

# El diseñador y su interlocutor imaginario.

WORTMAN, Natalia Sofía.

Cita:

WORTMAN, Natalia Sofía (Octubre, 2014). *El diseñador y su interlocutor imaginario*. 3er Encuentro de Jóvenes Investigadores. Comisión de Investigadores Jóvenes de San Juan. Universidad Nacional de San Juan, San Juan.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/nsw/31>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/p02k/v6Q>



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>.*

### III Encuentro de Jóvenes Investigadores

#### EL DISEÑADOR Y SU INTERLOCUTOR IMAGINARIO

Práctica Educativa, Instituciones y Participación Estudiantil

Wortman, Natalia Sofía

Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de San Juan.

#### 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.

## **FUNDAMENTACIÓN Y 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 y RESULTADOS**

### **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.

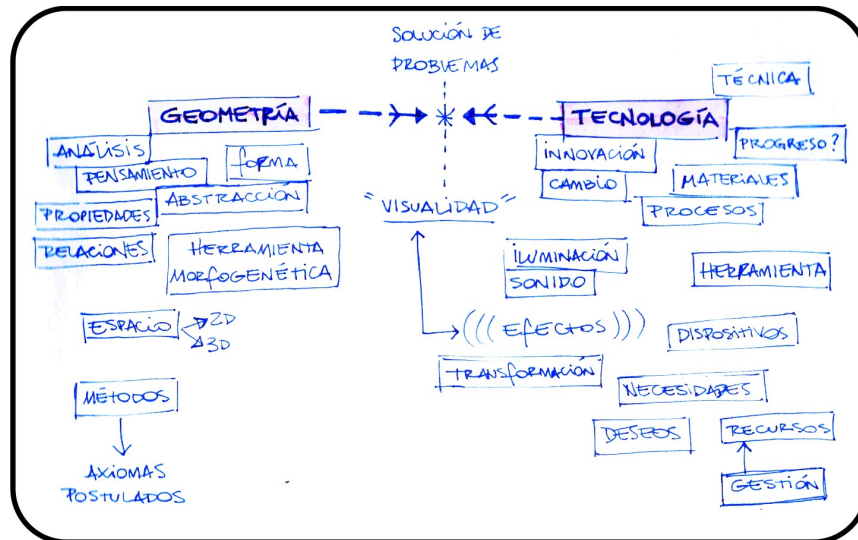


Fig 1. Conceptualizaciones sobre la temática a abordar.

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.



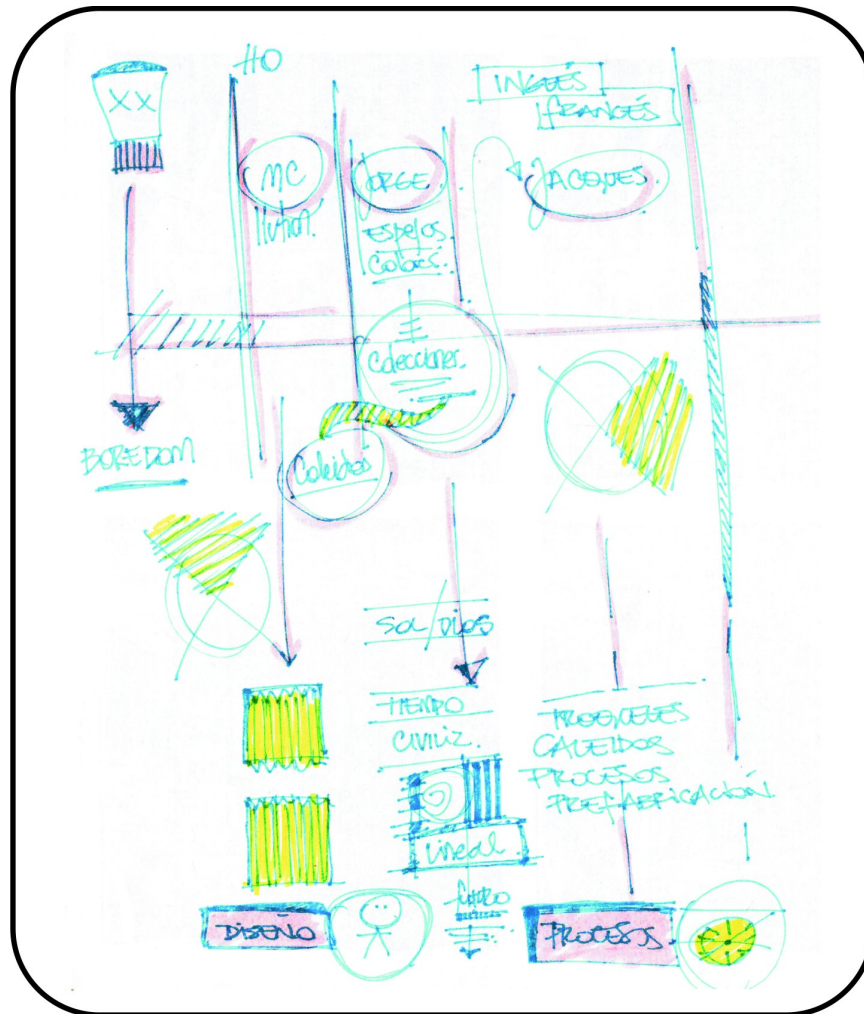


Fig 4. Organización visual de la información.

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.

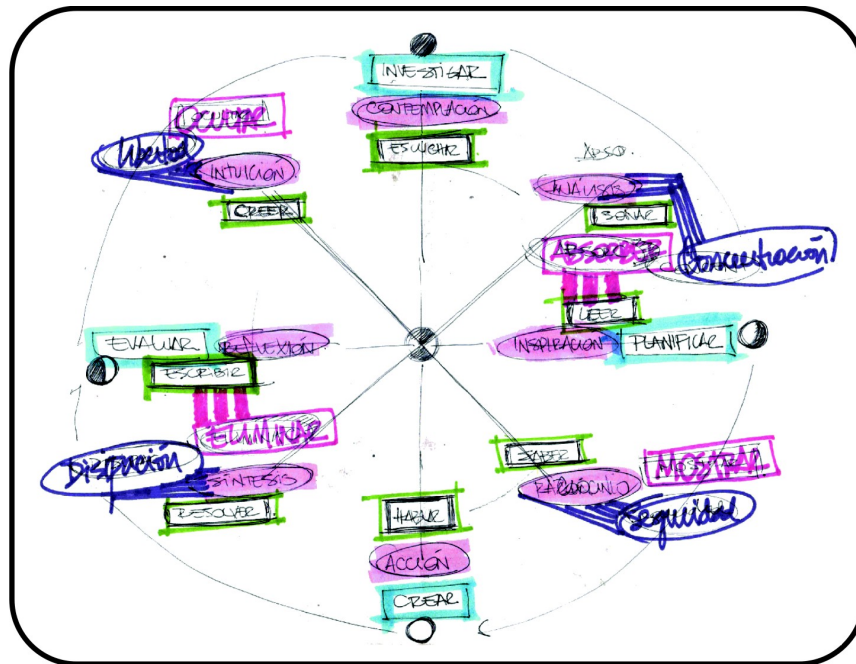


Fig 5. Diagrama cíclico - Modelo de proceso proyectual.

### 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.



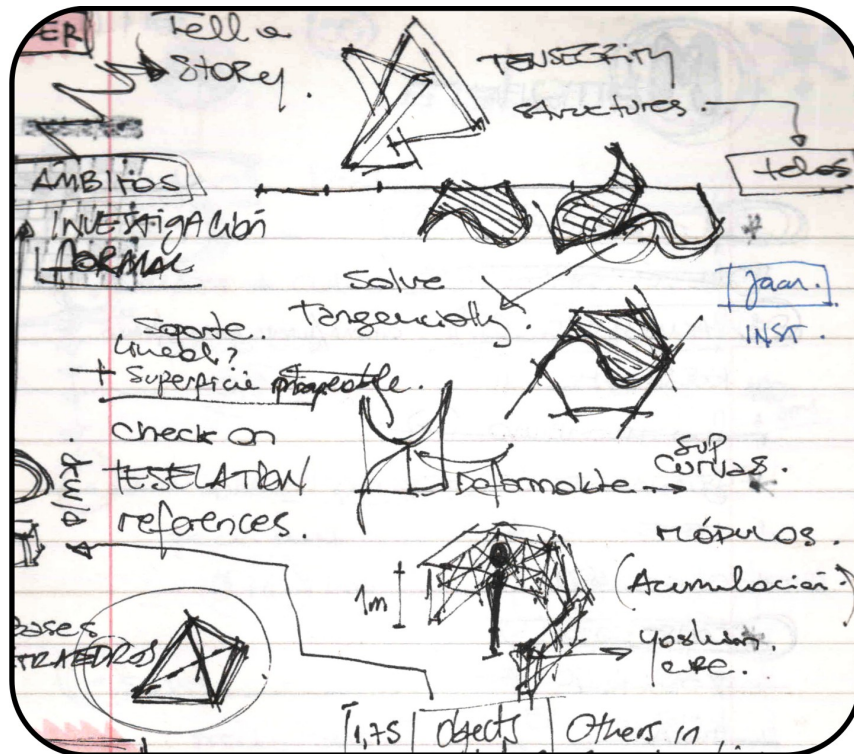


Fig 6. Esbozos iniciales - Exploración de un concepto.

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.

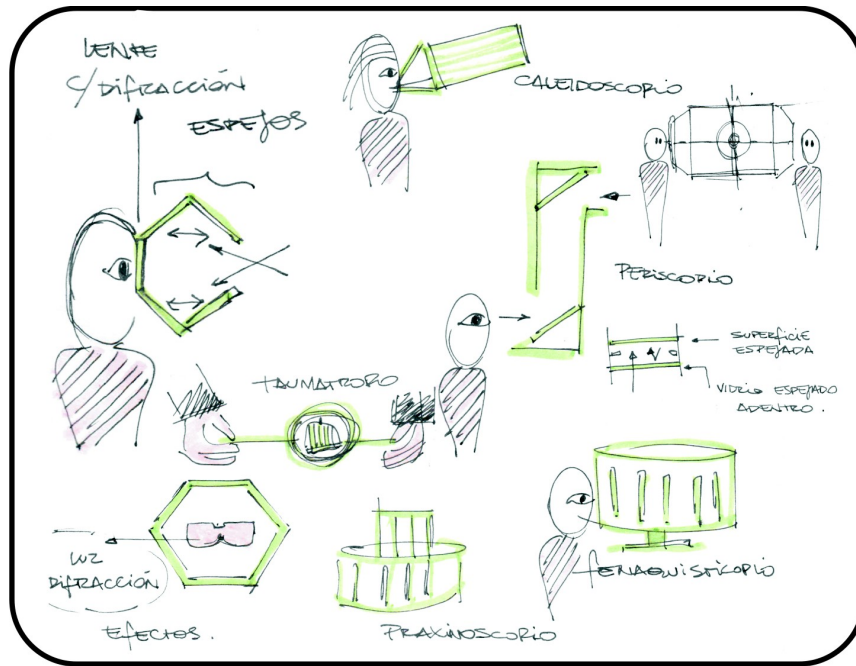


Fig 7. Exploración gráfica de antecedentes - “Visualidad”.

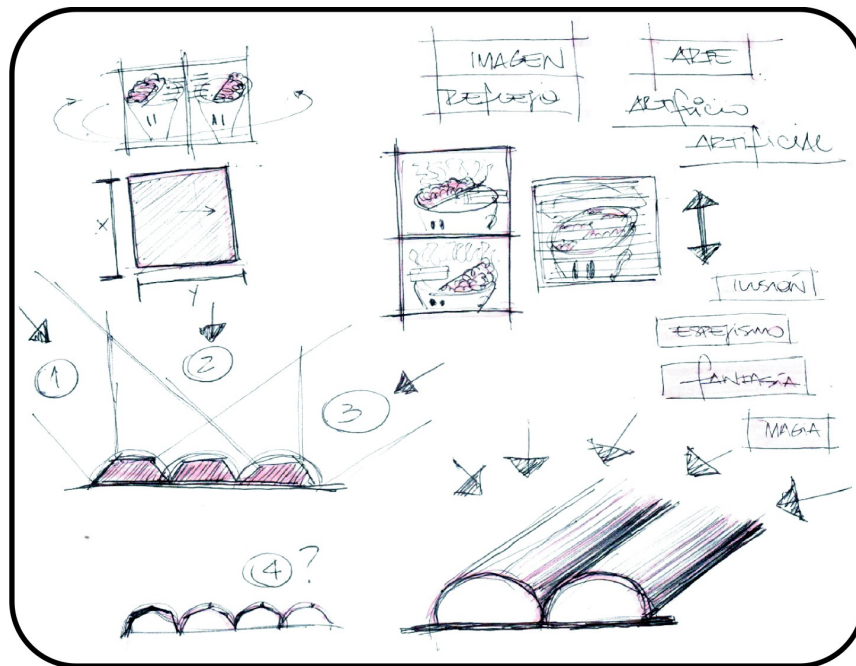


Fig 8. Esquemas gráfico-conceptuales - Paneles lenticulares.

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.

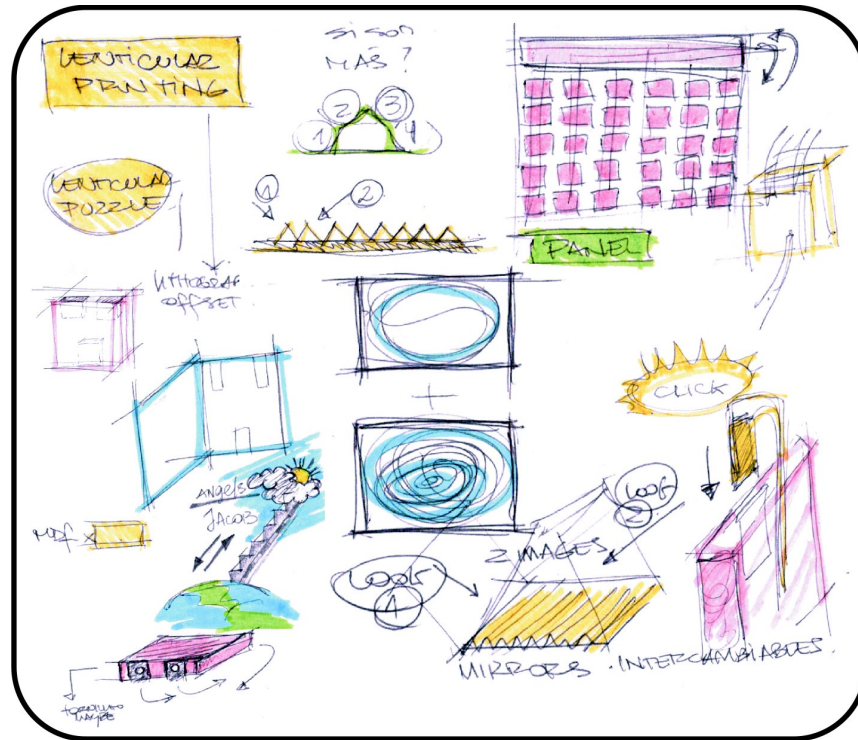


Fig 9. Gráficas prefigurativas - Paneles.

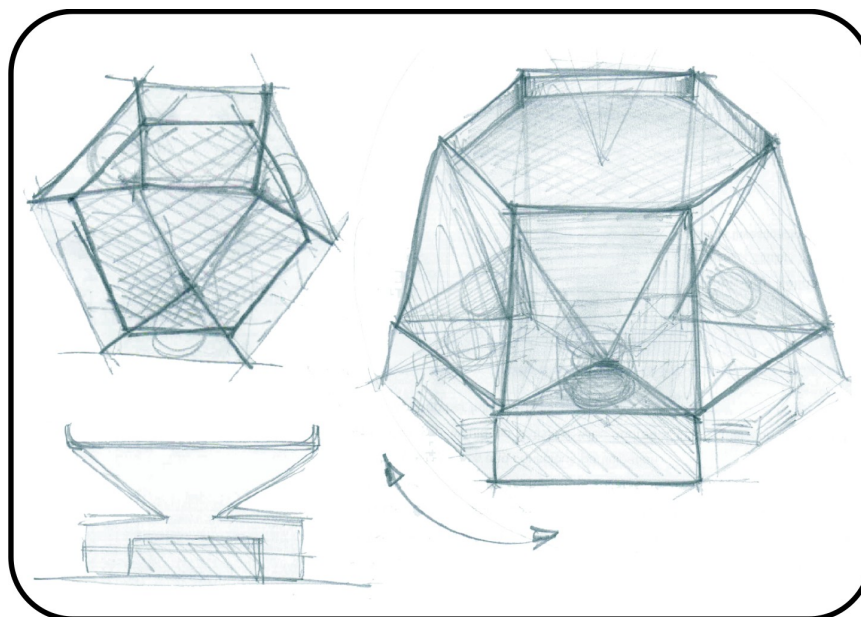


Fig 10. Gráficas prefigurativas - Juego de mesa.

## CONSIDERACIONES FINALES

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.