

EL DIBUJO A MANO ALZADA COMO DETONANTE CREATIVO EN EL DISEÑO DE INTERIORES

NANHOEL MANRÍQUEZ LEDEZMA¹
DAVID RINCÓN ÁVILA²

Universidad de Guanajuato, México
Recibido: 27 de junio de 2023 / Aprobado: 8 de agosto de 2023

RESUMEN

El trabajo parte de analizar lo que es el dibujo y sus herramientas para mostrar diferentes técnicas de dibujo que puedan ayudar al diseñador de interiores a involucrar el dibujo en sus procesos creativos. También se abordan los conceptos alrededor de la creatividad soportados con ejemplos de algunos autores para quienes el dibujo a mano alzada es el camino para el impulso creativo que les permite encontrar soluciones a sus proyectos. Finalmente, se profundiza en explicar los beneficios y la importancia que tiene el dibujo a mano alzada como auxiliar en el proceso creativo del Diseñador de Interiores.

Palabras clave: *Diseño de Interiores, trazo, creatividad, comunicación, proceso.*

ABSTRACT

This work starts analyzing what drawing is and its tools to show different drawing techniques to help interior designers to involve drawing in their creative processes. So, we approximate ourselves to these concepts around creativity supported by examples from some authors for whom freehand drawing is the path to their creative impulse that allows them to find solutions to their projects. Finally, we go in depth to explain benefits and importance of freehand drawing as aid for designers' creative process.

Key words: *Interior Design, drawing stroke, creativity, communication, process.*

INTRODUCCIÓN

El diseñador de interiores -y, en general, los diseñadores urbanísticos, arquitectónicos y de espacios- está perdiendo una habilidad que hasta ahora había sido

vital en su día a día. Si bien es cierto que las nuevas tecnologías de *software* o *hardware* han facilitado y agilizado algunos procesos, existen ciertos problemas de diseño que requieren de otras alternativas. Con el

¹ División de Arquitectura, Arte y Diseño. Departamento de Diseño. nanhoel.art@gmail.com.

² División de Arquitectura, Arte y Diseño. Departamento de Diseño. rincond@ugto.mx.

paso del tiempo, se está evidenciando una progresiva pérdida en la técnica del dibujo *a mano alzada* en el Diseño de Interiores.

Se plantean los principales beneficios y la importancia del dibujo a mano alzada, desde sus fundamentos teóricos, para que el Diseñador de Interiores integre este proceso en sus proyectos y lo convierta en una herramienta eficaz y creativa, desde la interpretación entre la vista y la motricidad del dibujo. El presente escrito tiene como principal finalidad la utilización del dibujo como medio para la estimular o favorecer creatividad, de tal manera que el diseñador cuente con herramientas e ideas o a modo de mapa mental sobre el diseño de manera gráfica.

Marco de Referencia

Desde los orígenes de la historia de las civilizaciones, el dibujo ha sido el medio privilegiado para que un ser humano comunique (algo)³ a otro. Las pinturas rupestres que dejaron las primeras sociedades organizadas son legado del interés de comunicar ideas a través de códigos. Así, en la actualidad, todavía se pueden ver esos registros, que, si bien han perdido su significado literal para el hombre de hoy, se conoce que muchos de estos dibujos se relacionaban con movimientos migratorios, fenómenos naturales o la cacería de algún animal grande, entre otros.

Lo maravilloso del discurso gráfico es que, a la fecha, sigue representando una necesidad del ser humano. Dejando a un lado el arte académico, se puede ver la repetición de una actividad comunicativa, cada vez que se encuentra un *grafiti*. Así pues, esas líneas que el ser humano ha trazado en cualquier tipo de soporte desde la antigüedad, nacen de una serie de procesos: en primer lugar, aquellos que encienden la creatividad; y en segundo lugar, aquellos que hacen que una serie de trazos comuniquen un concepto. En ambos casos, el dibujo es un componente fundamental, puesto que es el medio no efímero para que un código sea transmitido; al mismo tiempo, es una representación de una idea.

Los Bocetos

La importancia de los *bocetos* radica en que ellos permiten la aproximación a la forma final de los planos

arquitectónicos que fundamentan los proyectos de Diseño de Interiores.

El Diseño de Interiores requiere de herramientas para solucionar sus problemáticas, como lo es la fotografía, encuestas y los dibujos, por mencionar algunas. Cotidianamente, el diseñador se enfrenta a cuestiones de construcción, ordenamiento, función y armonía. En consecuencia, cada proyecto requiere de diferentes soluciones y muchas de éstas se pueden encontrar mediante el dibujo. Particularmente, la técnica a mano alzada crea un diálogo perceptivo entre el movimiento corporal y el sentido de la vista, lo cual provoca un gran estímulo creativo que, además, profundiza en las formas e interpretaciones del espacio. Entre más se dominen y se entiendan estos procesos creativos y se acerque al dibujo, el diseñador podrá tomar decisiones con mucha más seguridad.

La propuesta es que, ante complicaciones, el diseñador que conozca las necesidades del proyecto tomará notas y formulará propuestas rápidas mediante varios dibujos, lo cual le facilitará la comprensión de su diseño. El presente artículo tiene por objetivo describir los procesos en los cuales, los diseñadores de interiores resuelven las necesidades de cada proyecto. La ilustración 1 muestra un ejemplo de la interpretación que sucede entre el boceto como primer momento de una propuesta visual terminada (*render*) y las posibilidades del acercamiento entre el dibujo y la propuesta final del diseño.

Ilustración 1

Del boceto al renderizado



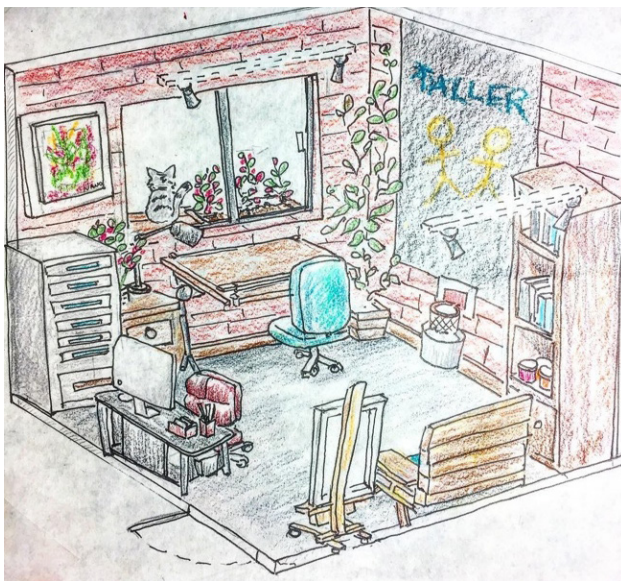
Nota: Elaboración propia, 2013

3 Pudiendo ser una idea, una advertencia en general un registro que es realizado para que alguien lo reciba.

Antes de presentar cualquier propuesta, el diseñador debe entender el espacio en el que va a trabajar, por ejemplo, puede ser a través de una entrevista con el cliente para escuchar sus necesidades. También, las visitas a dicho espacio son fundamentales para que el diseñador vaya imaginando cómo resolver esas necesidades de manera óptima. Otra forma de entender el espacio es conociendo un poco de la historia del lugar y su entorno. Todo ello es un primer acercamiento a la información con la que se podrán ir imaginando soluciones. Cabe recordar que todo proyecto va acompañado de un proceso cognitivo. Es decir, frente a cada nuevo reto, el diseñador responderá de forma eficaz, atendiendo a su proceso de comprensión. En consecuencia, tendrá soluciones a corto plazo y un bagaje de experiencia para futuros proyectos.

La ilustración 2 es una representación de la necesidad del cliente de contar con un espacio-taller en su casa. Esta es una solución llevada desde el dibujo para propuesta al cliente.

Ilustración 2
Propuesta de taller



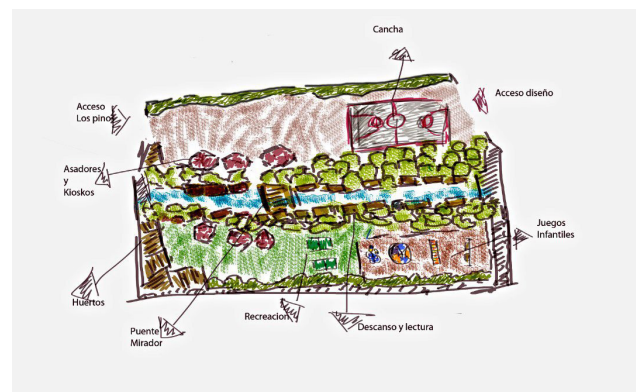
Nota: Elaboración propia, 2017

Una vez que el diseñador tenga la información necesaria empezará a tomar notas, para luego comenzar el proceso de bocetaje. Aquí es cuando se irán incorporando colores, texturas y formas a la propuesta. En tal

sentido, Klinkenberg, J-M. (2006) desde el campo de la semiótica ha llamado “signo plástico” justamente a la codificación de líneas, colores y texturas que remiten a un concepto o afecto. Es decir, el código conlleva un significado inteligible al receptor. En el caso del diseñador, su boceto no representa la realidad misma, sino la idea que se quiere plantear sobre ella para que sea comprendida por un tercero. El dibujo a mano alzada, debe remitir a ese espectador a una idea del resultado final. No existe un límite en el número de dibujos que se deba hacer, ya que cada uno puede atender necesidades distintas.

La ilustración 3 muestra el dibujo a mano alzada como notas sobre un plano arquitectónico, lo cual da una clara idea de las dimensiones sobre las que se puede trabajar el dibujo en el diseño.

Ilustración 3
Dibujo de un plano arquitectónico.



Nota: Elaboración propia, 2012.

Contando con el trabajo previo del bocetaje se puede seguir con el trabajo de dibujo arquitectónico digital. La creación de planos arquitectónicos nos da una percepción del tamaño del proyecto, de sus limitantes espaciales. Es ahí en donde se empiezan a realizar notas escritas, garabatos y todo lo que pueda imaginar el diseñador para tener una idea clara, tanto de las escalas, como del espacio para introducir mobiliario; este proceso equivale a ir traduciendo el bocetaje a planos específicos.

Anteriormente, los arquitectos se sentaban horas en sus restiradores a trazar líneas. Cada una de ellas representaba la armonía del diseño con el espacio. Ese plano que ha nacido de los bocetos, se convierte ahora en una guía objetiva para que todo profesional de la

construcción utilice para que el diseño pase de lo imaginado a lo físico.

Es en esta etapa en que la tecnología facilita la tarea de todos aquellos que unen esfuerzos para realizar un proyecto. A través de distintos programas se pueden ir trabajando cuestiones funcionales, que aborda el diseñador de interiores. Un mismo plano se puede presentar con diferentes acabados, iluminación, mobiliario, etc. Así, el diseñador ofrece una gama amplia de opciones. El dibujo hace que en estos procesos de digitalización se vayan solucionando, con más seguridad, ciertas necesidades. Después pueden venir pruebas de color y texturas de manera digital. A manera de presentación de proyecto, es útil mostrar espacios renderizados. Es probable que algunas cosas que se habían proyectado en el boceto no sean viables, pero sirven como base de lo que se quiere representar. Este momento de renderizado es más flexible y fluido ya que se tiene un conocimiento previo del espacio de la forma bocetada a mano alzada. En efecto, ya hubo una planeación visual por medio del dibujo.

Ilustración 4

Boceto digital del Marqués de Cuevas, entrada principal.



Nota: Elaboración propia, 2013.

Es importante señalar que la práctica del dibujo que se propone como auxiliar al Diseño de Interiores no busca la armonía visual como finalidad. Los juicios estéticos pasan a segundo plano cuando la intención del diseñador es justamente esbozar una idea. En contraste, la utilización de un modelo digital desde el inicio podría hacer lento el proceso de comunicar la idea, ya que el programa requeriría de varios pasos. Sin embargo, si el diseñador es capaz de trazar unas cuantas líneas con

sentido, podrá haber comunicado en cualquier trozo de papel la idea que podría solucionar el problema.

La gran mayoría de autores dedican tiempo a la elaboración de sus bocetos. Ya sean interioristas, diseñadores o arquitectos, muchas veces han sido ideas que surgen a partir de dibujos a mano alzada.

Ilustración 5

Turning Torso



Nota: Adaptado de Calatrava, 2004

Un ejemplo peculiar es el caso del español Santiago Calatrava, arquitecto, ingeniero, escultor y referente contemporáneo del diseño. Su acercamiento a las artes a temprana edad hizo incluir al dibujo como proceso de inspiración para la creación de su obra.

Calatrava ha mencionado que varias de sus ideas no vienen directamente de un estudio de arquitectura, sino de sus sesiones de dibujo al natural. En la ilustración 5 se muestra el proceso de creación para el edificio de apartamentos *Turning Torso*. A partir de establecer una relación conceptual entre los trazos del cuerpo y las líneas de su proyecto, se puede entender la relación entre el dibujo y el edificio realizado, incluso la inspiración en la figura humana en la espiral profunda de la estructura.

Turenscape es uno de los estudios de paisajismo más populares de China. Allí hacen uso de los dibujos a mano alzada como herramienta para resolver los problemas que en cada proyecto se vayan presentando. Con dibujos rápidos se trata de hacer una exploración del lugar, conocer su vegetación, así como los colores de la región. En la figura siete, se muestran los dibujos realizados para el proyecto de la universidad de Shenyang.

Ilustración 6
Ride ocean breath.



Nota: Adaptado de Turenscape, 2016

La técnica del dibujo rápido ha servido al diseñador para comunicar una idea. También ha sido un primer acercamiento visual del proyecto. El dibujo puede funcionar para que el diseñador convenza al receptor de su proyecto. Así mismo, el dibujo a mano alzada que ofrece el diseñador puede ser el medio para que el interesado interprete la idea. En ocasiones, es difícil en algunas ocasiones querer describir un espacio con las palabras. Frente a ello, el diseñador puede responder creando un dibujo rápido no necesariamente digital, para asegurar que se ha comprendido el mensaje.

Ilustración 7
Sala de estar.



Nota: Elaboración propia, 2017

La ilustración 7 muestra un ejemplo de cómo interpreta un diseñador o diseñadora la idea y necesidad de un cliente, respecto a una sala de estar.

El dibujo como auxiliar del diseñador de interiores

Como en la pintura rupestre, antes de buscar la perfección en el dibujo se buscaba transmitir una idea, un conocimiento. Esta práctica se ha ido perdiendo cada día más debido al avance de las nuevas tecnologías. Sin embargo, es importante enfatizar que la práctica del dibujo a mano alzada para el Diseño de Interiores no persigue la perfección. Lo que se subraya aquí es que es una manera en la que el diseñador puede explotar su creatividad y dar solución a sus problemas.

Hasta ahora, se han mencionado algunos escenarios y problemáticas en la cuales el diseñador se auxilia con el dibujo. El impulso creativo que surge al realizar el dibujo se nutre con factores que se conceptualizan a continuación.

La creatividad se puede entender como un proceso dinámico, de producción de ideas y solución de problemas. Hernández, C (1999) la define como “el conjunto de aptitudes vinculadas a la personalidad del ser humano, a partir de una información previa y mediante una

serie de procesos internos (cognitivos) en los cuales se transforma dicha información, la solución de problemas con originalidad y eficacia” (p. 67).

Para efectos de este trabajo, la creatividad se entiende como esa serie de aptitudes con las cuales el diseñador planteará soluciones variadas y originales a problemas que enfrenta cotidianamente. Los bocetos en papel sirven para expandir la capacidad de la memoria, permitiendo al diseñador tener en mente muchas opciones y variaciones de diseño. Al mismo tiempo, el acto físico de dibujar exige una fuerte atención visual y movimientos motrices deliberados. Ello contribuye a la formación de recuerdos duraderos y expresables mediante el dibujo. También ayuda al diseñador recordar sus trabajos anteriores mientras experimenta con nuevas posibilidades.

Mediante el dibujo, un diseñador de interiores no sólo progresa hacia un resultado final, sino que también reflexiona sobre la naturaleza del problema que trata de resolver. Los dibujos no sólo incorporan conceptos de soluciones tentativas, sino también números, símbolos y palabras. En consecuencia, el diseñador relaciona lo que sabe acerca del problema en el diseño y su solución inmediata. El dibujo permite que la exploración del espacio-problema y su solución avancen juntos.

Mejor aún, se puede considerar al dibujo como pensamiento hecho trazo. Es tan táctil como cerebral. Tan dependiente del movimiento del cuerpo como de los pensamientos y soluciones. El acto de dibujar parece ser una forma de acercarse a las fuentes mentales del conocimiento tácito.

Polanyi, M. (1965) reflexiona sobre el conocimiento personal o conocimiento tácito, el cual define como el conocimiento que es inexplicable, en ocasiones imposible de revelar o comunicar, que consta de hábitos y aspectos culturales que introyectan las personas y son difíciles de reconocer. El acceder al conocimiento tácito sólo es posible con los procesos de interacción. De acuerdo con Polanyi, M., citado por Martínez V., G (2018), la intuición y la imaginación son los elementos fundamentales para generar el conocimiento tácito. El dibujo permite que la exploración del espacio problemático y la solución al espacio avancen juntos. Un proceso importante y crucial para cualquier acto de

creación, el cual se logra sólo mediante el dibujo en base a una deliberación consciente. En efecto, dibujar es descubrir. Es traducir los contornos de la realidad en líneas determinadas. Es comunicar a la posteridad la experiencia visual de un momento. Es una necesidad para algunos de soltar la mano y representar lo cotidiano. También es un ejercicio de interpretación del artista y de reinterpretación del espectador.

El acto de dibujar es visto como un instrumento de doble significado: de representación y de producción. Es un momento de conocimiento y un acto creativo de construcción. Es capaz de modificar la percepción de lo real, de reenfoclarla con la dimensión de lo teórico y de la construcción práctica. Generalmente, carga con el estilo personal del diseñador. En este sentido, el dibujo también hace posible que el diseñador imprima trazos de su personalidad a su proyecto.

Ilustración 8

Proyecto San Ignacio



Nota: Elaboración propia, 2016

Trazar, figurar, armar, organizar a trazos, delimitar, acotar, reseñar y diseñar. Dibujar es una actividad dinámica, abierta o cerrada según los fines que se persigan. Dibujar es un ritual que se hace oficio cuando se repite cual quehacer o como necesidad que articula el proceso gestual con el intelectual. Hacer este ejercicio de bocetaje es pasar del plano de la imaginación del diseñador al mundo de lo físico. Es un medio de transmitir una idea, de plantear un objetivo. Ayuda a plantear soluciones desde el primer momento para optimizar

el tiempo en el cual se esperan los resultados. En otras palabras, dibujar es el ámbito activo en el que se conjeturan ideas para ser edificadas.

Disciplina, ejercicios y conceptos básicos

En esta sección se presentan algunos conceptos básicos del dibujo, sus herramientas y cómo se usan en proyectos del Diseño de Interiores. Se podría hablar del dibujo como un medio para la representación de ideas. Para lograrlo, se utilizarían una serie de líneas rectas, curvas o punteadas que no ayudarían a comunicar o registrar dicha idea de manera gráfica. Se puede decir que el dibujo es el contacto de una herramienta sobre un soporte, como puede ser un lápiz, un bolígrafo, un pincel, etc., sobre un soporte que generalmente son hojas de papel.

El boceto es el ejercicio previo para dibujar. Define trazos generales para llegar a la idea, aunque está muy lejos de ser algo delimitado o hasta proporcionado. Sirve al diseñador como registro de las ideas que van surgiendo durante el proyecto. Difícilmente el boceto tendrá todas las características en la ejecución final del proyecto. La importancia radica en que el boceto en sí es un documento a futuro. Tal y como pasa en los archivos históricos, el diseñador puede tener archivados sus bocetos y recurrir a ellos cuando su trabajo le pida nuevas perspectivas.

Ilustración 9

Dibujo de jardín a lápiz y tinta



Nota: Elaboración propia, 2019.

En el caso del dibujo a mano alzada no hay dependencia sobre el tiempo de forma determinada, sólo el que el diseñador necesite. Es posible que unos cuantos trazos sean suficientes para plasmar la idea y no es necesario el uso de color, luces o sombras. El dibujo es un acto que involucra los sentidos, sobre todo, la vista y el tacto. En áreas de estudio como el Diseño Interior pasa algo interesante: no se dibuja lo que se ve, sino lo que se imagina. Por ello, el diseñador requiere de conocimientos sobre el espacio, el volumen, la escala, luces, sombras y de todo aquello que le ayude a crear sus bocetos.

Se llamará gestualidad a los trazos más orgánicos del dibujo. En este sentido, el diseñador le impregnará una expresión, una personalidad por medio de líneas. Existen varios tipos de líneas en el dibujo a mano alzada para el Diseño de Interiores: la línea recta, la línea curva, la línea compuesta o las líneas punteadas. Con ellas se abre un abanico de posibilidades con las que el diseñador cuenta para crear sus dibujos y desarrollar sus ideas. Las líneas rectas son el camino recomendable en dibujos de perspectiva, realización de isométricos, diseño de mobiliario, representación de plano arquitectónico, cortes, alzados, etc. Las líneas curvas son útiles para la representación de vegetación, jardines y paisajes por mencionar algunas características de la línea gestual. Sainz, J. (1990) plantea la siguiente reflexión sobre la personalidad y el gesto posibles desde el autor, en el dibujo:

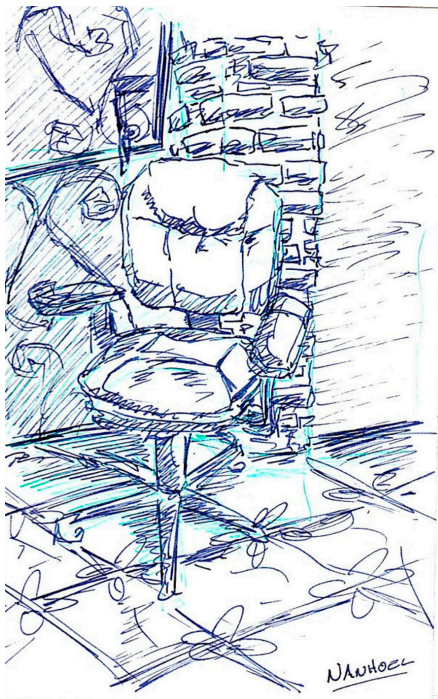
Los dibujos suelen tener gran interés biográfico, ya que en ellos se pueden reflejar toda una serie de estados de ánimo, emociones, ideas y datos de la vida de su creador. La valoración de los dibujos ha aumentado mucho en nuestros tiempos, ya que se ha empezado a considerar con más atención el hecho de que el medio gráfico, puede aportar una frescura y una espontaneidad que son más difíciles de encontrar en obras artísticas más mediatizadas y dilatadas en el tiempo (p. 18).

Entre los beneficios del dibujo a mano alzada se pueden destacar las destrezas técnicas que adquiere el diseñador. A manera de atajos, facilitan hacer dibujos sin la necesidad de herramientas de medición. En algunas ocasiones, el uso de perspectiva ayudará a comprender las imágenes digitales que se ejecutarán al final del proyecto. También ayudarán a comprender el espacio a trabajar, a dimensionar la cantidad de objetos que lo ocupan, a buscar la armonía visual.

El diseñador debe ser capaz de darse cuenta cuando algún espacio está saturado. Este primer acercamiento al proyecto le permite familiarizarse con todo el proceso de diseño. A partir del estudio visual, el dibujo da la certeza al diseñador de que se pueden solucionar las necesidades de su proyecto. Un espacio aglomerado difícilmente no será relacionado con el caos, con el desorden. El diseñador de interiores buscará impedir que los espacios en los que trabaje se saturen. Un espacio saturado podría ir en detrimento del proyecto entero.

En cuanto a las herramientas más usadas en el dibujo a mano alzada para el Diseño de Interiores destacan los lápices. Se recomienda el uso de grafito suave, ya que éstos dan más agilidad al momento de ejecutar el trazo. También para manejar variables tonales que representan luces y sombras en caso de que el dibujo lo requiera. Quien prefiere tinta encuentra el bolígrafo. Se recomienda un punto mediano con tinta de gel para mejorar la soltura en los trazos y registrar de manera más intensa. En trabajos de dibujo de boceto de planos es muy útil, ya que permite al diseñador pasar del dibujo a las notas sin cambiar de herramienta.

Ilustración 10
Silla de escritorio



Nota: Elaboración propia, 2016

Siguiendo con las técnicas, la mancha es una que requiere cierto tiempo de secado. Los bocetos que se crean utilizándola contienen mucho dinamismo. Los trazos con el pincel suelen ser sueltos y rápidos. Para esta técnica es común usar tinta china y acuarelas para empezar a observar el uso del color en el espacio. Con la acuarela se puede cubrir una gran área en poco tiempo. Esto la convierte en una buena técnica para el diseñador de interiores que quiere solucionar problemas de armonía cromática *ipso facto*.⁴

Introducción a ejercicios de dibujo a mano alzada

Hasta ahora se ha hablado sobre la importancia del bocetaje y del dibujo a mano alzada. Cabe mencionar que no solo por deseo del diseñador se sabe dibujar. Hay diversos estilos de dibujo, así como diversas maneras de resolver un diseño. Por esto es conveniente hablar sobre la formación del diseñador y recomendar ejercicios para que adquiera cierta soltura y seguridad en su trazo. A diferencia de la creencia popular, el dibujo se puede aprender y no es un talento nato solamente, como algunas personas lo creen.

En efecto, el dibujo es una representación gráfica de una idea, un objeto, un paisaje, etcétera. Se insiste que los ejercicios mejorarán la observación del diseñador, lo conectarán con las partes cognitivas. A pesar de ser simples reforzarán el proceso del dibujo. Es importante que el diseñador dedique cierto tiempo de su día a mejorar o pulir sus técnicas de dibujo. Así obtendrá la soltura que le permitirá comunicarse de manera gráfica. En su conjunto, estos ejercicios ayudarán a entender cómo construir o ir modelando un dibujo.

Ejercitar el dibujo al natural ayudarán al diseñador a familiarizarse con espacios, escalas y formas que le brindarán fluidez a su diseño. También a que el diseñador observe todo el panorama y pueda ir solucionando obstáculos por medio del dibujo. Se ha mencionado que dibujar es observar. Existe un ejercicio al que se denomina de *contorno ciego*. Se da un papel de dibujo por máximo cinco minutos en los cuales el diseñador tiene prohibido mirar sus trazos sobre el papel. El objetivo es conectar el sentido del tacto con el de la vista. El ejercicio de línea continua ayuda a la observación y a la toma de decisiones rápidas. El instrumento que se

⁴ Según el Diccionario de la lengua española, significa: Por el hecho mismo, inmediatamente, en el acto.

esté sujetando no puede quedarse en un solo punto, en consecuencia, el brazo recorre todo el espacio, regresando a algunos lugares, esto involucra el ejercicio corporal-motriz con la representación del espacio en el dibujo. Las ilustraciones 11 y 12 ejemplifican estas ideas.

Ilustración 11

Contorno ciego sobre ciudad de Guanajuato



Nota: Elaboración propia, 2020.

Ilustración 12

Ejercicio de línea continua sobre jardín



Nota: Elaboración propia, 2022

Esta clase de ejercicios quitan cierto peso al diseñador, ayudan a evitar la frustración de que el dibujo no

quede exactamente como lo que se está observando. Lo importante es ir ejercitando la vista, encontrar los detalles que un vistazo rápido no le daría, ir tocando el espacio con la mirada. Para alcanzar este objetivo se proponen como modelos objetos, plantas o hasta una parte del cuerpo del diseñador, como la mano. Dibujar objetos permite analizar en lo particular los accesorios del espacio. Es una observación muy precisa que ayuda a comprender que los espacios sobre los cuales trabaja el diseñador siempre contendrán accesorios.

Ventajas de las herramientas digitales

Las nuevas tecnologías ayudan al Diseñador de Interiores en la creación de proyectos y es posible aplicar técnicas convencionales de dibujo en herramientas digitales, como lo es una tableta digital. Si bien, en este artículo se apuesta por una gran importancia al dibujo a mano alzada, no pretende negar los procesos tecnológicos al alcance del diseñador, es más, se sugiere que al realizar ejecuciones digitales se tome en cuenta el trabajo de bocetaje previo, es decir integrar el dibujo a mano alzada a la digital. Así será posible acotar los tiempos de diseño, se tendrá una idea de cómo trabajar el espacio y por supuesto, sacar provecho de los beneficios de los procesos digitales.

Hay diseñadores que digitalizan sus bocetos para experimentar colores y texturas en programas como *Photoshop*, *Illustrator* u otro similar. De esta manera, con un mismo dibujo se pueden crear diferentes soluciones. Regularmente, estos programas tienen la intención de crear una presentación bidimensional para el cliente. El dibujo a mano alzada también se puede presentar al momento de crear planos arquitectónicos. Y es que ya con todo el trabajo visual previo, es recomendable pasar al modelo arquitectónico en tercera dimensión. En estos programas el producto visual es lo más apegado al producto final. No obstante, tiene la desventaja de que el proceso de renderizado puede ser muy tardado. Será necesario equipo especial para soportar las imágenes, por lo que tener visualizado desde el bocetaje es lo mejor que podría hacer el diseñador.

Ilustración 13

Fotografía como base de un dibujo digital



Nota: Elaboración propia, 2016

El dibujo como registro

La bitácora es un cuaderno en el cual el diseñador de interiores recoge sus ideas, anotaciones y bocetos. Con este recurso se puede hacer seguimiento a su trabajo plástico personal, visualizando procesos y logros. El dibujo a mano alzada como método de registro ayudará al diseñador a introducir notas de ideas en sus dibujos para ir resolviendo proyectos. Estos dibujos también son un estímulo cognitivo en el área de la memoria, por lo que queda aprendido en el diseñador. Es un diálogo interno en el que sólo el diseñador puede interpretar sus garabatos, palabras registradas y, sobre todo, ayuda cuando se dibujan planos.

Ilustración 14

Sala de juntas con notas personales



Nota: Elaboración propia, 2017.

La bitácora da fe de los procesos cognitivos que le han ayudado al diseñador a encontrar soluciones. En el mejor de los casos, se debería contar con las bitácoras de proyectos pasados. Éstas pueden ayudar a resolver problemáticas futuras. Son atajos que, si se cuentan con ellos, ahorrarán tiempo al diseñador. Al ser procesos, le ayudarán tanto a permanecer fiel a su estilo o cambiar tajantemente en caso de sentirse repetitivo. En esa dirección, Arnheim, R. (1986) afirmaba que “la visión es el medio primordial del pensamiento”. Pensar requiere y depende de las imágenes, por eso la percepción mental es imprescindible para la formación de conceptos mentales.

Siguiendo con su propuesta, Arnheim, R. (1986) describe el pensamiento visual como “metafórico e inconsciente”, la unión de percepción y concepción que necesita la habilidad de “ver formas visuales como imágenes”. A grandes rasgos, “es pensar conscientemente usando los mecanismos del procesamiento visual inconsciente del cerebro” (Arnheim, R.,1986).

El dibujo ayuda al diseñador con una colección de bitácoras de diferentes proyectos, tanto del pasado como del presente, con el fin de tener registro de cada uno de ellos. Siendo así, el diseñador podrá llegar a nuevas soluciones y evita posibles limitaciones. Cada bitácora de cada proyecto suma a futuro. Esta colección se podría entender como el archivo que contiene cada idea, cada problema de diseño y cada solución explorada.

Resultados: Criterios de Diseño Interior

- El dibujo es un componente fundamental del Diseño de Interiores, puesto que es un medio no efímero para que un mensaje sea transmitido; al mismo tiempo, es una representación de una idea.
- Particularmente, la técnica a mano alzada crea un diálogo perceptivo entre el movimiento corporal y el sentido de la vista, lo cual provoca un gran estímulo creativo que, además, profundiza en las formas e interpretaciones del espacio. Contando con el trabajo previo del bocetaje se puede seguir con el trabajo de dibujo arquitectónico digital. La creación de planos arquitectónicos da una percepción del tamaño del proyecto, de sus limitantes espaciales.
- Es importante señalar que la práctica del dibujo-

boceto que se propone como auxiliar del Diseño de Interiores no busca la armonía visual como finalidad. Los juicios estéticos pasan a segundo plano cuando la intención del diseñador es justamente esbozar una idea.

- El dibujo a mano alzada es una excelente manera en la que el diseñador puede explotar su creatividad y dar solución a sus problemas de diseño.
- La creatividad se entiende como esa serie de aptitudes con las cuales el diseñador planteará soluciones variadas y originales a problemas que enfrenta cotidianamente.
- Los bocetos en papel sirven para expandir la capacidad de la memoria trabajadora, permitiendo al diseñador tener en mente muchas opciones y variaciones de diseño. Al mismo tiempo, el acto de dibujar exige una fuerte atención visual y movimientos motrices deliberados. En consecuencia, el diseñador relaciona lo que sabe acerca del problema en el diseño y su solución inmediata. El dibujo permite que la exploración del espacio problemático y el espacio en su solución avancen juntos.
- En áreas de estudio como el Diseño Interior, pasa algo interesante: no se dibuja lo que se ve, sino lo que se imagina. Por ello, el diseñador requiere de conocimientos sobre el espacio, el volumen, la escala; de luces y sombras, de todo aquello que ayude a crear sus bocetos.
- Algunos de los beneficios del dibujo a mano alzada son que el diseñador adquiere ciertas técnicas. A manera de atajos, facilitan hacer dibujos sin la necesidad de herramientas de medición. En algunas ocasiones, el uso de perspectiva ayudará a comprender las imágenes digitales que se ejecutarán al final del proyecto. También ayudarán a comprender el espacio a trabajar, a dimensionar la cantidad de objetos que lo ocupan, a buscar la armonía visual.
- Ejercitar el dibujo al natural ayudarán al diseñador a familiarizarse con espacios, escalas y formas que le brindarán fluidez a su diseño. También a que el diseñador observe todo el panorama y pueda ir solucionando obstáculos por medio del dibujo. Se ha mencionado que dibujar es observar.
- Es de gran importancia el dibujo a mano alzada: no pretende negar los procesos tecnológicos al alcance del diseñador, es más, se sugiere que, al

realizar ejecuciones digitales, se tome en cuenta el trabajo de bocetaje previo, es decir integrar el dibujo a mano alzada al digital.

CONCLUSIONES

Es fundamental para la disciplina que los estudiantes de Diseño de Interiores hagan del dibujo una más de sus herramientas de trabajo. El Diseño de Interiores, así como la arquitectura, dependen de la capacidad que tenga el autor de imaginar espacios.

Trazar líneas, representar la realidad, es una manera de empezar a dimensionar el proyecto en sus espacios.

Frente al mercado laboral de la actualidad, entre más herramientas tenga el diseñador para comunicar sus ideas, más fácil será que aprueben sus proyectos, pero además esta propuesta también invita a disfrutar a otro nivel el proceso de diseñar, lo cual les darán herramientas competitivas *per se*.

En ese sentido, se pudo apreciar que el dibujo a mano alzada es una herramienta fundamental en el quehacer diario del diseñador. Esto fue evidente con los ejemplos mencionados de Santiago Calatrava, del estudio *Turenscape* y los propios trabajos del autor de este escrito: El común denominador fue la importancia del ensayo de dibujo para explotar la propia creatividad. De la línea al boceto, del boceto al dibujo y del dibujo al proyecto. El diseñador lleva a cabo una experiencia cognitiva propia, pero que debe ser entendida por quien gozará del resultado de su proyecto.

Al presentar al alumno de diseño los ejercicios propuestos, se cumple con ofrecer ese primer acercamiento al dibujo. A través de estas técnicas, la mano del diseñador deberá estar más suelta y podrá transmitir con una mejor capacidad la interpretación a un tercero de la idea que tiene en mente. Si se persigue un fin práctico, lejos del estético, el dibujo a mano alzada se transforma en una herramienta que puede brindar soluciones inmediatas tanto al cliente como al diseñador. Por ello, es importante que el estudiante intente con cada una de ellas expresar lo que quiere diseñar.

El uso de las nuevas tecnologías para el diseño no riñe con el dibujo a *mano alzada*, con el boceto. Al contrario, la propuesta y conclusión es que a las tecnologías digitales se abone una práctica casi tan antigua como el ser humano mismo. Expresar ideas a través de líneas ha sido una característica básica de las sociedades humanas. Se debe seguir usando el dibujo para transmitir las ideas y estilos individuales a cada uno de los proyectos.

No se trata de dibujar cuerpos o paisajes perfectos, sino de ser capaces de codificarlos con unas cuantas líneas y que el receptor entienda la idea que está detrás de estas líneas. Una serie de bocetos puede ser tan importante como el portafolio mismo, ya que ayuda a trazar el recorrido creativo que tiene su autor a lo largo del tiempo. Si bien un boceto pareció inadecuado a lo que se buscaba en su momento, el hecho de tenerlo archivado puede representar una solución a futuro.

REFERENCIAS

- Arnheim, R. (1986). *El pensamiento visual*. Ediciones Paidós.
- Hernández, C. (1999). *Manual de creatividad publicitaria*. Editorial Síntesis.
- Jodidio, P. (2016). *Calatrava*, Taschen.
- Klinkenberg, J-M. (2006) - *Manual de semiótica general*. Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Disponible en <https://juancarloslemusstave.files.wordpress.com/2015/01/manual-de-semiotica-general-klinkenberg.pdf>
- Martínez V., G. (2018). Procesos de aprendizaje del conocimiento tácito. *Revista Recherches en Sciences de Gestion*. 1 (124), 105-129. <https://doi.org/10.3917/resg.124.0105>
- Polanyi, M. (1965). Citado en Martínez V., G. (2018). Procesos de aprendizaje del conocimiento tácito. *Revista Recherches en Sciences de Gestion*.
- Sainz, J. (1999). *El dibujo de arquitectura*. Editorial Reverté.
- Zamora Mola, F. (2010). *The Sketch book*. Frechmann Kolón GmbH.