

# El diseño y el desarrollo de la inteligencia

---

Por Martha Gutiérrez Miranda

Los seres humanos nacemos con potencialidades marcadas por la genética; sin embargo, hoy sabemos que podemos desarrollar otras tantas a través de ciertos estímulos, como el diseño.

El autor Howard Gardner<sup>1</sup> (1983), creador de la teoría de las Inteligencias Múltiples, define a la inteligencia como: «La capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas». Al definir a la inteligencia como una capacidad, Gardner la convierte en una destreza que se puede desarrollar. Aunque no se niega el componente genético y la interacción social y cultural, hoy sabemos que además de nacer con potencialidades marcadas justamente por la genética, también podemos desarrollar otras tantas a partir del medio ambiente, las experiencias, la educación, etc.

Lo anterior nos pone a pensar en los agentes o elementos que permiten que desarrollemos estas capacidades, y luego de mucho reflexionarlo, se puede llegar a la conclusión de que el diseño es uno de estos. Incluso, aunque parezca pretensioso, me atrevo a decir que parte de esas inteligencias de las que habla Gardner, se promueven y estimulan a través del diseño y de su presencia en la gestión continua de informaciones y productos que envuelven a la cultura y la vida cotidiana.

Uno de los ocho tipos de inteligencia de la teoría mencionada es justamente la inteligencia visual-espacial, que además de permitirnos ser capaces de percibir la realidad, hacer reproducciones mentales de la misma, reconocer formas y objetos en distintas condiciones y circunstancias y relacionarlos con elementos básicos como líneas, figuras y espacios, también nos permite alimentar la memoria y asociación a través de lo visual, así como enriquecer nuestras experiencias con el mundo y los otros a partir del plano de la imagen.

Aunado a esto y reconociendo la importancia del modelo de Gardner en el desarrollo de estas inteligencias múltiples, resulta incluso que los productos y «artefactos» hechos por el diseñador permiten, a través de la representación gráfica, metaforizar al mundo en nuestra mente y desarrollar aspectos tan importantes como la representación interna de la realidad, e incluso estimulan nuestra imaginación al construir distintas realidades.

Biológicamente, el sentido de la vista es el primero que se desarrolla, y antes de aprender a hablar y comunicarnos de otras formas, aprendemos a ver y a reconocer a las personas y las imágenes. Por lo tanto los mensajes visuales son los primeros que aprendemos a reconocer y son los que más rápido llegan a nuestro cerebro, incluso estimulando otro tipo de inteligencias como la inteligencia emocional, la interpersonal y intrapersonal, la verbal y la musical, porque todas ellas requieren de referentes visuales para lograrlo.

Por ello hoy se ha reconocido, en prácticamente todos los ámbitos, la importancia de lo visual como medio para potenciar esta y otras inteligencias. La utilización de medios de comunicación, tecnología y diseño con un alto componente visual, favorecen en mucho la respuesta del aprendizaje de las personas con este tipo de inteligencia, pues los contenidos están organizados a través de imágenes, formas, contextos espaciales y elementos como el color, que organizan y facilitan la asimilación y su desarrollo.

El diseño y la expresión gráfica ayuda a tener una mejor recepción de la información y proporcionan motivación para la asimilación general del mundo y la realidad. Sabemos de forma clara que el aprendizaje y la comprensión se facilitan si la información se acompaña de elementos visuales que ofrecen un nivel más alto de comunicación y una forma de interpretación más completa.

En base a lo anteriormente expuesto, podría atreverme a replantear el compromiso del diseño en el orden de lo social; ya que el diseño gráfico responde a las necesidades de una sociedad, está en todas partes, en todo lo que hacemos, todo lo que vemos y todo lo que compramos; lo podemos ver inmerso en todo lo que nos rodea. La imagen es inseparable de toda civilización. Desde las huellas más antiguas de la humanidad hasta las imágenes concebidas con la realidad virtual, ofrecen a nuestros ojos precisamente imágenes, es decir, objetos simbólicos que nos hacen apropiarnos del mundo y estimulan nuestras múltiples inteligencias.

Cuando vemos una simple imagen, en realidad estamos viendo una representación llena de condiciones y experiencias que nos quieren comunicar algo. Dentro de cada mente que ve una imagen sucede todo un complejo sistema de asimilación, que se va a relacionar con todos los conceptos y experiencias que se han presentado en la vida de cada individuo para convertir esa imagen en todo un símbolo (Beirut y otros, 2001).<sup>2</sup>

Cuando un diseñador crea una imagen, lo hace con el objeto de poder conectar esta imagen a la vida, memoria, experiencia, individualidad y conciencia de alguien, para poder crear un concepto nuevo en el espectador y así transmitir un mensaje que, además de ser recordado, produzca la reacción esperada en el espectador. La imagen debe ser lo suficientemente fuerte y atractiva para la audiencia a la que esta dirigida, pero sobre todo, el mensaje debe estar organizado, para que sea claramente leído y codificado de tal manera que la imagen y el mensaje se conviertan en un símbolo.

De esta manera el diseñador no sólo se puede considerar un experto en la inteligencia visual-espacial, sino un profesional que logra percibir el mundo para poder luego producir imágenes en términos gráficos y utilizarlas como recursos de interpretación de la realidad; luego entonces, su misión radica en la construcción de mensajes visuales con el propósito de «afectar» positivamente el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente. El diseñador es responsable de la creación de elementos visuales para componer y recomponer la cotidianidad, y de contribuir a la identificación y a la creación de otras acciones de apoyo destinadas a alcanzar los objetivos propuestos; es decir, esa realidad deseada.

Por tanto, considero necesario que estimulemos la inteligencia visual-espacial de nuestros diseñadores, sobre todo dirigiéndome, en una primera instancia, a todos aquellos que

tenemos el compromiso de formar profesionales en esta área, para lograr que desarrollen a nivel máximo todas las inteligencias, con el fin de re-concebir la profesión en su más alto compromiso social y de lograr integrar productos de diseño que mejoren la experiencia y vida en sociedad.

Publicado el 10/11/2014

- 
1. Gardner, Howard (1983). *Inteligencias Múltiples, La teoría en la práctica*, Barcelona: Paidós.
  2. Bierut, Helfand, Heller, Poynor (2001). *Fundamentos del Diseño Gráfico*, Argentina: Ediciones Infinito.

**FOROALFA**

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/el-diseno-y-el-desarrollo-de-la-inteligencia>

