una actividad de cognición creativa que es anterior a la ejecución de la obra (Parra, s.f.), la cual consiste en codificar sobre un papel o pantalla unas cuantas líneas en algún orden determinado. Luego de manera vaga, esas líneas definen los ejes principales y el horizonte de una idea. Podemos decir que el boceto es una forma de registro semiótico, que se entiende como una representación externa de la actividad proyectual y funciona como un medio altamente sofisticado para la solución creativa de problemas (Ledewitz, 1985), y de manera importante contribuye a evitar la fuga de las ideas del creativo cuando se enfrenta a la condición de volatilidad de las ideas. La pérdida de información ocurre cuando el diseñador no dibuja sus esquemas con rapidez y gran detalle, permitiendo que en pocos segundos sean olvidadas.



Memoria RAM (a la izquierda), Bocetos de EDI, Felipe Duarte, 2016 (a la derecha).

Cuando el diseñador o arquitecto dibuja bocetos durante la etapa de ideación, libera parte de la capacidad de almacenamiento de memoria temporal del cerebro, para que pueda ser utilizada en otras actividades que requiere el proceso de proyectación. Es por esto que se puede considerar que el boceto funciona de manera similar a la memoria RAM (sigla del inglés *random acces memory*) de los ordenadores. Esos datos se encuentran disponibles para acceder a ellos en cualquier momento, igual que cuando el creativo regresa a consultar su cuaderno de bocetos.

De manera más específica se pueden enunciar las siguientes coincidencias entre los procesos de memoria temporal que realiza el creativo y los sistemas de almacenamiento de datos de las máquinas:

1. En ambos desarrollos encontramos que se pueden transformar datos en información significativa.

2. Son procesos externos que pueden ser utilizados durante la actividad proyectual.
3. Tanto el boceto como la memoria RAM, cumplen la función técnica de almacenar información en tiempo real de manera eficiente.
4. Los dos tienen la capacidad de registrar información volátil para que no se pierda y pueda ser recuperada en un tiempo posterior, ya sea desde un cuaderno de bocetos o una memoria física.
5. Los dos procesos comparten la desafortunada cualidad de ser considerados recursos económicos y por ende desechables.

Publicado el 21/03/2018

Bibliografía:

- Angulo, C. (2016). *Los bosquejos de diseño prosperan en un mundo verbal*. Artículo de reflexión. Universidad de Caldas.
- Briede, J.C. (2008). *La Metodología Sistémica y el Rol del Boceto en el Diseño Conceptual de Productos Industriales*. Tesis. Universidad Politécnica de Valencia.
- Henry, K. (2012). *Dibujo para diseñadores de producto: de la idea al papel*, Promopress.
- Ledewitz, S. (1985). *Models of design in studio teaching*. *Journal of Architectural Education*, 38 (2), pp. 2-8.
- Menezes, A. & Lawson, B. (2006). *How designers perceive sketches*. *Design Studies*, 27 (5), 571–585.
- Miller, G. (1956). *The magical number seven, plus or minus two: some limits on our capacity for processing information*. *Psychological review*, 63(2), 81.
- Parra, J. (s.f). *Procesos cognitivos creadores*. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá, Colombia.
- Tamayo, O. (2017). *Seminario de investigación. Línea gestión y transmisión de conocimiento*. Universidad de Caldas. Manizales, Colombia.
- Sitio estudiosdelboceto.com
- Ver definición de [Memoria de acceso aleatorio](#) en Wikipedia.

FOROALFA

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/el-cuaderno-de-bocetos-permite-liberar-espacio-de-memoria-del-cerebro>

