

El diseñador y su interlocutor imaginario.

WORTMAN, Natalia Sofía.

Cita:

WORTMAN, Natalia Sofía (Octubre, 2014). *El diseñador y su interlocutor imaginario*. V Congreso Internacional de Expresión Gráfica en Ingeniería, Arquitectura y Carreras Afines. Egrafía. Universidad Nacional de Rosario, Rosario.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/nsw/29>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/p02k/OvZ>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

**V CONGRESO INTERNACIONAL DE EXPRESIÓN GRÁFICA
XI CONGRESO NACIONAL DE PROFESORES DE EXPRESIÓN GRÁFICA
EN INGENIERÍA, ARQUITECTURA Y ÁREAS AFINES
EGraFIA 2014
Rosario, ARGENTINA
1, 2 y 3 de octubre de 2014**

Wortman, Natalia Sofía

Universidad Nacional de San Juan. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño.
Avda. Ignacio de la Roza 590 (o) - C.U.I.M. - Rivadavia. CP 5400.
Tel.: 264 423 2395 / 3259 nswwww@hotmail.com
San Juan – Argentina

EL DISEÑADOR Y SU INTERLOCUTOR IMAGINARIO

Disciplina: Diseño Industrial.

Eje de interés: Investigación. El pensamiento dibujado.

ABSTRACT

A design process implies a complex interaction between ideas, shapes and people. Understanding oneself, knowing what happens inside, is very important to establish a particular dialogue: generating ideas requires two (or more) personality structures: the designer and its imaginary self. When we “talk” to ourselves, visualizing and drawing are basic tools to communicate with all those possible alter-egos. Is much more than translating thoughts into images, it means exploring, registering and controlling our own creative instances. This work is a personal research that involves several designing exercises, attending to visual manifestations that come from organizing perceptions, ideas, intuitions and actions.

RESUMEN

Durante la generación de ideas en el proceso creativo, se requieren dos (o más) estructuras de la personalidad: el diseñador y su interlocutor imaginario. Es posible reconocer en esta figura, a un destinatario que puede asumir diversos roles, desde el más crítico al más complaciente. Posiblemente nos sorprendamos conversando con múltiples “otros” que tenemos en nuestro interior. En ese espacio experimental en el que necesariamente el proyectista conversa con sus alter-egos, la gráfica es indispensable como herramienta para poder comunicarse con ellos, ayudando a reducir la incertidumbre, y funcionando como articulación entre lo concreto y las representaciones mentales.

En cuanto los procesos de conceptualización comienzan a arrojar imágenes, se inician las instancias prefigurativas. Las palabras se constituyen como esbozos mentales, tanto leer como escribir son irremediables entrenamientos imaginativos que se complementan con la mediatización de las imágenes mentales, a través de diversas manifestaciones gráficas. Se combinan diferentes modos de producción, en múltiples interacciones entre los soportes tangibles, imaginarios y virtuales, que posibilitan “ensayar” respuestas y conversaciones.

Se podría sospechar que la imagen es el lenguaje natural de la mente. Dibujar lo que no se ve, ordenar visualmente la información, explicarse a uno mismo una y otra vez el asunto en cuestión, nos lleva a concebir al dibujo como acto del pensamiento mismo y no simplemente como una traducción gráfica de lo pensado. Al emplearlo como dispositivo para explorar, pautar, controlar y registrar el propio proceso, se facilita el acceso a uno mismo. Esta forma de inteligencia (intrapersonal), posibilita la metacognición, es decir, comprender los procesos de diseño y las estrategias creativas que nos son propias.

Este trabajo responde a una indagación personal de reinterpretación y análisis, que abarca varios procesos de diseño, teniendo en cuenta especialmente las gráficas realizadas en los inicios de la prefiguración. Es un intento de rastrear y registrar las improntas visuales que se desprenden de la depuración de ideas, intuiciones, pensamientos y acciones. De forma rápida y fluida, el esbozo de unas pocas líneas, exterioriza la expresión personal, en abstracciones reflexivas que no se explican por sí mismas, sino que son complemento de la expresión escrita y oral.

La intención fundamental es compartir algunos registros y fragmentos de registros de lo que sucede en la generación de ideas, y recurrir a ello como medio para vislumbrar el rol del lenguaje gráfico en las “conversaciones” con uno mismo, conociendo y autorregulando los propios procesos mentales para potenciar mecanismos creativos.

INTRODUCCIÓN

El proceso proyectual superpone y entrecruza metodologías de árbol, de red, tridimensionales y heurísticas, disparando alternativas de búsqueda en distintas direcciones. En las idas y vueltas, se dan simultáneamente múltiples procesos. Las palabras conversan con las imágenes, los textos se entrometen en las experiencias y así sobreviene un **“metaproceso complejo”** que se encuentra siempre en estado de autoevaluación. La comprensión de uno mismo, conocerse y reconocerse, es esencial para establecer un diálogo muy particular.

Posiblemente nos sorprendamos conversando con múltiples “otros” que tenemos en nuestro interior. En ese espacio experimental en el que el proyectista conversa con sus alter-egos, **la gráfica es indispensable como herramienta para poder comunicarse** con ellos, ayudando a reducir la incertidumbre, y funcionando como articulación entre lo concreto y las representaciones mentales.

En cuanto los procesos de conceptualización comienzan a arrojar imágenes, las palabras se constituyen como esbozos mentales, y, a través de las diversas manifestaciones gráficas se inician las **instancias prefigurativas**. Estas representaciones permiten establecer los límites del conflicto, jugar con los conceptos y las formas y explorar distintos lenguajes.

Este trabajo responde a una indagación personal de reinterpretación y análisis, que abarca varios procesos de diseño, enmarcados en el trabajo final de la carrera Diseño Industrial, atendiendo a las gráficas realizadas en los inicios de la prefiguración. Es un intento de **rastrear y registrar las improntas visuales** que se desprenden de la depuración de ideas, intuiciones, pensamientos y acciones, vislumbrando el **rol del lenguaje gráfico en las “conversaciones” con uno mismo**. El esbozo de unas pocas líneas, exterioriza la expresión personal en abstracciones reflexivas que no se explican por sí mismas, sino que son complemento de la expresión escrita y oral.

METODOLOGÍA

El rasgo que identifica a este trabajo, es la existencia de una intención cognoscitiva que prevalece sobre cualquier otro propósito. Se hace foco en la comprensión de los distintos modos de expresarse tanto a través de las palabras como del dibujo, atendiendo a:

- Identificación y descripción de los aspectos más significativos de la visualización en los procesos de pensamiento.
- Registro e interpretación de las gráficas que intervinieron en las múltiples instancias de conceptualización y prefiguración.
- Reflexión acerca de su rol y pertinencia.

DESARROLLO

El predominio de la visualización en los procesos de pensamiento.

Mediante la **información visual** existe en el individuo una orientación referencial, la cual le crea **conciencia de su propia posición** respecto de su entorno, así como de sentido, distancia y proporción. En el ser humano, el ojo juega un papel primordial en el equilibrio y la coordinación entre todos los sentidos. Se puede decir que la vista se anticipa en muchas ocasiones al ejercicio de pensar, y que todo lo definido como conocimiento comienza por el proceso de percepción. Así iniciamos nuestro modo de aprender el mundo y buscarle explicación. Entre la percepción y los conceptos que ésta suscita, podemos **entender a la representación como un instrumento clave** para ordenar la realidad.

La representación se encuentra en estrecha conexión con el potencial humano de visualizar y con la búsqueda de mecanismos de argumentación para lograr justificar afirmaciones asociadas al razonamiento discursivo. Sobre los **procesos cognitivos de visualización** (pensamiento espacial) y los **procesos de razonamiento discursivo** (pensamiento deductivo), descansan otros procesos presentes en toda actividad proyectual, como la resolución de problemas, el razonamiento, la comunicación y la elaboración y ejercitación de procedimientos.

Precisamente en los tiempos que corren se está planteando el problema de la forma más que en ninguna otra época. Absolutamente “todo” exige **ser dotado de forma**, las cosas se ven y se entienden bajo ésta condición. Cualquier idea o detalle aspira a mostrarse concreto, preciso y en muchos casos esa forma lo hará único, lo ubicará y lo hará presente ante nuestros ojos y conocimiento. En las **instancias generativas** del proceso de diseño, la forma es expresión de la creatividad y surge de la imaginación como un hecho “intuitivo”, sin un proceso “racional” determinado; pero en una fase inmediatamente posterior, buscará una **apoyatura visual**, de carácter directo y próximo a la experiencia real.

Ya sea como alumno, docente o profesional, **en el marco del proyecto**, es necesario aprender a organizar las imágenes mentales y entender cómo se lleva a cabo la traducción de las mismas. La **experiencia visual** es fundamental para la comprensión ágil de significados y para desarrollar una intelección simbólica, a través de acciones y exploraciones en términos de **lenguaje gráfico**.

Organización visual de la información: Mediaciones gráfico-conceptuales.

En este proyecto final de Diseño Industrial, se comenzó por la selección de una temática general: Geometría y Tecnología. En las etapas de investigación y planificación, no se sabe todavía qué

se va a diseñar, sino que se descubre y se decide en el transcurso de la problematización. Una particularidad del proceso de diseño es la **multidimensionalidad del objeto de estudio**. La complejidad de variables que lo conforman, requiere de conocimientos y procedimientos interdisciplinarios provenientes de diversos campos.

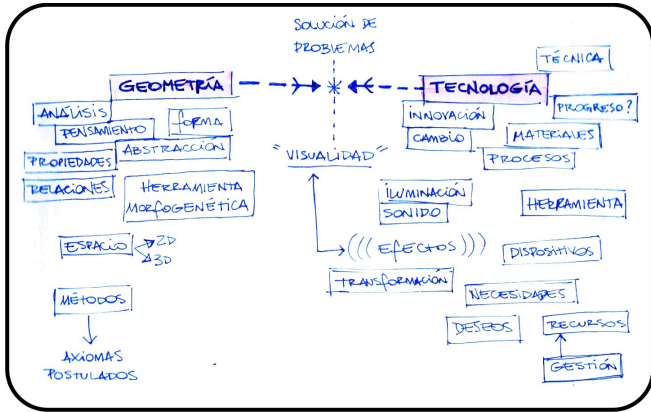


Fig 1. Conceptualizaciones sobre la temática a abordar.

Para que las ideas empiecen a hacerse "visibles", deben articularse varios lenguajes. La combinación de **lo imaginado, lo dicho, lo escrito y lo dibujado**, favorece el manejo de los conceptos y orienta el pensamiento. Los seres humanos codifican la información **tanto en formatos verbales como no verbales**. Si se atiende a ambos formatos, es más fácil retener y recordar, ya que la memoria se estructura como esquemas o redes, y además participa en fijar la atención, relacionar ideas, y en otras habilidades aparentemente inconexas para construir nuevo conocimiento. Esto se encuentra inevitablemente ligado al proceso en el cual el sujeto debe **construirse a sí mismo para poder construir** nociones, conceptos u objetos. Aquello que es **construcción mental** va más allá de un registro de imágenes, y se ve tremendamente afectado o interferido por lo que subyace en ese "archivo" tan curioso que es la memoria y todo lo aprendido.

diagramas, organizadores visuales, etc. El solo hecho de ubicar o disponer las ideas, implica separar esencia de matices, rescatar aspectos importantes y establecer cierta jerarquía. Los pensamientos pueden ordenarse de una manera versátil, y se busca la comprensión profunda del problema para poder establecer una **relación entre el mundo físico y el mundo mental**.

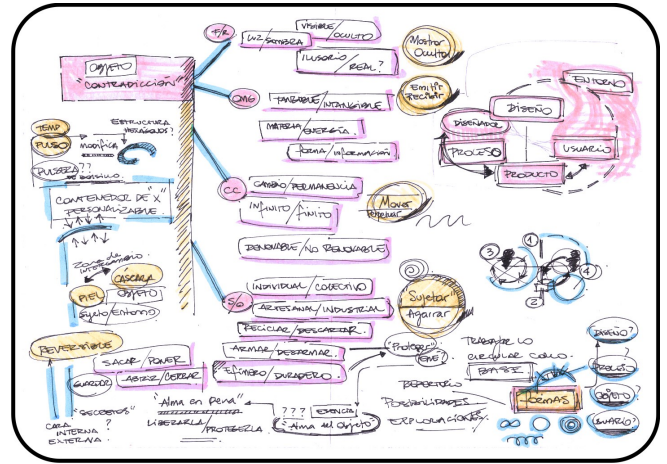


Fig 3. Mapa mental - "Objeto Contradicción".

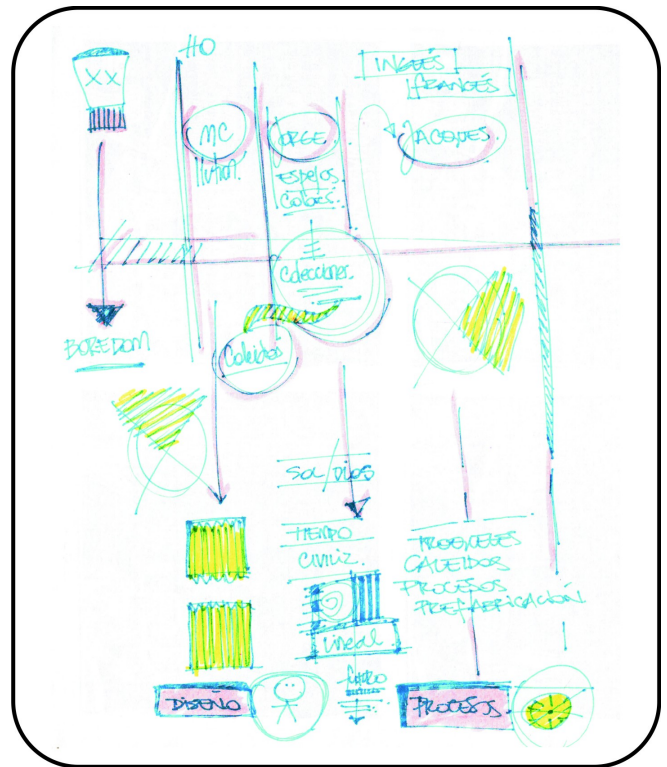


Fig 4. Organización visual de la información.

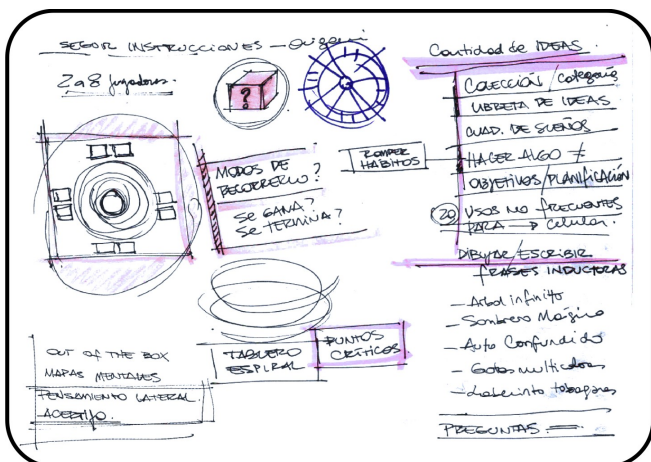


Fig 2. Estadio de concepción - Disposición de la información.

Se reconocen algunos instrumentos o maneras de relacionar y **representar visualmente conceptos y procesos**. Estos suelen denominarse mapas mentales, conceptuales o semánticos,

Dichos esquemas constituyen **enunciados gráfico-conceptuales** repletos de posibilidades, ideas, métodos e imágenes. Aunque en la mayoría de las ocasiones, carecen de coherencia para otros, evidencian la importancia de la conceptualización como operación del pensamiento e intervienen como **herramienta proyectual** para planear, organizar, ordenar, relacionar y controlar. Este tipo de representaciones trascienden la mera información, ya que potencian la capacidad de visualizar formas mentalmente. El razonamiento en términos espaciales,

posibilita el descubrimiento de relaciones y patrones y es imprescindible para **operar y manipular las imágenes mentales a través de la gráfica.**

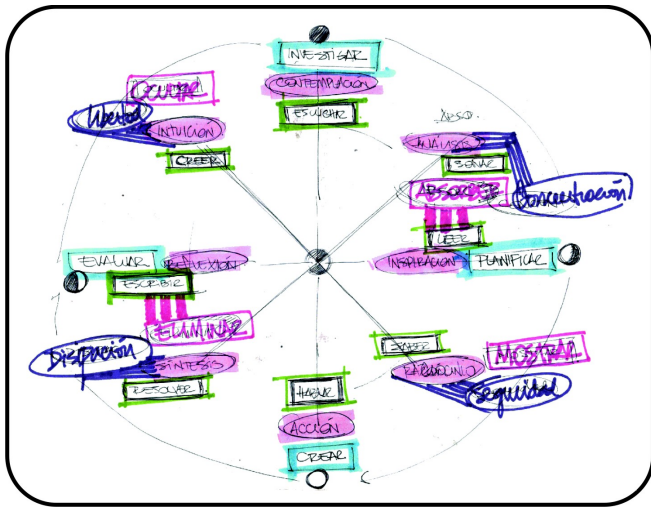


Fig 5. Diagrama cíclico - Modelo de proceso proyectual.

Gráficas iniciales de prefiguración.

Cuando una idea adquiere forma visual, lo hace a través de **gráficas rápidas e imprecisas**, que presentan un alto nivel de incertidumbre. Estos dibujos, al estar cargados de ambigüedad, **impiden la lectura unívoca** de los mismos. Son intuitivos, espontáneos e imperfectos, por lo que están sujetos a múltiples interpretaciones y significaciones. Esto permite que su contenido pueda aprovecharse en distintos diseños, adaptándose a ellos y evolucionando a partir de su estadio original. De ésta forma, un diseñador puede presentar concreciones muy diferentes **partiendo de los mismos trazados iniciales.**

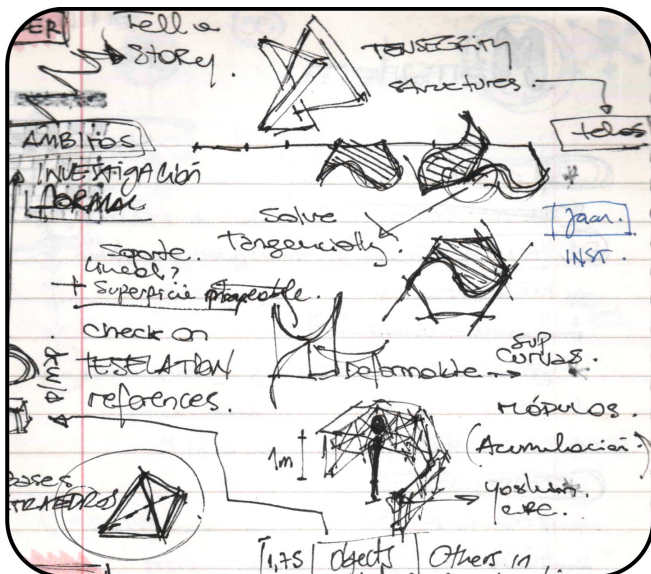


Fig 6. Esbozos iniciales - Exploración de un concepto.

En la **etapa de concepción o ideación**, respondiendo a una especie de gesto, las gráficas procuran atrapar una idea que tiende a desvanecerse. No intentan convencer a nadie sino que funcionan

como un recurso para definir conceptos, premeditar procedimientos y así comunicarse con uno mismo. La gráfica a mano alzada es **primordial en el lenguaje del diseñador** en las instancias en las cuales el destinatario es intrapsíquico.

A partir de líneas simples se llega a **imágenes de síntesis**, que plasman ideas de manera inmediata y suelen incorporar aspectos relacionados con la comunicación, como el uso de colores, sombras, espesores, tipos de trazo, etc. Como los bosquejos están cargados de información (a veces reforzada con palabras o símbolos), además de configurar la traducción gráfica de lo imaginado, se emplean a lo largo del proceso creativo como **dispositivos de exploración y reflexión.** Al no responder a códigos y normativas gráficas exactas, permiten ser resignificados constantemente, como nociones subyacentes que direccionan y redireccionan el proyecto.

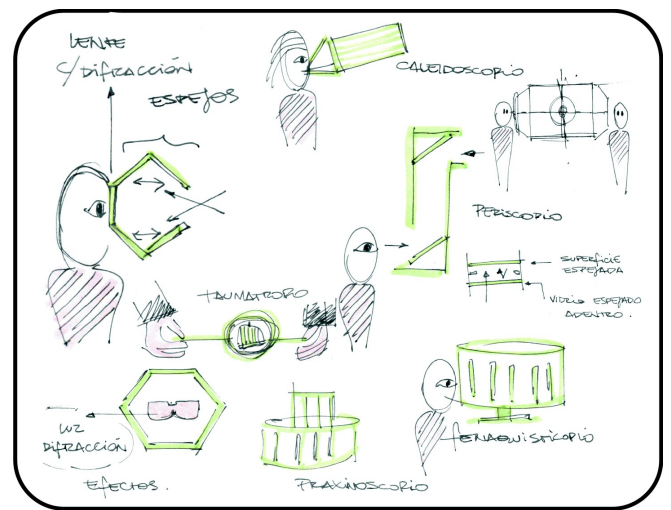


Fig 7. Exploración gráfica de antecedentes - "Visualidad".

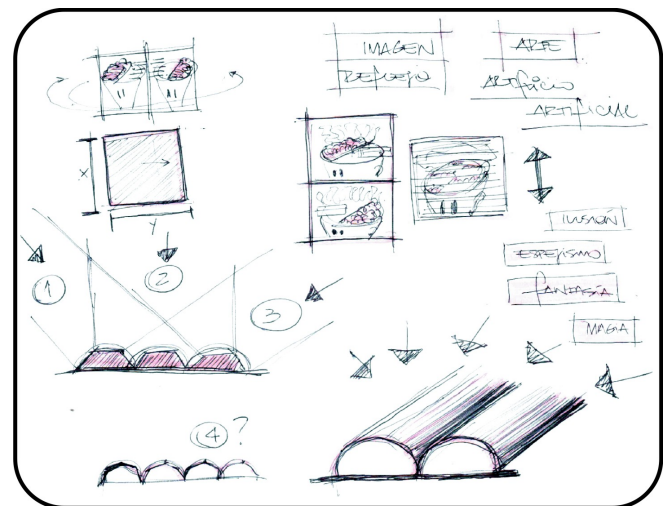


Fig 8. Esquemas gráfico-conceptuales - Paneles lenticulares.

Las particularidades de estas **representaciones inconclusas**, posibilitan ir "jugando" con los conceptos y las formas y transforman las imágenes mentales, salvando ciertos obstáculos a través de trazados alternativos de acuerdo a las necesidades. Son **ensayos de formalizaciones**, en los que se construyen esbozos que atienden a los aspectos intuitivos y sensibles.

Dada la expresividad que los caracteriza, ponen de manifiesto las concepciones propias de una realidad individual, evidenciando la subjetividad a través de la exteriorización rápida y fluida del pensamiento del proyectista.

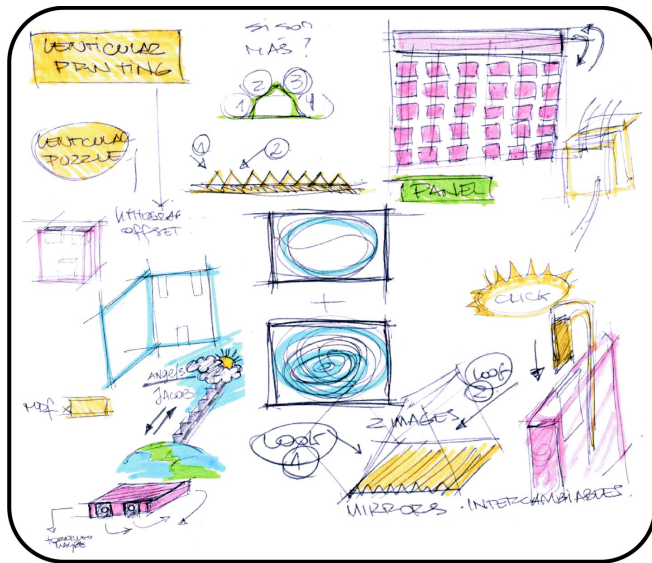


Fig 9. Gráficas prefigurativas - Paneles.

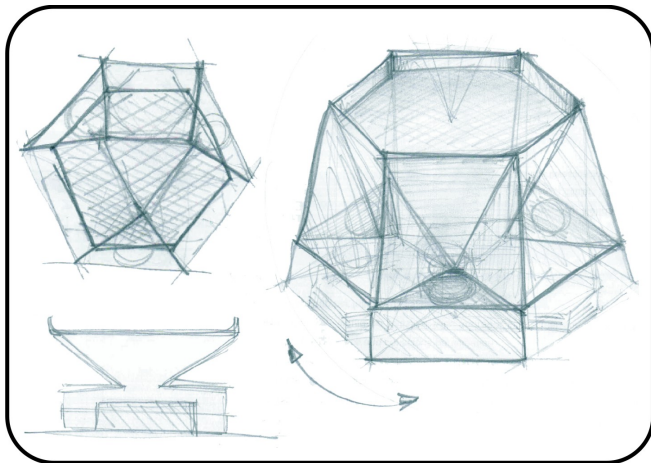


Fig 10. Gráficas prefigurativas - Juego de mesa.

CONCLUSIONES

Se podría sospechar que la imagen es el lenguaje natural de la mente. Dibujar lo que no se ve, ordenar visualmente la información, explicarse a uno mismo una y otra vez el asunto en cuestión, nos lleva a concebir al dibujo como acto del pensamiento mismo y no simplemente como una traducción gráfica de lo pensado.

La gráfica es instrumento imprescindible para conocer, crear y comunicarse, tanto con los demás como con uno mismo; y se concibe como un instrumento clave para ordenar la realidad. Permite no sólo describir el espacio circundante, sino también comprenderlo e interactuar en él.

La formación del proyectista implica el manejo de la representación gráfica como método para expresar el pensamiento. En todo proceso proyectual, es necesario aprender a organizar las imágenes

mentales, y a utilizar el lenguaje adecuado para cada instancia de traducción de las mismas.

Durante el proceso, la gráfica pauta y registra las representaciones mentales del diseñador, regulando todas las transformaciones y las decisiones; condicionando y a la vez siendo condicionada por los múltiples elementos intervinientes.

Como el investigador se encuentra involucrado en el proceso que desea investigar, se conoce y se reconoce en la reflexión sobre su práctica. Observando y registrando las propias producciones, el sujeto cognoscente se autoconstruye y estimula constantemente el acto de pensar, poniendo énfasis en los procesos antes que en los resultados. Al emplearlo como dispositivo para explorar, pautar, controlar y registrar el propio proceso, el lenguaje gráfico facilita el acceso a uno mismo. Esta forma de inteligencia (intrapersonal), posibilita la metacognición, es decir, comprender los procesos de diseño y las estrategias creativas que nos son propias.