

LA REIVINDICACIÓN DEL GESTO ANALÓGICO : UNA REFLEXIÓN SOBRE EL FUNDAMENTO EPISTEMOLÓGICO DEL DIBUJO EN LA CREACIÓN DE PERSONAJES

Autor: Lic. Héctor G. Alvares Castillo

Filiación: Universidad San Fransisco Xavier

Línea maestra de investigación: Hábitat y diseño para la transformación social, cultural y tecnológica.

Sublínea de investigación: Procesos y estudios del diseño.

Eje temático: Diseño estratégico y pensamiento sistémico

RESUMEN

El presente artículo de reflexión analiza críticamente el rol del dibujo analógico en el proceso de diseño de personajes, interpretando los hallazgos expuestos en la investigación de Alvares (2024). Se argumenta que, en un paradigma digital dominante, el acto de dibujar a mano no es una fase obsoleta, sino un fundamento epistemológico y cognitivo insustituible. A través de una perspectiva analítica sustentada en la teoría de la cognición encarnada y el pensamiento visual, se examina cómo el boceto tradicional configura el “ADN” conceptual del personaje. La reflexión se centra en la tensión entre la agilidad exploratoria del medio analógico y la precisión de lo digital, concluyendo que su integración secuencial es un imperativo estratégico para la creación de identidades visuales coherentes y resonantes. Se postula la necesidad de revalorizar el dibujo no como una técnica, sino como el núcleo del pensamiento del diseño en el siglo XXI.

Palabras Clave: Diseño de Personajes, Dibujo Analógico, Epistemología del Diseño, Cognición Encarnada, Pensamiento Visual, Identidad Visual.

INTRODUCCIÓN

La creación de personajes ha trascendido su rol estético para consolidarse como un pilar estratégico en la construcción de identidades de marca y narrativas transmedia (Norman, 2013). En este escenario, la sofisticación de las herramientas digitales ha generado una paradoja: la progresiva minimización de las fases rudimentarias del proceso creativo, específicamente el boceto a mano alzada. Esta tendencia sugiere una percepción del dibujo analógico como un paso prescindible, un vestigio de un proceso ahora optimizado por la tecnología.

El presente artículo de reflexión se propone cuestionar esta premisa. Tomando como punto de partida el corpus teórico y empírico presentado en “El Dibujo en el Proceso de Diseño & Creación de Personajes” (Alvares, 2024), se busca ir más allá de una simple validación de resultados. El objetivo es interpretar y analizar críticamente por qué el dibujo a mano alzada mantiene una relevancia fundamental, no solo como herramienta procedural, sino como un acto cognitivo que define la esencia misma del resultado final. Se argumentará que el valor del dibujo analógico reside en su capacidad para materializar el pensamiento, generando un diálogo físico-mental que las interfaces digitales, en su fase de ideación, no pueden replicar. Esta reflexión busca, por tanto, reivindicar el gesto analógico como el epicentro epistemológico sobre el cual se construyen personajes con verdadera profundidad conceptual y emocional.

CONTEXTO

El ecosistema del diseño contemporáneo está definido por una dicotomía fundamental: la tradición del oficio manual frente a la revolución de las herramientas digitales. Por un lado, tenemos un legado centenario donde el dibujo es el lenguaje primario del diseñador, un medio directo para explorar la forma y la idea. Por otro, la irrupción del software de ilustración vectorial y modelado 3D ha prometido una eficiencia, precisión y velocidad sin precedentes, redefiniendo los flujos de trabajo en estudios profesionales y currículos académicos.



Imagen del libro: El Dibujo en el Proceso de Diseño & Creación de Personajes

Es en este contexto de transición donde surge la investigación de Alvares (2024). Esta obra no se presenta como una oposición a la tecnología, sino como un análisis de caso riguroso — el desarrollo de personajes para la institución COBOCE CEMENTO — que documenta un proceso híbrido.

El contexto de este artículo de reflexión es, precisamente, la tensión existente entre estos dos mundos. La hipótesis subyacente que aquí se analiza es que la omisión de la fase analógica no es una simple optimización, sino una pérdida cognitiva y estratégica que empobrece el resultado final, limitando la exploración y la conexión del diseñador con su creación. Este escenario nos obliga a preguntarnos: ¿qué estamos sacrificando en nombre de la eficiencia digital?

CONCEPTOS

Para fundamentar esta reflexión, es imperativo anclar el análisis en un marco teórico sólido que explique por qué el dibujo analógico es tan poderoso. Tres conceptos clave son centrales para esta interpretación:

* **Cognición Encarnada (*Embodied Cognition*)**: Postulada por Varela, Thompson y Rosch (1991), esta teoría desafía la visión del cerebro como un procesador abstracto. Argumenta que el pensamiento está profundamente arraigado en las interacciones del cuerpo con el mundo. El acto de dibujar es un ejemplo paradigmático: cada trazo es una decisión física que informa y moldea la idea mental. La presión del lápiz, el roce sobre el papel, el movimiento de la muñeca, crean un bucle de retroalimentación neuro-motriz que es intrínsecamente distinto a la interacción abstracta de un ratón o una tableta. El boceto es, literalmente, pensamiento hecho carne.

* **Pensamiento Visual (*Visual Thinking*)**: Rudolf Arnheim (1969) defendió que ver y pensar son procesos inseparables. El dibujo no es una mera representación de una idea preexistente; es el lenguaje a través del cual el pensamiento visual se desarrolla. Permite externalizar conceptos abstractos, manipularlos en un espacio físico y descubrir relaciones y soluciones inesperadas. En la ideación de personajes, el boceto permite “pensar en papel”, explorar siluetas, proporciones y gestos con una inmediatez que el flujo de trabajo digital (seleccionar, modificar, escalar) interrumpe.

* **ADN Conceptual del Personaje**: Este concepto, derivado del análisis del caso COBOCE CEMENTO, se refiere al conjunto de decisiones fundamentales sobre la esencia, personalidad y estructura del personaje que se cristalizan en los primeros bocetos. Estos no son borradores descartables, sino el registro genético del diseño. Contienen la “verdad” del personaje, la fuente a la que se debe retornar para mantener la coherencia visual durante las fases posteriores de producción digital.

REFLEXIÓN

El análisis del caso COBOCE CEMENTO presentado por Alvares (2024) ofrece un terreno fértil para una reflexión profunda. Los hallazgos no son meros datos, sino síntomas de un proceso cognitivo que merece ser interpretado.

La agilidad en la exploración de la silueta, donde se generaron más de 50 variantes en una hora, no es solo una cuestión de velocidad. Reflexionando sobre este punto, se comprende que el medio analógico permite el “fracaso rápido y barato”, un principio del Design Thinking (Brown, 2009). Cada boceto imperfecto es un experimento de bajo costo que descubre un camino visual. El lápiz no juzga; simplemente registra. Esta libertad de exploración, libre de las barreras de la precisión técnica del software, es la que permite que la silueta final, una amalgama de tres ideas previas, emerja de forma orgánica y no construida.

Más profunda aún es la reflexión sobre la construcción de la personalidad a través de la línea. El hecho de que una línea “segura y dinámica” represente a la “conectora de negocios” mientras que una “suave y curva” defina al “Ingeniero Innovador” trasciende la estética. Esto es cognición encarnada en acción. La mano del diseñador no solo dibuja una forma; siente la personalidad. La gestualidad física se convierte en metáfora visual del carácter. ¿Puede un pincel predefinido en un software replicar esta conexión visceral? La reflexión sugiere que no, porque la herramienta digital media y estandariza el gesto, mientras que el lápiz lo extiende directamente desde el sistema neuro-motor del creador.

Finalmente, la idea del boceto como “ADN” del personaje invita a una reinterpretación del flujo de trabajo. Si los bocetos son el fundamento genético, el proceso de digitalización no es una “construcción desde cero”, sino una “expresión fenotípica”. El personaje digital es la manifestación final de una esencia ya definida en papel. Ignorar esta fase es como intentar construir un organismo sin un genoma. El resultado puede ser estéticamente pulcro, pero carecerá de la coherencia interna y la resonancia emocional que nacen de un proceso de gestación completo y orgánico. La conclusión reflexiva es que el debate no es analógico versus digital, sino sobre la secuencia epistemológica correcta: gestación (analógico) y producción (digital).

CONCLUSIÓN

A través de esta reflexión analítica, sostenemos que el dibujo analógico no es una técnica en vías de extinción, sino el pilar cognitivo sobre el cual se erige un diseño de personajes significativo. Lejos de ser un paso obsoleto, el boceto a mano alzada es el epicentro donde se forja la identidad conceptual del personaje. Su valor reside en su capacidad para materializar el pensamiento visual (Arnheim, 1969) a través de un acto de cognición encarnada (Varela et al., 1991), creando un “ADN” visual que garantiza la coherencia y la resonancia emocional del activo final.

El caso de estudio analizado no es una excepción, sino una evidencia que nos obliga a reevaluar los paradigmas educativos y profesionales. Las instituciones de diseño deben enseñar el dibujo no como una habilidad histórica, sino como la base estratégica del pensamiento visual en el siglo XXI. Los profesionales deben entender que la eficiencia digital no debe sacrificar la riqueza de la exploración analógica. La verdadera maestría no reside en dominar una herramienta u otra, sino en comprender su rol en el proceso y orquestar una secuencia de trabajo que respete la naturaleza del pensamiento creativo. El gesto analógico, por tanto, no es el pasado del diseño; es su fundamento más seguro para el futuro.

Referencias bibliográficas

- *Alvares Castillo, H. G. (2024). El Dibujo en el Proceso de Diseño & Creación de Personajes. Sucre: USFX Press.*
- *Arnheim, R. (1969). Visual Thinking. University of California Press.*
- *Brown, T. (2009). Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation. Harper Business.*
- *Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. Basic Books.*
- *Varela, F. J., Thompson, E., & Rosch, E. (1991). The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience. MIT Press.*