



El dibujo y el collage como visualizadores de ideas para el diseño gráfico. Caso: Agarra el lápiz y enciende el bombillo.

Drawing and collage as visualisers of ideas for graphic design. Case: Grab the pencil and turn on the light bulb.

 **Tatiana Zúñiga Salas**
Universidad de Costa Rica
tatiana.zunigasalas@ucr.ac.cr

Artículo original
Original Article

Correspondencia
Correspondence
tatiana.zunigasalas@ucr.ac.cr

Resumen

El artículo reflexiona sobre el uso que los diseñadores gráficos le dan al dibujo y al collage para visualizar ideas. El objetivo de este artículo es proponer una estrategia didáctica que potencie los procesos creativos y la visualización de ideas en las personas estudiantes en diseño gráfico. El taller *Agarra el lápiz y enciende el bombillo* aplicó la estrategia didáctica a quince estudiantes matriculados en el curso optativo Dibujo Tridimensional II de la Carrera de Diseño Gráfico de la Sede Interuniversitaria de Alajuela de la Universidad de Costa Rica en el primer semestre del año 2024. Para ello, el autor/a adaptó la taxonomía del dibujo para el diseño de Schenk (2007) y propuso seis actividades creativas basadas en un modelo tridimensional de un árbol previamente elaborado en el curso. El presente estudio adoptó un enfoque mixto para explorar cualitativa y cuantitativamente el aporte del dibujo y del collage en la visualización de ideas. El diseño de investigación se clasifica como exploratoria y realizamos las siguientes actividades: reconocimiento de materiales, realización de dibujos gestuales, síntesis volumétrica con malla gráfica, intervención gráfica de fotografía, proyección de luz sobre el modelo e intervención de siluetas y collage. Los participantes dieron una alta calificación a la estrategia didáctica y consideraron las actividades relevantes para su desarrollo profesional. Descubrieron que las actividades les permitieron visualizar ideas en poco tiempo y con menor presión por los resultados obtenidos. La actividad de collage permitió a los participantes reunir ideas y construirlas nuevamente bajo un nuevo enfoque, permitiéndoles retomar sus dibujos, reorganizarlos a partir de nuevas configuraciones y reconcebirlos desde un punto de vista diferente. Los mismos participantes recomendaron implementar este tipo de actividades en los cursos de dibujo de la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad de Costa Rica.

Palabras claves: dibujo, diseño gráfico, visualización de ideas, collage, percepción constructiva, proceso creativo.

Financiación
Fundings
Sin financiación

Recibido
Received
26/04/2024
Aceptado
Accepted:
23/10/2024
Publicado
Published
28/12/2024

Cómo citar este trabajo.
How to cite this paper:
Zúñiga-Salas, T. (2024). El dibujo y el collage como visualizadores de ideas para el diseño gráfico. Caso: Agarra el lápiz y enciende el bombillo. I+Diseño. Revista de Investigación y Desarrollo en Diseño, 19.

DOI: 10.24310/idiseo.19.2024.19769

Abstract

The article reflects on the use that graphic designers give to drawing and collage to visualize ideas. The objective of this article is to propose a didactic strategy that enhances creative processes and the visualization of ideas in graphic design students. The workshop Grab the pencil and turn on the light bulb applied the didactic strategy to fifteen students enrolled in the optional course Three-Dimensional Drawing II in the Graphic Design Degree of the Interuniversity Campus of Alajuela of the University of Costa Rica in the first semester of 2024. To do so, the author adapted Schenk's (2007) drawing taxonomy for design and proposed six creative activities based on a three-dimensional model of a tree previously prepared in the course. The present study adopted a mixed approach to qualitatively and quantitatively explore the contribution of drawing and collage in the visualization of ideas. The research design classifies as exploratory, and we conducted the following activities: recognizing materials, making gestural drawings, synthesizing volume with graphic mesh, intervening with photography, projecting light on the model, and using silhouettes and collage. The participants gave a high score on the teaching strategy and considered the activities relevant to their professional development. They discovered that the activities allowed them to visualize ideas in a short time and with less pressure from the results obtained. The collage activity allowed the participants to gather ideas and build them again under a new approach, allowing them to take on their drawings, reorganize them from new configurations and re-conceive them from a different point of view. The same participants will recommend implementing this type of activity in the drawing courses of the School of Fine Arts of the University of Costa Rica.

Keywords: drawing, graphic design, visualization of ideas, collage, constructive perception, creative process.

Introducción

El acto de dibujar es conocido como una herramienta cognitiva (Mayo, 2012; Tversky y Suwa, 2009) y su naturaleza visible facilita la comunicación y promueve el trabajo colaborativo. Según Fan, Bainbridge, Chamberlain y Wammes (2023), el dibujo es la herramienta cognitiva más versátil y duradera para exteriorizar ideas, pues no solo transmite aspectos de la representación mental, sino también tiene un impacto en el proceso cognitivo, es decir, lo que la persona nota, recuerda o cree. Para Bainbridge, Chamberlain, Wammes y Fan (2024), el dibujo brinda una riqueza de información sobre cómo vemos el mundo y puede influir en cómo se percibe o se aprende la información.

Dibujar es un proceso mental que produce millones de conexiones en el cerebro en segundos. Permite generar ideas, visualizarlas y documentarlas, al mismo tiempo que estimula la creatividad al promover una secuencia de inferencias y nuevas ideas para organizar y transmitir información. Realizar un dibujo implica una interrelación entre el cerebro, la mano y el ojo humano (Chu, Hsiu, Chih y Yen, 2017). Este proceso cognitivo, permite que la persona dibujante desarrolle un ciclo mental donde se puede redefinir su idea principal para generar nuevas vertientes de análisis. Se enfrenta entonces (desde sus primeros intentos) a un ciclo de desarrollo de ideas que son consideradas y reconsideradas, creadas y recreadas, examinadas y reexaminadas, configuradas y reconfiguradas durante todo el proceso creativo de la persona diseñadora (Tversky y Suwa 2009).

Según Mayo (2012) el uso del dibujo puede convertirse en una herramienta para desarrollar y perfeccionar las habilidades del pensamiento creativo. Promueve la capacidad de hacer conexiones y asociaciones entre los datos encontrados para formular nuevas soluciones al problema en cuestión. Amplía los límites de la memoria, exterioriza pensamientos e intereses fugaces al fijarlos sobre un papel y los hace tangibles para ser inspeccionados, discutidos y alterados posteriormente.

El término plástico se ha empleado principalmente para referirse a materiales sintéticos o artificiales que poseen la característica de ser fácilmente moldeables [...].

Una de las mayores diferencias (y de las más controversiales) entre el arte y el diseño es la función. El diseño se crea para un propósito de uso humano y por lo tanto su creación implica generación de ideas y adaptación de estas para su utilidad (Tversky et al., 2003). Estudios recientes plantean que la gestión de ideas en los profesionales gráficos implica un conjunto de seis actividades que no se llevan a cabo necesariamente con un orden lineal: 1. capturar la idea (crearla), 2. desarrollar o expandir la idea, 3. organizar la idea, 4. recuperar la idea y 5. compartir la idea (Inie y Dalsgaard 2020; Rosselli Del Turco y Dalsgaard 2024).

Entonces, ¿por qué los diseñadores bocetean? (Chu et al. 2017) señalan que los diseñadores contemporáneos utilizan los bocetos para registrar y transmitir conceptos de manera rápida e intuitiva. De esta manera, las ideas se procesan en papel para ver si son viables (Schenk 2014). Además, para (Baskinger y Bardel 2013) el dibujo amplía la imaginación de la persona diseñadora, permite grabar ideas, documentar lo que observan y proyectar lo que no pueden ver.

El dibujo académico es la base de la alfabetización en la educación artística profesional (Parkhomenko, 2024). El dibujar es parte importante de la mayoría de los procesos creativos artísticos y se presenta en las diferentes etapas que conlleva plasmar una idea en algo real. Tanto los artistas como los diseñadores están acostumbrados a producir bocetos previos en diferentes niveles de acabado antes de enfrentarse al producto final. Estos procesos se enseñan desde las aulas en los primeros cursos académicos. De hecho, la enseñanza del dibujo es un proceso mental en el que se diseña y se plasma una idea tanto de la imaginación como de la observación directa. A través de este proceso mental se mejora poco a poco la habilidad de dar forma a lo que se percibe visualmente (Bulduk 2010).

De la misma manera, la técnica del collage es un excelente generador de ideas, gracias a su espontaneidad, imágenes sugerentes y con un gran carácter lúdico inherente. Esta técnica enriquece la visión más tradicional del dibujo: la observación o el análisis de la forma. Parte de encontrar formas, colores, diseños y texturas presentes en imágenes antiguas, reutilizadas y replantear a partir de ellas una nueva propuesta creativa. Por esta razón, el collage para el diseño gráfico se convierte en un laboratorio o espacio de experimentación (Gil, 2019).

El collage permite reinventar la idea previa y la conecta con una nueva propuesta al asociar partes inicialmente no vinculadas.

Al ser el collage un espacio de construcción (Gil, 2019), esta técnica potencia la construcción perceptual en el diseño gráfico, al fomentar la visualización de nuevas ideas al unir elementos independientes. El collage permite reinventar la idea previa y la conecta con una nueva propuesta al asociar partes inicialmente no vinculadas. El collage ofrece una gran ventaja a la persona diseñadora porque a través de su práctica permite trasladar ideas de un proyecto a otro (Gutiérrez 2020)

En la Escuela de Artes Plásticas (EAPL) de la Universidad de Costa Rica los cursos de dibujo se dividen en cuatro cursos básicos y cuatro cursos optativos. Los cursos básicos abordan todas las herramientas primarias para el dibujo realista y en los cursos optativos se abordan temáticas más específicas tales como retrato, paisaje, anatomía animal, entre otros. En todos los cursos se incentiva el boceto para formular ideas antes de crear una obra más acabada o producto final. Sin embargo, pese a los ocho cursos de dibujo que llevan, las personas estudiantes no valoran el boceto o dibujo preparatorio igual que valoran los productos finales. Muchas veces los dibujos preparatorios son subestimados frente a los trabajos artísticos más acabados (Mayo 2012).

Todas las personas estudiantes deben cursar los ocho cursos sin distinción si pertenecen a carreras con énfasis plásticos como pintura o escultura, o están matriculados en la carrera de diseño gráfico. Sin embargo, el uso del dibujo en los diseñadores gráficos tiene características diferentes a las que le dan los artistas, pues el diseñador estará involucrado con clientes o equipos de trabajo y esto requiere distintas dinámicas creativas. Estas diferencias en el uso del dibujo para el diseño gráfico en relación con otros énfasis del arte plástico no se consideran siempre en las clases y, por tanto, peligra que se dé un abordaje generalizado en vez

de enfocarlo en el perfil de salida propio de un diseñador gráfico. Por lo tanto, el objetivo de este artículo es proponer una estrategia didáctica que potencie los procesos creativos y la visualización de ideas específicas en las personas estudiantes de diseño gráfico.

A continuación, en la sección 2 se evidencian los usos que le dan los diseñadores gráficos al dibujo. En la sección 3 se aborda el collage como herramienta para promover la percepción constructiva en el diseño gráfico. Después, en la sección 4 se utiliza este marco teórico para proponer la estrategia didáctica que, al integrarla en las dinámicas de las aulas desde la formación temprana de las personas estudiantes se considera que puede potenciar en ellas las habilidades de estimulación creativa. Los apartados subsecuentes corresponden a los resultados del estudio y las conclusiones.

El dibujo para el diseño gráfico

El dibujo en la enseñanza del diseño gráfico es una herramienta modular que permite a la persona estudiante desarrollar su capacidad de capturar imágenes mentales y trabajarlas para apoyar la comunicación de una idea o propuesta. El acto de dibujar crea valor para el proceso del diseño y la visualización de productos tangibles (Hoftijzer, Carelsberg, y Sypes-teyn 2023). La primera audiencia a la que se debe visualizar una idea es el diseñador mismo, durante este proceso el diseñador hace notas, dibuja garabatos y plantea diagramas para capturar fragmentos de pensamientos importantes que más adelante se pueden convertir en propuestas más construidas y sólidas. Además de permitir transformar el pensamiento en algo más concreto, este tipo de dibujo de notas despiertan el cerebro y lo conectan un nivel más profundo de pensar y de ver (Baskinger y Bardel, 2013).

[...] este tipo de dibujo de notas despiertan el cerebro y lo conectan un nivel más profundo de pensar y de ver.

En las etapas tempranas creativas (durante el procesamiento de la información), el boceto puede aumentar la conciencia perceptiva de las personas estudiantes. Colabora a seleccionar, reordenar y documentar características o propiedades importantes de la idea. Este proceso implica un nivel significativo de flexibilidad en la persona estudiante donde se evoluciona y altera el desarrollo de las ideas para reconfigurarlas. En lugar de producir incertidumbre y/o confusión, la ambigüedad en los primeros bocetos de diseño es una fuente de creatividad ya que permite percibir con nuevos ojos las figuras y reinterpretarlas o reagruparlas hacia nuevos caminos creativos (Tversky et al. 2003).

Nuestro mecanismo cognitivo fundamental nos permite darle sentido a la información aún si está incompleta. A través de la simplificación, la persona diseñadora se enfoca en la estructura general de la forma, extrae los rasgos parciales e innecesarios y busca transmitir un mensaje a través de un objeto más fácilmente reconocible. La abstracción de la forma funciona para dibujar objetos más complejos y asegurar el reconocimiento de los espectadores. Para (Hsu y Wang 2018) la simplificación es un método que hace los dibujos más memorables e inmediatamente reconocibles. Extrae las partes más importantes de la forma y permite al diseñador trabajar de manera más eficiente, pero con menos tiempo en la ejecución, además puede ampliar, resementar y diversificar el significado original de la forma original.

Por esta razón, la enseñanza del dibujo para el diseño gráfico debería tener características muy diferentes a la enseñanza del dibujo para otras áreas creativas. El diseñador gráfico debe de generar las ideas, pero también debe exteriorizarlas, cuestionarlas, adaptarlas y socializarlas para que su producto sea utilizado por un público meta en específico. En este contexto, Schenk (2007) caracteriza el rol del dibujo específicamente para el diseño gráfico en una Taxonomía originalmente publicada en el 2005 y revisada en el 2007. Algunos de los procesos mencionados en la taxonomía se usan de manera simultánea y paralela. Por ejemplo, mientras las personas diseñadoras toman notas y recolectan información de un referente pueden esquematizar las primeras ideas del producto final. Esta simultaneidad y procesamiento paralelo son necesarias en el desarrollo de las habilidades del dibujo para el diseño gráfico.

Según (Schenk 2014) el diseño actual ha sido transformado por los medios digitales. Por lo tanto, la educación en diseño debe generar una amplia gama de diferentes tipos de dibujo que implementen además el uso de aplicaciones digitales. No obstante, los métodos tradicionales no deben perder valor ni importancia, porque un diseñador que tenga buenas bases de dibujo puede abordar exitosamente otros medios tecnológicos (Bulduk, 2010). En otras palabras, en las aulas se debe procurar que las personas estudiantes aprendan a ser capaces de producir una gran variedad de dibujos y tener la destreza de combinar estratégicamente los diferentes tipos de dibujos para hacer propuestas híbridas o que cumplan varios propósitos según la circunstancia (Schenk, 2007). Es necesario mejorar la alfabetización visual y la creatividad de los futuros diseñadores con el uso innovaciones tecnológicas tecnología para la visualización de ideas (Bulduk 2010).

La teoría evidencia el aporte del boceto en los procesos de visualización de ideas y que las personas diseñadores aprender a pensar a través de los bocetos (Hua 2019). Sin embargo, desafortunadamente muchas veces en las aulas, no es tan valorado el boceteo rápido, espontáneo y fluido, frente a un dibujo de hiperrealismo que les llevó un mes realizar o frente a una copia donde tuvieron que estudiar y apropiarse del estilo de otro artista. Según Scully y Sypesteyn (2023) no necesariamente un dibujo menos realista equivale a un boceto de diseño menos eficaz. El realismo no necesariamente agrega contenido al dibujo, lo más importante no es hacer dibujos bonitos, sino lograr comunicar su idea de la manera más clara y rápida posible. Demasiado realismo podría tener un efecto negativo en la calidad narrativa del boceto y, por lo tanto, venir en detrimento de la visualización de las ideas.

Demasiado realismo podría tener un efecto negativo en la calidad narrativa del boceto y, por lo tanto, venir en detrimento de la visualización de las ideas.

De esta manera, se evidencia la necesidad de entender el proceso creativo como algo que se construye y deconstruye para poder dar solución a un problema y no como un proceso que conlleva a un producto final, estático y definitivo. Entonces surge la pregunta ¿cómo se estimulan las nuevas ideas? Tanto aprendices como diseñadores experimentados generan ideas espontáneas y fáciles, pero más avanzado el proceso de diseño se les hace más difícil realizar inferencias del primer boceto y generar nuevas y refrescantes ideas y terminan volviendo sobre las viejas ideas. Para contrarrestar esto Tversky et al. (2003) sugieren una estrategia donde se separa el diseño por partes, se vuelve a analizar parte por parte y se reorganiza. A este proceso le denominaron percepción constructiva la cual puede ser cultivada a través de los años de estudio.

El collage como herramienta para promover la percepción constructiva en el diseño gráfico

La percepción constructiva implica que la persona diseñadora tenga la habilidad para percibir y concebir una idea a partir de la reorganización y generación conceptual consciente de no caer en propuestas preconcebidas subyacentes a la idea original (Suwa 2003). Para esto es necesario evitar la fijación involuntaria de agrupar elementos estereotipados y promover nuevas interpretaciones. La teoría afirma que la habilidad de percepción constructiva es más común en diseñadores experimentados que en aprendices; pero consideran que con instrucciones claras posible enseñar esta habilidad (Suwa, 2003). Los autores valoran que la percepción constructiva puede ser fomentada como un modelo de creatividad tanto para diseño gráfico como para otros campos artísticos (Tversky et al., 2003). Para cultivar la percepción constructiva en las aulas será necesario tener una nueva configuración de una idea previa (generalmente ambigua) y vincularla a una nueva conceptualización.

Implementar herramientas y estrategias paralelas al dibujo enriquecen la formación de la persona estudiante al estimularle su creatividad e ingenio para transmitir un concepto sin importar la técnica que utilice (Cabezas-García y Galera-Rodríguez 2022). Para Gutiérrez (2020), el collage además de ser una técnica de representación artística es una herramienta de práctica compositiva que demanda gran agilidad mental y logra gran calidad de abs-

tracción y simplifica la visualización de ideas. Según Cabezas-García y Galera-Rodríguez (2022) el collage utiliza mensajes y significados ya existentes para expresar el propio.

Este proceso de pensamiento en el collage brinda a la persona estudiante las herramientas necesarias para lograr la percepción constructiva del diseño, donde se reorganizan sus partes y se reinterpretan al servicio de la generación de innovadoras ideas o propuestas. Así, la nueva configuración de las formas, texturas y colores preexistentes le brindan a la persona estudiante nuevas estrategias para acercarse a su proceso creativo al promover la capacidad de realizar conexiones y asociaciones entre las imágenes existentes y formar así nuevas posibilidades de soluciones al problema que se enfrentan.

Metodología

La presente investigación adoptó un enfoque mixto para explorar de manera cualitativa y cuantitativamente el aporte del dibujo y del collage en la visualización de ideas. El diseño de la investigación se clasifica como investigación exploratoria, dado que se considera que el enfoque permite abrir diversas líneas de investigación a partir de este primer acercamiento.

Participantes

La Sede Interuniversitaria de Alajuela imparte la carrera de Diseño Gráfico, que lleva el mismo plan de estudio de su homóloga en la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad de Costa Rica. Para realizar el estudio, se eligió esta Sede porque en ella sólo se impacte la carrera de Diseño Gráfico. El taller Agarra el lápiz y enciende el bombillo tuvo una estructura pedagógica de una clase tipo Masterclass propuesta por Hoftijzer et al., (2023). Se llevó a cabo en una clase con 15 personas estudiantes, hombres y mujeres, del curso Representación Tridimensional II en el I ciclo del 2024 (matriculados eran en total 17 pero hubo varias personas estudiantes ausentes). La estrategia completa, compuesta por distintas actividades, tuvo una duración aproximada de cuatro horas. El curso de Representación Tridimensional II es un curso optativo que se cursa al concluir los cuatro cursos básicos, para este momento las personas estudiantes ya tienen todos los conocimientos básicos del dibujo.

Procedimientos

Con base a la taxonomía de Schenk (2007), se plantearon seis actividades: 1. reconocimiento de materiales, 2. realización de dibujos gestuales, 3. síntesis volumétrica con malla gráfica, 4. intervención gráfica de fotografía, 5. proyección de luz sobre el modelo e intervención de siluetas y 6. collage. Cada actividad tuvo una duración entre cinco y cincuenta minutos (ver Figura 1).

Para desarrollar las actividades, las personas estudiantes diseñaron previamente una maqueta de un árbol en tres dimensiones con diferentes materiales como cartón, espuma, papel, entre otros. Las seis actividades se basaron en la simplificación de la forma de dicha maqueta para luego ser intervenida con diferentes lenguajes gráficos (ver Figura 2).

Antes de las actividades se dieron las instrucciones y se explicó la dinámica que iba a utilizar.

Actividad	Instrucción	Taxonomía según Schenk	
Reconocimiento de materiales	Ejercicios de expresión gráfica / 5 min	Uso del dibujo	Para anotar información
		Habilidad	Capacidad para controlar una variedad de medios.
Dibujo gestual (lineal y de mancha)	20 dibujos gestuales 30 segundos cada uno / 25 min	Uso del dibujo	Para anotar información
		Habilidad	-Capacidad para dibujar rápidamente -Capacidad para memorizar material visual.
Síntesis volumétrica	Análisis de volúmenes con malla gráfica y/o planimetría / 20 min	Uso del dibujo	-Para expresar tres dimensiones -Para dibujar desde la observación
		Habilidad	-Capacidad de observar con precisión en vivo. -Capacidad para concebir y representar formas tridimensionales.
Intervención gráfica de fotografía	Intervención con garabatos sobre fotografía / 20 min	Uso del dibujo	Para garabatear
		Habilidad	-Capacidad para recordar y utilizar convenciones y sistemas de dibujo. -Capacidad para valorar el uso adecuado del dibujo.
Intervención gráfica de las siluetas	Sombras proyectadas de la maqueta sobre un soporte e intervención gráfica / 35 min	Uso del dibujo	-Para visualizar -Para reproducir una representación esquemática
		Habilidad	-Capacidad para recordar y utilizar convenciones y sistemas de dibujo. -Capacidad para valorar el uso adecuado del dibujo.
Collage final	Diseño de un cartel de una película o portada de un libro con collage a partir de intervenciones gráficas previas / 50 min	Uso del dibujo	-Visualizar -Reproducir un esquema
		Habilidad	-Capacidad para reunir una síntesis de imágenes. -Capacidad para juzgar la idoneidad y calidad de las imágenes dibujadas. -Capacidad para resolver ideas de forma visual. -Capacidad para conceptualizar imágenes potenciales.

Figura 1.

Descripción de Actividades del Taller y Aplicación de la Taxonomía de Schenk (2007).



Al inicio de la sesión se realizó una presentación de imágenes de referencia como punto de partida. Sin embargo, no se mostraron demasiados referentes visuales para no dirigir excesivamente la imaginación de las personas participantes. Para desarrollar el taller se colocaron mesas individuales para que cada persona participante tuviera un espacio propio en el cual colocar su maqueta realizar sus ejercicios (ver Figura 3)

Materiales

Todos los dibujos se realizaron en papel Bond tamaño carta para mayor control del formato y llegar a acabados finales en corto tiempo. Algunos ejercicios fueron en papel en blanco y otros fueron desarrollados sobre impresiones fotográficas de la maqueta. Fue necesario que las personas participantes llevaran una tabla de soporte, tijeras, goma, cinta adhesiva, prensas de dibujo y un foco (opcional: la luz del celular). Se les dio libertad sobre que material de dibujo usar. Se les motivó a usar marcadores, lápiz de cera, lapiceros, tizas pastel de óleo y crayolas.

Figura 2.

Algunos Ejemplos de Maquetas Realizadas Previamente por las Personas Estudiantes. Fuente: Camila Rodríguez Rodríguez, María Fernanda Brenes Solórzano, Kevin Carvajal Ugalde y Jimena Valerín Villarreal



Figura 3.

Disposición Espacial del Taller «Agarra el Lápiz y Enciende el Bombillo». Mesas Individuales para cada Persona Estudiante. Fuente: Fotografía del autor/a

Enunciado	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1. Los diferentes tipos de actividades que hicimos me ayudaron a desarrollar una idea para mi producto final	3	9	3	0	0
2. El taller contribuyó al aprendizaje de las personas participantes	9	4	2	0	0
3. Los referentes al inicio me ayudaron para la visualización de ideas a lo largo del taller	5	7	1	2	0
4. Los conocimientos y habilidades vistos en el taller son directamente relevantes para la futura práctica profesional diaria de las personas participantes	9	5	0	1	0
5. El dibujo es una herramienta imprescindible para el desarrollo de la profesión del diseñador gráfico	11	3	1	0	0

Figura 4.
Cantidad de Participantes que Respondieron a los Enunciados Likert para Analizar el Taller.

Se evaluó el taller mediante un breve cuestionario en Google Forms que contenía tres secciones. La primera sección era una escala de Likert sobre el análisis del taller con cinco frases (Figura 4). La segunda sección era otra escala de Likert sobre la evaluación del taller con cinco frases y una evaluación del taller del 1 al 10 donde 1 es el mínimo y 10 es la nota máxima (Figuras 5 y 6). Se concluyó con tres preguntas abiertas. Además, a través de la observación del comportamiento de las personas participantes y de sus resultados, los autor/a dedujeron aportes del taller en el desarrollo del dibujo como visualizador de ideas.

Resultados

Durante todo el taller se observó muy buena participación de parte de las personas estudiantes, en todo momento estuvieron muy comprometidas y entregadas en el desarrollo creativo de cada ejercicio. Siempre hubo una sensación de enfoque e interés por realizar cada ejercicio. En la Figura 4 se muestran las respuestas a los enunciados tipo Likert de análisis del taller. Los quince participantes respondieron a todos los enunciados.

Llama la atención que la gran mayoría de las personas participantes sintieron que las actividades desarrolladas les ayudaron a desarrollar una idea, o que le contribuyeron a su aprendizaje. Además, sintieron que las habilidades y conocimientos abordados en el taller

Enunciado	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1. La distribución del tiempo de cada actividad del taller fue adecuada	9	4	1	1	0
2. Me gustaría que integraran más actividades como estas dentro de los cursos de dibujo básicos de la EAPL	10	4	1	0	0
3. El taller capacita a las personas participantes explorar el tema más profundamente por su cuenta	8	4	3	0	0
4. El taller fortalece los conocimientos previos de las personas participantes.	7	6	1	1	0
5. ¿Cómo calificaría la relevancia del taller en el desarrollo de su profesión?	5	6	4	0	0

	Totalmente relevante	Relevante	Ni relevante ni irrelevante	Irrelevante	Totalmente irrelevante
5. ¿Cómo calificaría la relevancia del taller en el desarrollo de su profesión?	5	6	4	0	0

Figura 5.
Cantidad de Participantes que Respondieron a los Enunciados Likert para Evaluar el Taller.

era directamente relevantes para la futura práctica profesional. Un punto importante es que once de los quince participantes estuvieron de acuerdo de que el dibujo es imprescindible para el desarrollo profesional del diseñador gráfico.

En la Figura 5 se exponen las respuestas a los enunciados tipo Likert de evaluación del taller. Los quince participantes respondieron todos al enunciado. Trece personas de los quince participantes mostraron actitudes positivas a la distribución de tiempo de las diferentes actividades. Además, diez personas deseaban integrar este tipo de actividades en los cursos básicos de dibujo de la Escuela de Artes Plásticas (EAPL) y once personas percibieron el taller relevante para el desarrollo de su profesión.

Los participantes calificaron de forma global el taller, en la Figura 6 se muestra la calificación. La mayoría de los participantes le dieron una calificación positiva al taller, pues le asignaron una nota de 9 o 10 (la máxima calificación). Con esta calificación se puede inferir de manera contundente que las personas participantes consideraron al taller como un espacio adecuado para la visualización de ideas.

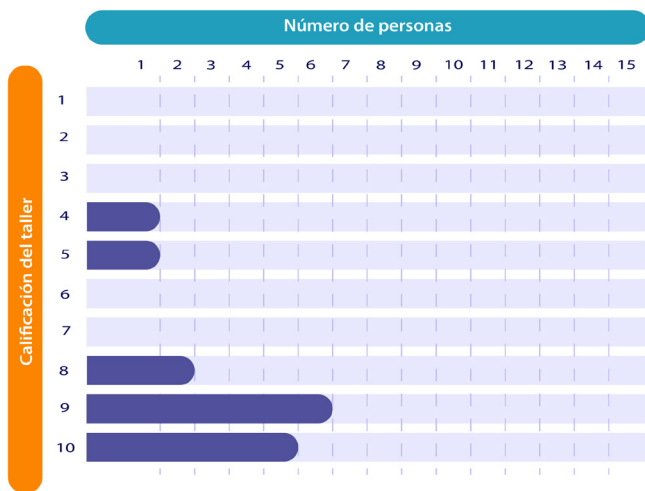


Figura 6.
Evaluación del Taller
con Calificación de
1 al 10.

También se les hicieron preguntas abiertas a los participantes. Se les pidió completar las siguientes frases «Lo que más me gustó del taller fue...» y «Lo que menos me gustó del taller fue...». En la Figura 8 se muestran las respuestas más relevantes. Con sus comentarios se evidencia que las personas participantes se sintieron cómodas con la dinámica del taller, hubo un sentir de libertad en la expresión creativa y el reto de proponer soluciones en poco

Se preguntó a las personas participantes cuál fue la actividad que más les ayudó a visualizar la idea final. En la Figura 7 se puede visualizar que las actividades que ellos consideraron más relevantes para la visualización de ideas fueron la intervención gráfica sobre una fotografía y el collage final. Esto llama profundamente la atención a los autor/a ya que en ambas actividades elegidas como favoritas existía previamente un referente visual del que pudieran partir; había una imagen, un dibujo o una textura que detonara la idea. Por lo tanto, las personas participantes aplicaron cierto nivel de percepción constructiva al analizar estas imágenes y replantearlas nuevamente.

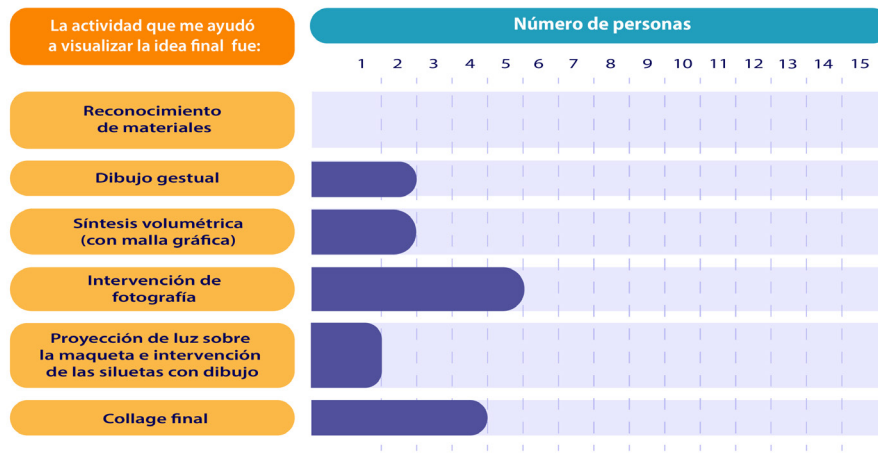


Figura 7.
Respuesta de las
Personas Participan-
tes sobre la Actividad
que fue de Mayor
Ayuda para Visuali-
zar la Idea Final.



Figura 8.

Respuestas de las Personas Estudiantes a las Frases «Lo que Más me Gustó del Taller Fue...» y «Lo que Menos me Gustó del Taller Fue...».

tiempo. Lo que menos les gustó fue la falta de tiempo, la falta de claridad en las instrucciones y necesitaron más pausas entre cada ejercicio.

Por último, se les preguntó sobre los usos que le dan al dibujo para la visualización de ideas. En la Figura 9 se muestran las respuestas más destacadas. De las cuales se infiere que los estudiantes tienen clara la importancia del dibujo para visualizar ideas, lo usan para lluvias de ideas, para traducir su pensamiento, para esbozar un objeto que observan y en varias facetas del proceso creativo.



Figura 9.

Usos del Dibujo para la Visualización de Ideas según las Personas Participantes al Taller.

enfrentaran a las siguientes temáticas con mayor agilidad mental y llegaran a ideas concretas más rápidamente.

Es interesante como en tan poco tiempo las personas participantes pudieron llegar a resultados bastante acabados y con ideas concretas y personales. Una de las mejores prácticas en el dibujo es el lograr dibujar de manera efectiva y eficiente (Scully y Sypesteyn, 2023). Por lo tanto, existe una relación entre la efectividad del boceto versus la cantidad de tiempo y esfuerzo necesarios para crearlo. En el taller se observó una mayoría de trabajo de síntesis en los productos finales que abordaron poco realismo. De hecho, un exceso de realismo no se consideraría la mejor práctica porque demandaría demasiado tiempo y esfuerzo y no agregaría mayor calidad narrativa al boceto. Se ve en los productos realizados en el taller lo propuesto por los autores al evitar un dibujo excesivamente básico, tal como el conocido dibujo de palitos (Scully y Sypesteyn 2023) porque tampoco aportaría gran detalle en la visualización de ideas, sino que un nivel medio de realismo ayuda más a un nivel de representación visual.

El reto de producir ideas concretas en tan poco tiempo les aceleró su capacidad de toma de decisiones y visualizan ideas más fácilmente sin caer en el uso repetitivo del borrador e inclusive les dio tiempo para hacer calidades de línea, tramas o aplicar texturas a las formas. Sin embargo, se requirió mostrar varias veces los referentes, muchas más de las que originalmente se consideraba necesario y se ampliaron más las instrucciones entre cada actividad, lo que restó un poco el tiempo planeado para cada actividad.

Erróneamente muchas veces se considera que el dibujo de síntesis es más fácil de hacer, especialmente cuando se compara con el dibujo altamente realista. La realidad es que la simplificación es realmente difícil. Una buena síntesis y puede ser alcanzada de manera

[...] un exceso de realismo no se consideraría la mejor práctica porque demandaría demasiado tiempo y esfuerzo y no agregaría mayor calidad narrativa al boceto.



Figura 10.
Ejercicios de Intervención Gráfica sobre Fotografía (20 minutos). Fuente. Angélica Díaz Guadamuz, Angie León Campos y Jonathan Cerda Perez.



Figura 11.

Ejercicios de Síntesis Volumétrica con Malla Gráfica (20 minutos). Fuente. Camila Rodríguez Rodríguez, Fiorella Alfaro Alfaro y Kevin Canales Rojas.

controlada y exitosa cuando ya el dibujo realista es bien comprendido. La realidad es que la simplificación en el dibujo requiere dominar el tema que se dibuja (Hoftijzer et al. 2020).

De hecho, la misma investigación ha evidenciado que los diseñadores experimentados reconocen cómo utilizan el dibujo durante las reuniones con clientes para explicar o formular sus ideas y estos dibujos que realizan les lleva a veces segundos o minutos, pero nunca son dibujos acabados, entonces ¿por qué se sigue sobrevalorando el dibujo acabado sobre el dibujo espontáneo gestual y rápido? ¿Acaso somos nosotros, los docentes de dibujo, quienes estamos promoviendo esta visión rígida del dibujo centrado sólo en el producto final y no en el proceso creativo? ¿Son nuestros mismos proyectos o las estrategias didácticas empleadas los que siguen no fomentando al dibujo como herramienta para visualizar ideas?

Los ejercicios planteados volvieron a retomar fundamentos propios de los cursos básicos de dibujo, además abordaron niveles de pensamiento bidimensional por ejemplo con la intervención fotográfica, o pensamiento tridimensional y espacial con la observación de un objeto tridimensional y también pensamiento abstracto a partir de la proyección de sombras de la maqueta la intervención sobre siluetas (ver Figuras 10, 11 y 12).

Fue muy positivo realizar las diferentes actividades en papel de formato carta dado que les permitió a las personas participantes moverse alrededor de la maqueta para dibujar diferentes puntos de vista. De hecho, varias personas estudiantes se pusieron de pie o en las sillas mientras realizaban las actividades (ver Figura 13).

Entre los resultados encontrados, uno de los más importantes fue que los participantes generaron sus ideas no partiendo de un boceto previo, sino vinculados con texturas, formas y colores que le sugerían las maquetas, los dibujos y las fotografías, y utilizaron libre-



Figura 12.

Ejercicios de Proyección de Luz sobre Maquetas e Intervención Gráfica de las Siluetas (35 minutos). Fuente: Fotografía del autor/a.

un dibujo gestual para sintetizar su volumen con malla gráfica y al final replantearlo en una nueva propuesta incluyendo también la intervención gráfica sobre la fotografía, todo esto a través del collage (ver Figura 14).



Figura 13. Posiciones Dinámicas a la Hora de Realizar Dibujos Gestuales en el Taller. Fuente: Fotografía del autor/a.



Figura 14.

Proceso Creativo de la Participante Fio-
rella Alfaro Alfaro.
Fuente: Fotografía del
autor/a.

Figura 15.

Proceso Creativo
de Cristina Vieta
Fernández. Fuente:
Fotografía del autor/a

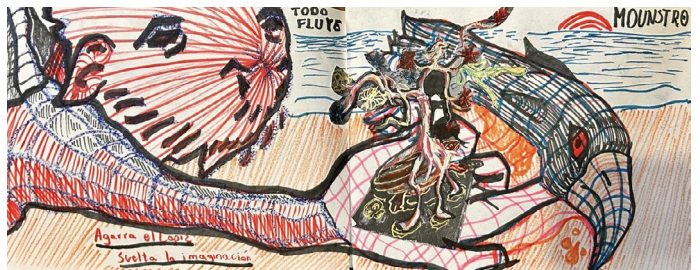


Figura 16.

Proceso Creativo del
Estudiante Kevin
Carvajal Ugalde.
Fuente: Fotografía del
autor/a.

En las Figuras 15, 16 y 17 se pueden ver otros procesos creativos de los participantes Cristina Vieta Fernández y Kevin Carvajal Ugalde. En ambos casos las personas participantes trabajaron a partir de la actividad de proyección de luz sobre las maquetas, intervención gráfica sobre las siluetas para terminar el proceso con un collage creativo (ver Figuras 15, 16 y 17).

Estos productos evidencian que todas las actividades planteadas se usaron para visualizar ideas en el diseño gráfico final. Fue evidente que la validación de todo el proceso creativo les ayudó a las personas participantes a proponer la idea final. Así, queda claro la importancia de enseñar desde las aulas que el dibujo final no debería ser lo más importante, sino el recorrido mental y creativo que caminó la persona dibujante para plantearse soluciones a un problema (Ver Figura 18).

Con base a esto, el enfoque de las estrategias didácticas implicaría redireccionar los productos de dibujo donde se motive al estudiante a procesos creativos que impliquen valorar tanto el auto descubrimiento individual como la exploración de diversas alternativas. Es decir, que es importante aprovechar al dibujo como herramienta para el pensamiento creativo, donde la persona estudiante puede no sólo hacer productos artísticos finales y acabados, sino que también obtenga la capacidad de visualizar sus pensamientos y negociar o exponer frente a otros, diferentes soluciones a un problema.

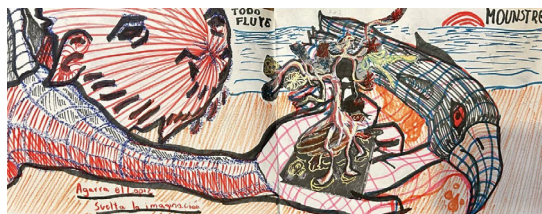


Figura 17.

Collage Final de Kevin Carvajal Ugalde.
Fuente: Kevin Carvajal Ugalde.

Figura 18.

Diversos Procesos Creativos a lo Largo del Desarrollo del Taller «Agarra un Lápiz y Enciende el Bombillo». Fuente: Fotografía del autor/a.

Otra posible solución es proponer actividades a lo largo de los cursos que rompan con las dinámicas más tradicionales dentro del abordaje del dibujo en el proceso creativo. Pues como se dijo anteriormente, los diseñadores, como toda persona creativa, se enfrentan a vacíos de ideas o simplemente les cuesta generar nuevas y fácilmente regresan sobre las viejas propuestas (Tversky et al. 2003). Esto evidencia la necesidad de aprender estrategias creativas que rompan con la monotonía en la que se puedan ver inmersos.

Conclusiones

El estudio tuvo como objetivo proponer una estrategia didáctica que potencie los procesos creativos y la visualización de ideas específicas en las personas estudiantes de diseño gráfico y aplicarla en el taller «Agarra el lápiz y enciende el bombillo» en el curso de Dibujo de Representación Tridimensional II de la Sede Interuniversitaria de Alajuela de la Universidad de Costa Rica. Los resultados obtenidos evidenciaron que el enfoque de los cursos de la Cátedra de Dibujo de la Universidad de Costa Rica podría ser enriquecido con ejercicios más cortos donde la persona estudiante se enfrente a actividades no sólo enfocadas en resolver productos acabados y definitivos, sino más bien centrados en fortalecer las características más lúdicas y libres del proceso creativo.

Desafortunadamente, la persona estudiante en sus primeros años muchas veces no entiende la importancia de la hoja de estudio de la bitácora y por qué debe practicar en ella sus ideas y procesos creativos. No interiorizan que el análisis de un problema de diseño se relaciona con la formulación de nuevas ideas a través del dibujo o de otras herramientas y que la solución del diseño va acompañada de una evaluación constante para evolucionar creativamente hacia la solución del problema.

Por lo tanto, se considera que sin la presión de una nota o de un acabado definitivo la persona estudiante podrá tener mayor libertad de explorar el proceso en donde formulan y visualizan sus pensamientos. Estas actividades podrían acompañarse de más ejercicios de dibujo gestual y espontáneo, para liberar la mente y aumentar su fluidez y flexibilidad al expresar y exponer una idea o propuesta y así tener más estrategias para usar el dibujo como visualizador del pensamiento creativo. Así como integrar el collage dentro de las dinámicas generadoras de ideas.

La investigación evidenció que el diseñador gráfico utiliza el boceto para explicar y socializar sus ideas al involucrarse con clientes o equipos de trabajo, por lo que sería importante incluir en los cursos más ejercicios o proyectos que preparen a los estudiantes para el trabajo profesional tras terminar sus estudios, en los que se motive la planificación y coordinación en trabajos más cooperativos y no solo individuales.

[...] sin la presión de una nota o de un acabado definitivo la persona estudiante podrá tener mayor libertad de explorar el proceso [...].



La disciplina del dibujo se ha expandido en varias dimensiones, lo cual ha sido una consecuencia de la evolución de nuevas tendencias en el uso del dibujo y el uso de la tecnología es cada vez más constante en los procesos de las personas estudiantes en todas las formas del diseño. Si bien el dibujo en papel ha decrecido como práctica diaria en los últimos años, aún el dibujo hecho en papel sigue siendo vigente en las diferentes fases del diseño y por eso en la EAPL se sigue defendiendo al dibujo como parte de la enseñanza del diseño gráfico.

En definitiva, se considera que las estrategias didácticas que se emplean en la Cátedra de Dibujo de la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad de Costa Rica generan en las personas estudiantes un aprendizaje significativo y perdurable. Además, les promueve la capacidad crítica y genera aptitudes para un abordaje autónomo y creativo. Sin embargo, hay que intercalar con ejercicios que rompan con la dinámica tradicional aplicada en la metodología y que enriquezcan las experiencias del proceso creativo. La persona docente debería promover actividades pensando más en el proceso que en el producto final y así lograr que la persona estudiante valore al dibujo como herramienta para formular y analizar visualmente los pensamientos.

Aunque este artículo se centró en usar el dibujo y el collage como visualizadores de ideas específicamente para el diseño gráfico, se propone considerar las recomendaciones expuestas en futuras investigaciones para todos los énfasis plásticos de la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad de Costa Rica, dado que los cambios en las dinámicas laborales y la implementación tecnológica en el campo artístico, demandan un perfil de salida más apto para el trabajo colectivo y será necesario que toda persona creativa pueda exponer, analizar y transformar las ideas; donde el dibujo sea una representación ágil y rápida del pensamiento para ser compartirlo.

La persona docente debería promover actividades pensando más en el proceso que en el producto final [...].

Referencias

- Bainbridge, Wilma A., Rebecca Chamberlain, Jeffrey Wammes, y Judith E. Fan. 2024. «Drawing as a means to characterize memory and cognition». *Memory and Cognition*. doi: <https://doi.org/10.3758/s13421-024-01618-4>.
- Baskinger, Mark, y William Bardel. 2013. *Drawing ideas. A hand-drawn approach for better design*. First. New York: Waston-Guptill Publications.
- Bulduk, Banu. 2010. «The relationship of the traditional drawing education with technology and graphic design». *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 2(2):2019-23. doi: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.274>.
- Cabezas-García, García, y Andrés Galera-Rodríguez. 2022. «El collage como medio de expresión gráfico plástico ante los bloqueos creativos». *X Jornadas sobre Innovación Docente en Arquitectura JIDA* 10:488-501. doi: <https://doi.org/10.5821/jida.2022.11616>.
- Chu, Po Ying, Hsiu Yen Hung, Chih Fu Wu, y Yen Te Liu. 2017. «Effects of various sketching tools on visual thinking in idea development». *International Journal of Technology and Design Education* 27(2):291-306. doi: <https://doi.org/10.1007/s10798-015-9349-5>.
- Fan, Judith E., Wilma A. Bainbridge, Rebecca Chamberlain, y Jeffrey D. Wammes. 2023. «Drawing as a versatile cognitive tool». *Nature Reviews Psychology* 2(9):556-68. doi: <https://doi.org/10.1038/s44159-023-00212-w>.
- Gil, Emilio. 2019. «Diseñar con las manos. La relación entre el collage y el diseño gráfico». *I+Diseño. Revista Científico-Académica Internacional De Innovación, Investigación Y Desarrollo En Diseño*. 14:201-24. doi: <https://doi.org/10.24310/Idiseno.2019.v14i0.7103>.
- Gutiérrez, Alberto. 2020. «El collage: herramienta conceptual y compositiva del diseño arquitectónico de Richard Meier». *Módulo Arquitectura CUC* 24:27-48. doi: <https://doi.org/10.17981/mod.arq.cuc.24.1.2020.02>.

- Hoftijzer, Jan Willem, Heidi Carelsberg, y Mark Sypesteyn. 2023. «Teaching “how to sketch visual stories” to a professional audience. A Taxonomy of Visualisation Strategies». *Proceedings of the 25th International Conference on Engineering and Product Design Education: Responsible Innovation for Global Co-Habitation*, E and PDE 2023 661-66. doi: 10.35199/EPDE.2023.111.
- Hoftijzer, Janwillem, Mark Sypesteyn, y Sylvia Kormelink. 2020. «A new language for sketching the intangible; building on a mutual fundament». DS 114: *Visual Proceedings of the 22nd International Conference on Engineering and Product Design Education (E&PDE 2020)*.
- Hsu, Chun-Cheng, y Wei-Yao Wang. 2018. «Categorization and Features of Simplification Methods in Visual Design». *Art and Design Review* 06(01):12-28. doi: <http://doi.org/10.4236/adr.2018.61002>.
- Hua, Min. 2019. «The Roles of Sketching in Supporting Creative Design». *Design Journal* 22(6):895-904. doi: 10.1080/14606925.2019.1655187.
- Inie, Nanna, y Peter Dalsgaard. 2020. «How interaction designers use tools to manage ideas». *ACM Transactions on Computer-Human Interaction* 27(2). doi: 10.1145/3365104.
- Mayo, Natasha. 2012. «Drawing into practice». *Journal of Visual Art Practice* 11(1):75-81. doi: 10.1386/jvap.11.1.75_1.
- Parkhomenko, Konstantin Alexandrovich. 2024. «Polygonal-Pyramidal Method of Structured Anatomical Analysis in Professional Art Education». *Revista Educación* 1-22. doi: 10.15517/revedu.v48i2.58517.
- Rosselli Del Turco, Emilia, y Peter Dalsgaard. 2024. «“My ideas come little by little”: how graphic professionals manage ideas». *ACM International Conference Proceeding Series* 452-63. doi: 10.1145/3635636.3656203.
- Schenk, Pam. 2007. «Developing a taxonomy on drawing for design». *International Association of Societies of Design Research* 1-15.
- Schenk, Pam. 2014. «Inspiration and Ideation: Drawing in a Digital Age». *Design Issues* 30(2):42-55. doi: 10.1162/DESI_a_00261.
- Scully, Amos, y Mark Sypesteyn. 2023. «Sketching abstraction of human figures for design education». In DS 123: *Proceedings of the International Conference on Engineering and Product Design Education (E&PDE 2023)*.
- Suwa, Masaki. 2003. «Constructive perception: Coordinating perception and conception toward acts of problem-finding in a creative experience 1». *Japanese Psychological Research* 45(4):221-34. doi: <https://doi.org/10.1111/1468-5884.00227>.
- Tversky, Barbara, y Masaki Suwa. 2009. «Thinking with sketches». A. B. Markman & K. L. Wood (Eds.) *Tools for Innovation: The Science behind the practical methods that drive new ideas* Oxford University Press 75-84. doi: <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195381634.003.0004>.
- Tversky, Barbara, Masaki Suwa, Maneesh Agrawala, Julie Heiser, Chris Stolte, Pat Hanrahan, Doantam Phan, Jeff Klingner, Marie-Paule Daniel, Paul Lee, y John Haymaker. 2003. «Sketches for Design and Design of Sketches». Lindemann, U. (eds) *Human Behaviour in Design*. Springer, Berlin, Heidelberg. 79-86. doi: https://doi.org/10.1007/978-3-662-07811-2_9.

Agradecimientos

Deseamos agradecer a la Licda. Marianella Marín Rodríguez de la Sede Interuniversitaria de Alajuela de la Universidad de Costa Rica por permitirnos realizar el taller en su curso. Agradecemos también a Allison Astorga Abarca de la Sede del Atlántico de la Universidad de Costa Rica por el diseño de las Figuras de este artículo. Damos especial gracias a todas las personas participantes del taller que dieron autorización para incluir sus resultados en este artículo.