

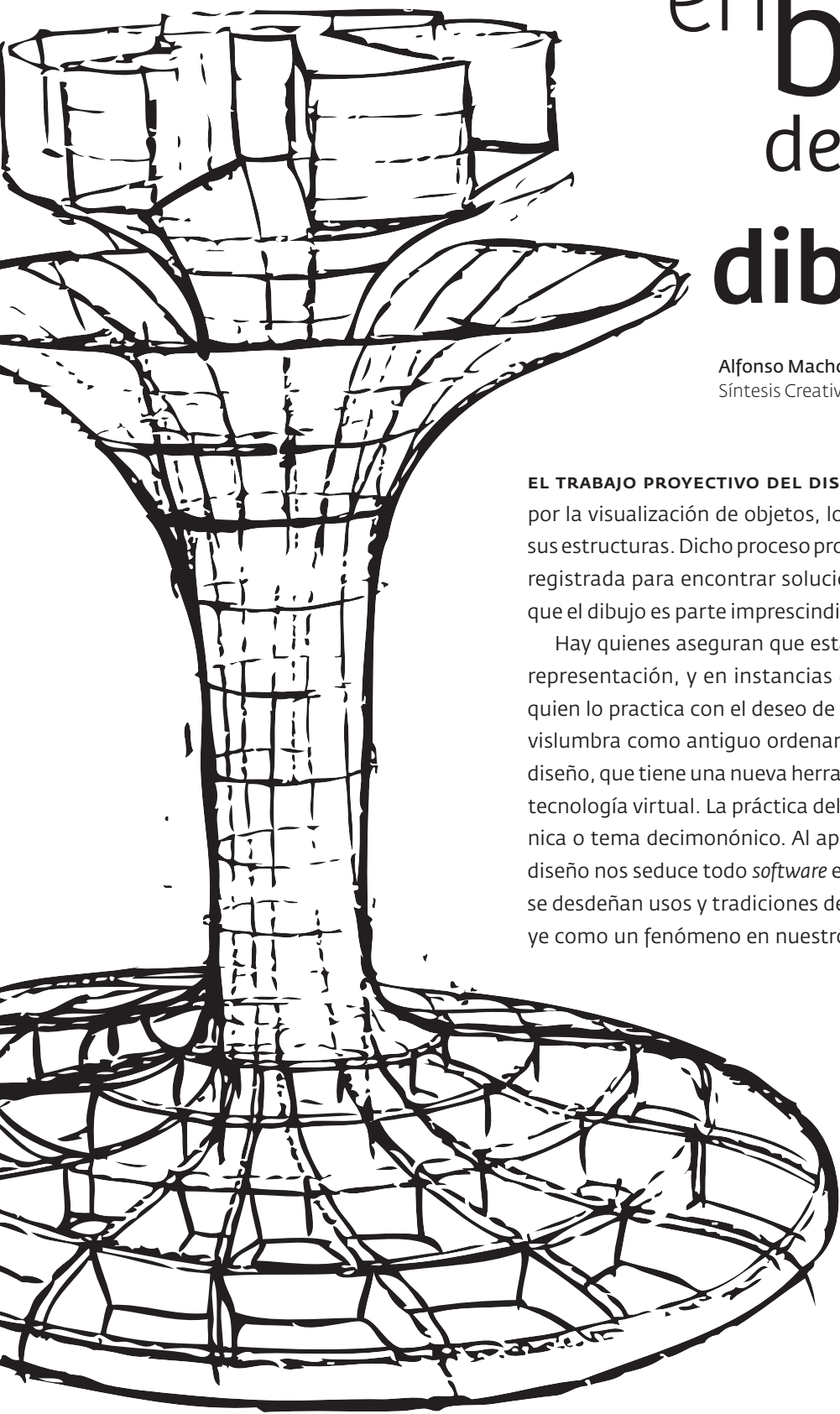
# El diseñador en busca del sentido dibujístico

Alfonso Machorro Florencio  
Síntesis Creativa

**EL TRABAJO PROYECTIVO DEL DISEÑADOR** industrial está constituido por la visualización de objetos, lo cual se manifiesta con claridad en sus estructuras. Dicho proceso proyectivo equivale a toda información registrada para encontrar soluciones a problemas de diseño, en las que el dibujo es parte imprescindible.

Hay quienes aseguran que esta práctica es un campo *clásico* de la representación, y en instancias del arte manifiesta el *álter ego* de quien lo practica con el deseo de destacar su talento; esto porque se vislumbra como antiguo ordenamiento entre el arte de proyectar el diseño, que tiene una nueva herramienta para bocetar las ideas con la tecnología virtual. La práctica del dibujo es más que habilidad *histriónica* o tema *decimonónico*. Al aprendiz como a los profesionales del diseño nos seduce todo *software* especializado pero con la virtualidad se desdeñan usos y tradiciones de esfuerzo manual. Éste se constituye como un fenómeno en nuestros días, del que es difícil abstenerse,

Dibujos del autor.



en el cual se vislumbran algunas consecuencias de facultad cognitiva como la psicomotora y la perceptual.

La cognición implica procesos mentales, marcos de referencia mentales (mapas), estructura de redes mentales o neuronales, sistemas de información mental, nivel multidimensional de contactos y comunicación, niveles de interpretación, universos conceptuales, percepción, evaluación percibida.<sup>1</sup>

El dibujo es la "llave que abre puertas" de educación, estimula el sentido de cognición, gestiona capacidades intelectivas, así como psicomotoras; permite cultivar conocimiento, habilidades y talentos. Por ejemplo, no puede haber más dibujo intelectual para ello, que el dibujo de la geometría. En sentido estricto la manipulación de los instrumentos manuales permite la condición del razonamiento lógico y de las capacidades cognoscitivas del sentido común para representar la realidad dimensional, la originalidad tanto metafórica como analógica, base de la inteligencia innovadora y la capacidad constructiva o de estructuración.<sup>2</sup>

Podría decirse que el dibujo posibilita la práctica educacional, permitiendo el desarrollo de la personalidad diseñística, la cual es la referencia de la individualidad, las experiencias, sus marcos de referencia y forma de comprender el sentido de las cosas, asociando toda actividad simbólica.<sup>3</sup>

Realizar un dibujo con normas estructurales resulta tan complicado para algunas personas como lo son las matemáticas para otras. El dibujo es la constatación de las facultades intelectuales que llevan a consolidar el proceso de la psique creativa.<sup>4</sup> Esto no significa que las personas con poca o nula facultad para el dibujo tengan menor capacidad intelectual o creativa, cada persona desarrolla diferentes habilidades, como talentos posean.<sup>5</sup>

Tanto la modelización tridimensional como la representación bidimensional han cambiado la manera de proyectar, el lápiz representa por excelencia la metonimia del diseñador y el baluarte de las ideas junto con el formón que desbasta la madera permitiendo desarrollar el

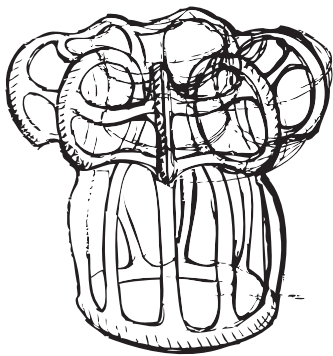
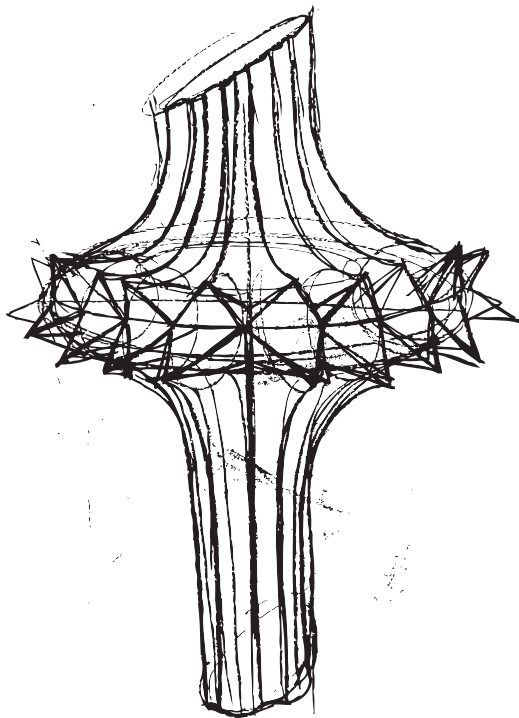
1. Gloria Ortiz Gómez, *Habilidades básicas del pensamiento*, CENGAGE Learning, México, 2010, p. 9.

2. Howard Gardner, *Estructuras de la mente*, Fondo de Cultura Económica, México, 1999.

3. Carmen Montellano Tolosa, *Didáctica Proyectual*, Universidad Tecnológica Metropolitana, Santiago, 1999.

4. André Ricard, *La aventura creativa. Las raíces del diseño*, Ariel, Barcelona, 2000.

5. Howard Gardner, *Estructuras de la mente*, Fondo de Cultura Económica, México, 1999.



mecanismo de expresión psicomotriz del creativo, la conectividad de la inteligencia con la mano y la característica personal del proyectista-diseñador. La habilidad y el talento son factores que debemos considerar dentro del trabajo proyectual y el amasado. Llama la atención el poco interés que hemos puesto en la academia por las condiciones de la psique en el desarrollo motriz de nuestros jóvenes estudiantes, reza el dicho popular "músculo que no se ocupa, se atrofia".

Resulta más rentable en todo sentido canjearlo por una simplificación tecnológica que, si bien es necesaria y utilizada por la mayoría de los que nos dedicamos al diseño, poco a poco provoca la pérdida de conciencia disciplinaria del dibujo, ocasionando una cuenta regresiva de facultades psicomotrices, perceptuales y cognitivas.

No resulta tan difícil demostrar esta aseveración cuando se observa la poca pericia de profesionales y académicos que se han sustraído de educar su propio talento y las destrezas de disciplina dibujística. Cabe aclarar que de ninguna manera se trata de aversión hacia la tecnología, pero sí al uso irracional que se hace de ella. Las conexiones psicomotrices comprometen los sentidos de la imaginación en los individuos.<sup>6</sup> Si esto no se habilita, el estímulo creativo se refleja en menor posibilidad propositiva. Diseñar como dibujar tiene que resultar amigable, sin prejuicios, sin importar lo complicado y absurdo que parezca.

El dibujo debe ser mayormente activo al interactuar con estructuras lógicas, ciñéndose a los cánones de la correcta proporción, desde el constructo de la totalidad perspectiva en conjunto con su estructura, movimiento y profundidad, pero también se necesita educar hacia el dibujo abstracto, intuitivo, primitivo, exploratorio y propositivo.

Nos han enseñado que por medio del dibujo se solucionan necesidades específicas, de tal suerte que

6. Carmen Montellano Tolosa, *op. cit.*; Gloria Ortiz Gómez, *op. cit.*

sólo se recurre al trazo para este fin. El dibujo no obstante, debe ser condición habitual entre los diseñadores porque la capacidad creativa está directamente relacionada con nuestra propia realidad contextual (el diseño), y la personal, posibilitando el desarrollo de habilidades. Así como las capacidades lógicas del lenguaje y de las operaciones mentales, el proceso dibujístico educa la mente. Gardner<sup>7</sup> establece como conductas de aprendizaje ni más ni menos que las construcciones de la vida cotidiana; estas operaciones mentales se deducen, se experimentan, y generalmente, permiten soluciones a problemas. Leer como dibujar son base del constructo intelectual. Esto nos posibilita seleccionar, inferir y sugerir ideas.

El dibujo es más que toda posibilidad de representación en el diseño y el arte como en otras áreas donde es cimiento de planeación y simple presentación, es el perfil visual de todo conocimiento. Se debe reivindicar al dibujo en nuestros días, y es prioritario crear conciencia en nuestros estudiantes de que la práctica del dibujo, como su formalización

dimensional, permite el crecimiento de la psicomotricidad y la cognoscencia de lo perceptual y el imaginario. La alta tecnología supra-valora toda posibilidad de formación creativa, condicionando al individuo a la dependencia de sus funciones, la voluntad del sujeto se somete sin reparo alguno a sus seducciones, y la condición de herramienta resulta extraordinaria. Cuando la *herramienta* usurpa la voluntad del sujeto, las posibilidades motrices se canjean por una dependencia de pericia tecnológica, surgiendo inhabilidades y desconocimiento de talentos. Por desgracia aún no somos conscientes que esto sucede con mayor frecuencia con resultados desfavorables. No se pretende presentar una perspectiva apocalíptica del futuro inmediato, por el contrario, se trata de establecer claramente una relación de equilibrio frente a la idea generalizada de que la representación y la descripción que hacemos del mundo se transforman conforme la tecnología avanza, y junto a esto también nuestras capacidades innatas. ✍

7. Howard Gardner, *op. cit.*

