

Interdisciplina y dibujo

Por Nora Karina Aguilar Rendón

Interdisciplinariedad en la investigación para la práctica docente del dibujo.

En su libro *Designerly Ways of Knowing*, Nigel Cross explica el dibujo como bocetaje (*sketching*) y lo define como una herramienta de exploración cognitiva de soluciones conceptuales para el diseño; no sólo como una forma de representación:

«La “herramienta” clave que ayuda a los procesos cognitivos del diseño sigue siendo el bocetaje tradicional (*sketch*). Parece que soporta y facilita el carácter incierto, ambiguo y exploratorio de la actividad de diseño conceptual. Bocetar está estrechamente ligado a las características de los procesos cognitivos del diseño, así como a la generación y exploración de conceptos de posibles soluciones, la identificación de lo que se necesita saber para desarrollar el concepto, y en especial al reconocimiento de las características y propiedades emergentes. Los estudios sobre la importancia del bocetaje (*sketching*) han hecho hincapié en el poder que tiene como herramienta para el diseño».

Nigel Cross¹

El dibujo es una herramienta cognitiva y metodológica de carácter interdisciplinario, fundamental para el quehacer del diseño. Es también un instrumento para la creación de la imagen. Su ejercicio sustenta y desarrolla una serie de habilidades esenciales para el desarrollo de la profesión. Consideramos al dibujo como un medio de interacción social a través de las motivaciones sociales del dibujante y de la comunicación que se logra mediante el dibujo.

El dibujo es un concepto complejo. Vale la pena considerar que los procesos de interdisciplina y transdisciplina han trascendido en las ciencias sociales gracias a la teoría de la complejidad.² El análisis de un fenómeno por medio de la disección especializada o la lectura causa-efecto, ha sido desplazado a un paradigma de un sistema de multiplicidad de disciplinas en el que cada parte tiene su postura y método. Así, las múltiples perspectivas de cada disciplina sobre un fenómeno pueden llevar a su comprensión desde una visión holística y es posible aplicar los resultados de la investigación para comprender al dibujo desde un contexto y su trascendencia en la vida.

Hay diversas contribuciones interdisciplinarias y transdisciplinares presentes en la práctica del dibujo para el diseño desde la perspectiva docente. Expongo a continuación varias disciplinas que han aportado enfoques valiosos y sistémicos que permiten entender el problema de forma extensa e integral.

La reflexión de la creación artística, la retórica de la representación y la gramática visual también son esenciales para esta investigación del dibujo en el diseño. La Historia del Arte proporciona un marco teórico desde la investigación documental con autores como Arheim (1974), Bryson (1994), Dewey (1932) y Gombrich (1998). El estudio de la literatura artística y los manuales sobre dibujo aportan análisis sobre la imagen y las reflexiones históricas.

Desde la Estética, según la perspectiva de Melich (1994), la fenomenología es útil para destacar los elementos del proceso educativo válido y cómo es que estos se interrelacionan. En el estudio fenomenológico, Dukes (1984) describe un modelo exponiendo sus «invariantes estructurales». El dibujo bien puede considerarse una herramienta del método fenomenológico al ser sujeto de la descripción esquemática de experiencias y fenómenos.

Desde la Sociología, la visión de Bordieu (1963) aporta reflexiones sobre el interés de la enseñanza y el aprendizaje del dibujo. Integra la relación de las personas que producen un dibujo y quién lo observa o «consume». La práctica del dibujo constituye un campo de acción y forma parte de los elementos del *habitus*. Dibujar se analiza desde la perspectiva de quien realiza esta actividad en pertenencia a las tribus creativas y supone que es un medio para la conformación de la identidad de un grupo profesional.

Dentro del aporte de la Psicología, autores como Bruner (2004), Edward (1984) y Eisner (2004), relacionan temas como las formas de aprendizaje, los métodos didácticos, las filosofías de la educación y ponen de manifiesto las técnicas más comunes a la práctica del dibujo para reformular la finalidad del mismo.

Desde las Neurociencias, Jonah Lehrer (2012) considera un espectro de las habilidades visuales aplicadas en la creatividad que son relevantes a considerar en el proceso de dibujar. El doctor Norman Doidge (2007) aporta conceptos como la neuroplastia del cerebro. Afirma que las habilidades de inteligencia pueden modificarse ya que estas residen en unidades orgánicas que pueden modelarse igual que músculos. De esta forma la relación neuronal-psicomotriz debe considerarse para trazar y dibujar.

Conclusiones

El diseño en sí mismo fue una disciplina que en su origen unió las artes y la tecnología. El dibujo ha sido herramienta para el desarrollo de ambas, pero sobretodo una herramienta de pensamiento para la investigación, la esquematización de problemas y la comunicación de soluciones. La práctica y la enseñanza del dibujo revela una red conceptual a partir de diferentes marcos disciplinarios que brindan la capacidad de entender la significación del pensar y quehacer del dibujo. La riqueza de estas aportaciones interdisciplinarias promueve las ideas aplicadas e utilitarias de la practica profesional y docente, pero sobretodo, aporta una visión integral de las posibilidades que tiene el ejercicio del dibujo como lenguaje y proceso cognitivo.

Publicado el 21/07/2014

-
1. Texto original en inglés: «The key 'tool' to assist design cognition remains the traditional sketch. It seems to support and facilitate the uncertain, ambiguous and exploratory nature of conceptual design activity. Sketching is tied-in very closely with features of design cognition such as the generation and exploration of tentative solution concepts, the identification of what needs to be known about the developing concept, and especially the recognition of emergent features and properties. Studies of the role of sketching have all emphasised its inherent power as a design aid». Nigel Cross, *Designerly Ways of Knowing*, British Library, Germany, 1942, p. 92
 2. Francis Heylighen, Paul Cilliers, Carlos Gershenson. *Evolution, Complexity and Cognition*, Vrije Universiteit Brussel, Philosophy Department, University of Stellenbosch (20 de mayo de 2012)

Bibliografía:

- Amarante Bomfim, Gustavo. *Fundamentos de uma Teoria Transdisciplinar do Design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação*, Estudos em Design v.5 n.2, p.27-41, Universidade Federal de Pernambuco - Departamento de Design. 1997.
- Aumont, Jaques. *La imagen*, Barcelona: Paidós, 1992.
- Brent Wilson, Al Hurtiz, Marjorie Wilson. *La enseñanza del dibujo a partir del arte*, España: Editorial Paidós, 2004.
- Chateau, Jean. *Las fuentes de lo imaginario*, España: Universitarias, 1976.
- Fishwick, Paul A. (Editor). *Aesthetic Computing*. Cambridge, MA, USA: MIT Press, 2006.
- Edgar, Morin. *Introducción al pensamiento complejo*, España, Editorial Gedisa, 1990.
- Elliot W. Eisner. *El ojo ilustrado, indagación cualitativa y mejora de la práctica educativa*, Paidós Educado, España 1998.
- Gainotti, Guido; Silveri, Maria; Villa, Giampiero; Caltagirone, Carlo. [Drawing Objects from memory in Aphasia](#), Brain, a journal of neurology, Oxford University, 1982. (consultada 5 de junio, 2012).
- Gombrich, Erenest. *Arte e Ilusión*, Madrid, Debate, 1998.
- Hernández, Pedro. *Diseñar y enseñar. Teoría y técnicas de la programación y del proyecto docente*, Madrid: Narcea S.A. Ediciones, 1995.
- Heylighen, Francis; Cilliers Paul; Gershenson Carlos. [Complexity and Philosophy. Evolution, Complexity and Cognition](#), Vrije Universiteit Brussel, Philosophy Department, University of Stellenbosch. (20 de mayo de 2012)
- Lakoff, George y Johnson, Mark. *Metaphors We Live By*. Chicago: The University of Chicago Press. 1980.
- Miall Chris, Tchalenko John, [A Painter's Eye Movements: A Study of Eye and Hand Movement during Portrait Drawing](#) (consultada 8 de junio, 2013)
- National Association of Schools of Art and Design NASAD Competencies Summary. The BFA in Graphic Design, a professional undergraduate degree, 2007.
- Panofsky, Erwin, *Estudios de Iconología*, España, Editorial Alianza, 1984.
- Patterson, Karalyn. [Neurociencia cognitiva de la memoria semántica](#), Revista Argentina de Neuropsicología 5, 25-36 (2005) (consultada 21/08/2012)
- Rudolf Arnheim, *El Pensamiento Visual*, España: Paidós, 1986.
- Yacobi, Tamar. *Pictorial Models and Narrative Ekphrasis*. Poetics Today, (Vol. 16, No. 4), p.600, Duke University Press, 1995.



ISSN 1851-5606
<https://foroalfa.org/articulos/interdisciplina-y-dibujo>

