



ENSEÑAR A PENSAR “LO DIBUJADO”

TEMA: Docencia

SUBTEMA: Nuevas técnicas pedagógicas para la enseñanza de la expresión gráfica.

ULACIA, Andrea M. - GARCIA VOGLIOLO, Matías

Facultad de Arquitectura y Urbanismo – Universidad Nacional de La Plata
ulaciaandrea@gmail.com, matugarvo@gmail.com

PALABRAS CLAVES:

Lenguaje gráfico, Pedagogía del dibujo, Representación Gráfica.

ABSTRACT:

The architectural drawing from the ideas to its construction, crosses the representation systems (analogical - digital) as intermediation tools of a trade that is learned in practice.

The pedagogic premise is to understand the importance of the language of architectural drawing in the discipline. The drawing is not only is, it is also what is not represented, assimilable to the silence in the music, the intertices, the location of the drawn is an expressive strategy.

The challenge is to engage the initial students of Architecture in the depth, perpetuity and meaning of each line on paper or on the screen.

RESUMEN:

En el campo del dibujo arquitectónico se recorren diversas formas de representación del espacio desde su conceptualización hasta su construcción. Para convertir una idea en forma, transitando el proceso proyectual, es necesario utilizar los sistemas de representación como herramienta de intermediación.

Enseñar e internalizar la importancia del dibujo como objeto de comunicación en este campo disciplinar requiere que necesariamente se genere en los estudiantes la necesidad de tomar la elaboración del mensaje con la jerarquía que el mismo requiere, dado que la utilización de los sistemas de representación no es neutra, y debiera ser considerada por los estudiantes y profesionales del área como la herramienta básica para transmitir un pensamiento.

Es factible enseñar a dibujar, de hecho, se trata de un oficio y que como todo oficio se aprende con la práctica y el hacer. Pero enseñar a pensar lo dibujado, entender el mensaje transmitido, diferenciar los receptores de nuestro mensaje y poder generar la representación que cada momento del proceso proyectual requiere, es superior del mero hecho de aprender los sistemas de representación, significa mucho más que aprender las metodologías de representación.

El dominio del lenguaje gráfico comienza con comprender y comunicar la problemática espacial, dado que el aprendizaje de los distintos sistemas gráficos abarca los aspectos normativos que permiten operar la codificación del dibujo requiriendo avanzar luego en explicaciones teóricas y verificaciones prácticas de las leyes y principios que dan cuenta de los distintos sistemas en Arquitectura, utilizando las justificaciones posibles desde la Geometría Descriptiva y apelando al conocimiento de los fundamentos teóricos a través de los diferentes caminos gráficos analógicos y digitales.

La propuesta que se presenta, articula el espacio de interés para la arquitectura y su percepción, con el lenguaje necesario para representarlo y comunicarlo. La premisa que orienta la aplicación pedagógica de lo planteado permite comprender la importancia del lenguaje del dibujo arquitectónico dentro de la disciplina. El dibujo se internaliza no sólo como lo que está, sino también por lo que no se representa... sería asimilable al silencio en la música... los espacios vacíos, la ubicación de lo dibujado, juegan un rol fundamental en la estrategia expresiva, conformando la representación de la arquitectura.

El desafío consiste en comprometer a los estudiantes del primer año de arquitectura respecto a la profundidad y significado que tiene cada línea, al mensaje que debe implicar cada herida que se plasme en el papel, entendiendo que ahí se está transmitiendo el legado que como arquitecto se va a dejar formalizado en una obra, o simplemente como testamento arquitectónico, cada dibujo nos precederá y seguirá vigente a través del tiempo.

1.- INTRODUCCIÓN

En el proceso de diseño proyectual el dibujo arquitectónico recorre diversas formas de representación del espacio desde su conceptualización hasta su construcción. Para convertir una idea en forma construida se apela a la utilización de los sistemas de representación como herramienta de intermediación.

En la formación del estudiante del ciclo inicial de arquitectura la importancia del dibujo entendido como objeto de comunicación en el campo disciplinar, hace necesario generar la necesidad de tomar la elaboración del mensaje con la jerarquía que el mismo tiene. La utilización de los sistemas de representación no es neutra, y debiera ser considerada por los estudiantes y profesionales del área como la herramienta básica para transmitir un pensamiento.

En este contexto, la propuesta pedagógica de la cátedra tiene por objeto la formación de arquitectos en un modelo académico en el que las asignaturas son un medio para lograr la formación integral; y en esta asignatura en particular, se estudia la Arquitectura desde los medios de prefiguración y representación espacial.

Conceptualmente se plantean dos procesos de dibujo/pensamiento que coexisten en los distintos momentos del diseño, por una parte en el campo PROYECTUAL y por otra el campo COMUNICACIONAL.



Fig. 1 – Figura Procesos Proyectual y Comunicacional

Proceso PROYECTUAL: IDEAS

Es el momento de la ideación, del pensamiento que guía y define un posicionamiento del proyectista frente al sitio, el tema, el usuario, y las primeras intenciones al respecto. Estos primeros bosquejos plasman una voluntad de “ser” anticipan lo que será la espacialidad resultante del proceso.

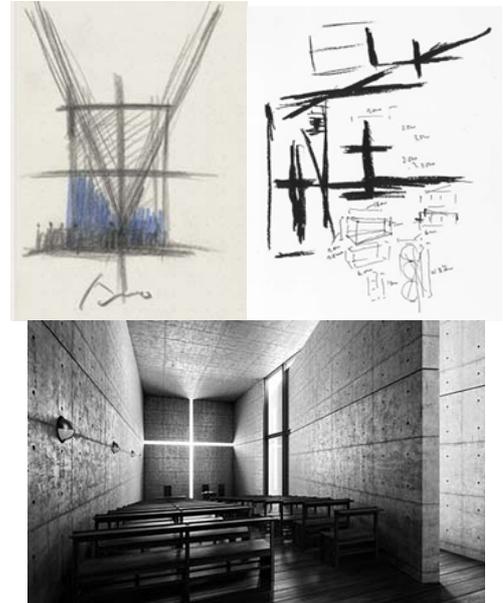


Fig. 2 – Iglesia de la Luz - 1989 - TADAO ANDO

Proceso PROYECTUAL: CONCEPTOS

Estos dibujos dejan un mensaje, expresan la inserción de la obra en un contexto, manifiestan la impresión que el proyectista tiene respecto al efecto que debe causar esa impronta morfológica en ese lugar, cómo será la vivencia del usuario en el espacio, entendiendo a la arquitectura en un momento y en una época determinada. Estos CONCEPTOS muchas veces pueden tener un origen metafórico de aquello que dio origen a la idea/obra o la impronta y legado final que ella tendrá.

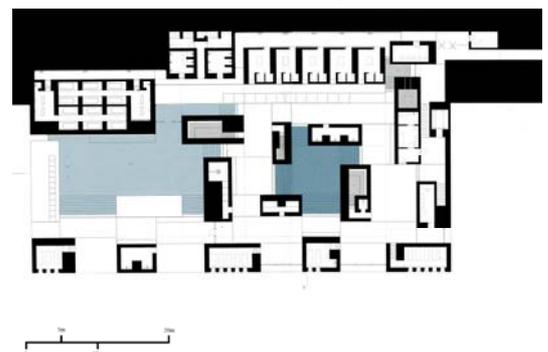
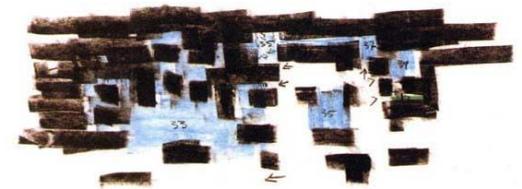


Fig. 3 – Termas de Vals - 1996- PETER ZUMTHOR

Proceso PROYECTUAL: DEFINICIONES ESPACIALES

Avanzando en la prefiguración de la obra, surgen bocetos que van analizando posiciones, posturas, búsquedas espaciales que solo son para ese diseño y en ese momento. Se presenta un análisis de las diversas variables que intervienen en el proyecto: de tipo funcional, tipológico, morfológico y de apropiación con el entorno. Es el momento en el que se define la espacialidad de la obra, su morfología y materialidad. Son diálogos del proyectista con sus ideas, debates al interior del proyecto. En este diálogo del proyectista con sus “dibujos” surgen otros y una retroalimentación continua del proceso.

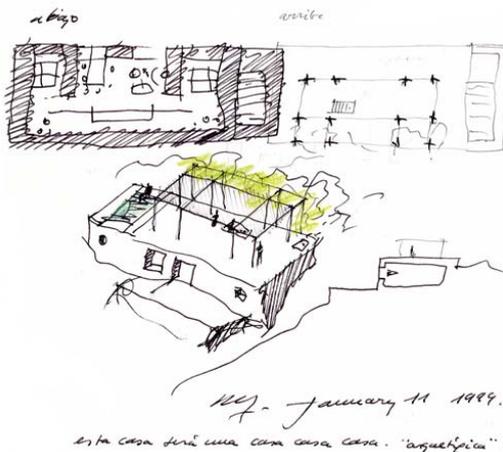


Fig. 4 – Casa Blas - 2000 - CAMPOS BAEZA

Proceso COMUNICACIONAL: DIFUSOR

En este estadio la representación busca comunicar a terceros la definiciones proyectuales, espaciales y materiales adoptadas para las variables que intervienen en el hacer de la disciplina. Debe contener la información necesaria para que el receptor del decodifique correctamente la información que el mensaje desea transmitir; apelando a diversos recursos gráfico expresivos y convenciones según cada caso; lo que hace

necesario que quien envía el mensaje identifique precisamente quién será el receptor del mismo.

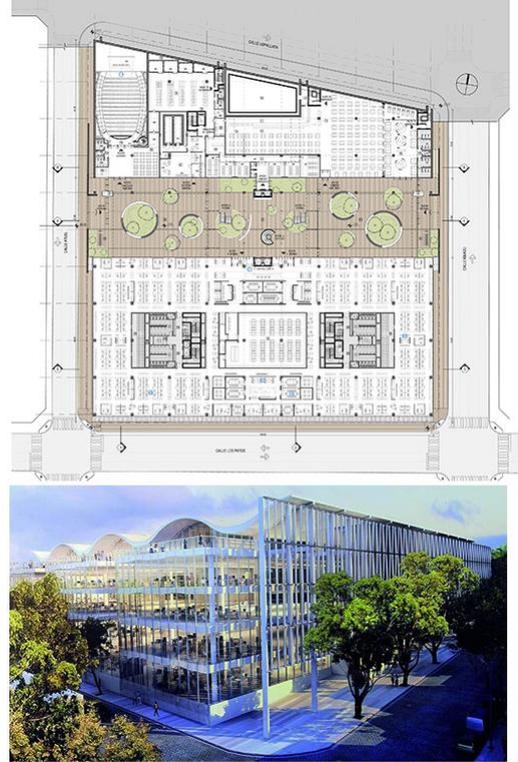


Fig. 5 – Nueva Jefatura de Gobierno CABA - 2014 - FOSTER & PARTNERS

Proceso COMUNICACIONAL OPERATIVO

Es el momento de comunicar la obra para su ejecución, constituye el conjunto de planos, imagenes, volumetrías, detalles y cualquier recurso necesario para llevar a cabo esa obra sin distorsiones ni variaciones, logrando que se respeten las decisiones proyectuales adoptadas.

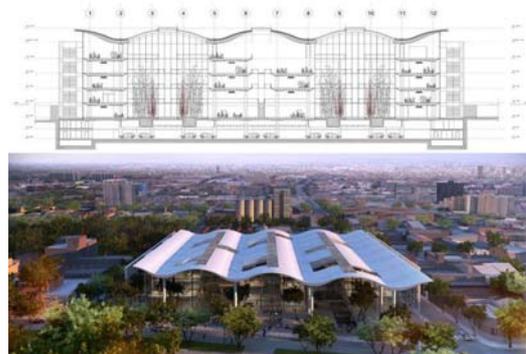


Fig. 6 – Nueva Jefatura de Gobierno CABA - 2014 - FOSTER & PARTNERS

En este estadio cumplen un rol primordial la existencia de una codificación del

lenguaje del mensaje con quién lo reciba; aplicando normas y convenciones de representación.

2.- METODOLOGIA Y DESARROLLO

Sobre la base conceptual planteada, entendiendo que el dibujo acompaña el proceso proyectual y comunicacional de la disciplina, se considera que es importante superar la instancia instrumental de enseñar a dibujar, dado que se trata de un oficio y que como todo oficio se aprende con la práctica y el hacer. Pero en nuestra disciplina, y en particular en el aprendizaje de Dibujo, se debe poder llegar a enseñar a pensar lo dibujado, a entender el mensaje transmitido, diferenciar los receptores del mensaje y poder generar la representación que cada momento del proceso proyectual requiere. Este planteo es superador del mero hecho de enseñar y aprender los sistemas de representación, significa mucho más que aprender las metodologías, implica un compromiso emocional de interés en un nuevo lenguaje, un código gráfico que nos vincula, nos universaliza y nos trasciende.

El dominio del lenguaje gráfico comienza con comprender y comunicar la problemática espacial, dado que el aprendizaje de los distintos sistemas gráficos abarca los aspectos normativos que permiten operar la codificación del dibujo. En un camino que luego requiere avanzar en explicaciones teóricas y verificaciones prácticas de las leyes y principios que dan cuenta de los distintos sistemas en Arquitectura, utilizando las justificaciones posibles desde la Geometría Descriptiva y apelando al conocimiento de los fundamentos teóricos a través de los diferentes caminos gráficos analógicos y digitales.

La propuesta que se presenta, articula el espacio de interés para la arquitectura y su percepción, con el lenguaje necesario para representarlo y comunicarlo. La premisa que orienta la aplicación pedagógica de lo planteado permite comprender la importancia del lenguaje del dibujo arquitectónico dentro de la disciplina. El dibujo se internaliza no sólo como lo que está, sino también por lo que no se representa... sería asimilable al silencio en la música... los espacios vacíos, la ubicación de lo dibujado, juegan un rol fundamental en la estrategia expresiva, conformando la representación de la arquitectura.

La enseñanza se inicia en el estudio y la operatoria de concretos reales, dado que se considera que así se posibilita a partir del reconocimiento de lo existente como estrategia, generar una conciencia valorativa que les permitirá mejorar su calidad proyectual.

Como medio para instrumentar esta postura se propone utilizar hechos arquitectónicos como ejemplos para trabajos prácticos, acompañado de ejercicios de interpretación y lectura de proyecciones bi y tridimensionales con clases teóricas relacionadas.

Sintetizando, el dibujo de la Arquitectura no es por su propia esencia, un dibujo totalmente abstracto, porque pretende representar una idea o un objeto concreto, en las distintas instancias de la producción arquitectónica desde su concepción hasta su construcción, y el grado de abstracción que posee, entendido como dibujo figurativo por vincularlo al objeto representado y al sujeto destinatario de la misma, se refiere a que el Dibujo de Arquitectura implica siempre una síntesis, una simplificación y una selección de atributos del objeto a ser representados.

En la enseñanza de dibujo en la disciplina, se considera que es necesario recorrer distintos momentos, o instancias, en función de combinar los sistemas de proyección que permiten la abstracción del objeto real.

Estas instancias en realidad están íntimamente ligadas a lo que se ha planteado en la introducción a nivel teórico como dos campos dentro del proceso de diseño, el proyectual y el comunicacional. De esta forma, para la construcción de herramientas en el campo del proceso proyectual, es necesario introducir a los estudiantes dentro de la abstracción y la representación. Para lograr este objetivo se considera que hay dos momentos que recorren el camino de la abstracción de los sistemas de representación, que servirán de insumo para que los estudiantes puedan desarrollar su proceso proyectual. Se diferencian en dos momentos dependiendo del origen y generación del sistema de proyecciones, facilitando así la conceptualización del sistema en sí mismo: según sea el sistema de proyección en rayos paralelos y desde el infinito o un sistema de proyección de rayos convergentes y desde un punto finito.

- ABSTRACCIÓN / Sistema de Proyección Paralelo y desde el Infinito

Período introductorio que plantea un doble proceso de abstracción, de lo real a lo figurado, y de la figuración de los Sistemas de Representación. Se trabaja con las metodologías que se basan en un sistema de proyecciones que desde el infinito y paralelas entre sí, proponen el pasaje a la abstracción desde el objeto real hacia el Sistema Monge y las Perspectivas Paralelas.

En esta instancia se incorpora a ambos sistemas de representación como recurso gráfico expresivo la Sombra y la utilización de valor de línea para el manejo de la profundidad y la posibilidad expresiva de los sistemas que favorezca la lectura de la tridimensión.

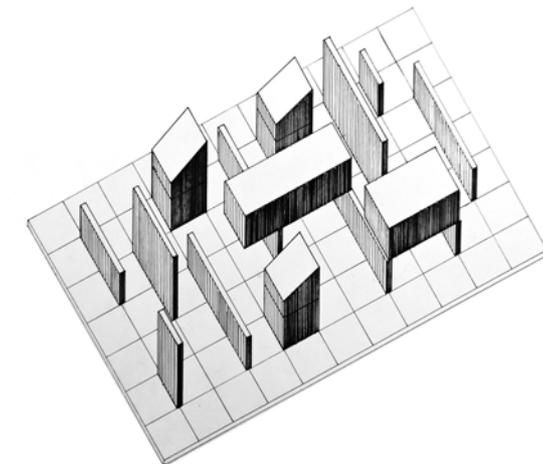


Fig. 7 – Sistema de Proyección Paralelo y desde el infinito / Sistema Monge y Sistemas de Perspectivas Paralelas

- ABSTRACCIÓN / Sistema de Proyección Concéntrico y desde un Observador

Se continúa con el pasaje a la abstracción de los Sistemas de Representación, pero desde

una metodología que representa los objetos en la forma y la disposición que se visualiza desde el punto de vista de un posible observador. Mediante esta metodología se proyecta la imagen tridimensional sobre la superficie bidimensional. La perspectiva ayuda a crear una sensación de profundidad, de espacio vivido, recorrido, tangible y apropiable. En esta instancia se incorpora la utilización de la complementariedad de los sistemas de representación, accionando justamente sobre las limitaciones y aportes de cada uno de ellos para la comprensión de un modelo arquitectónico. Se considera necesario incorporar previo a los códigos y nomenclaturas, caminos que permitan optimizar el uso de todas las metodologías aprendidas.

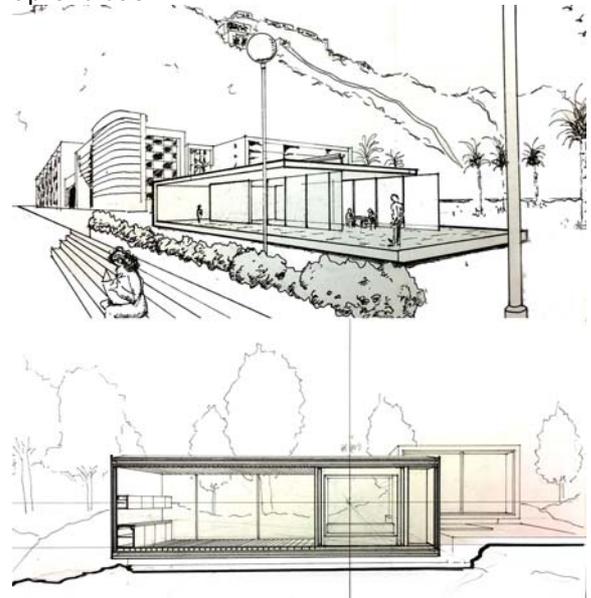


Fig. 8 – Sistema de Proyección Convergente y desde un punto finito / Perspectivas Convergentes

En una instancia posterior y complementaria se avanza en el campo de la representación de la obra de arquitectura, convirtiéndose en insumo para que los estudiantes puedan fortalecer su proceso comunicacional, apoyando y mejorando su proceso proyectual:

- REPRESENTACIÓN / Comunicación, documentación y convenciones gráficas

Se plantea como un período de sensibilización del dibujo arquitectónico. La utilización de convenciones, técnicas gráfico - expresivas, el manejo de la representación a diferentes escalas y la representación a manera de documentación gráfica de una obra construida,

analizando su proceso proyectual, y los recursos gráficos a los que se apeló en cada etapa del mismo.

Se realiza una síntesis de lo aprendido aplicándolo a la obra de arquitectura favoreciendo su comunicación con posibles receptores de esa información gráfica.

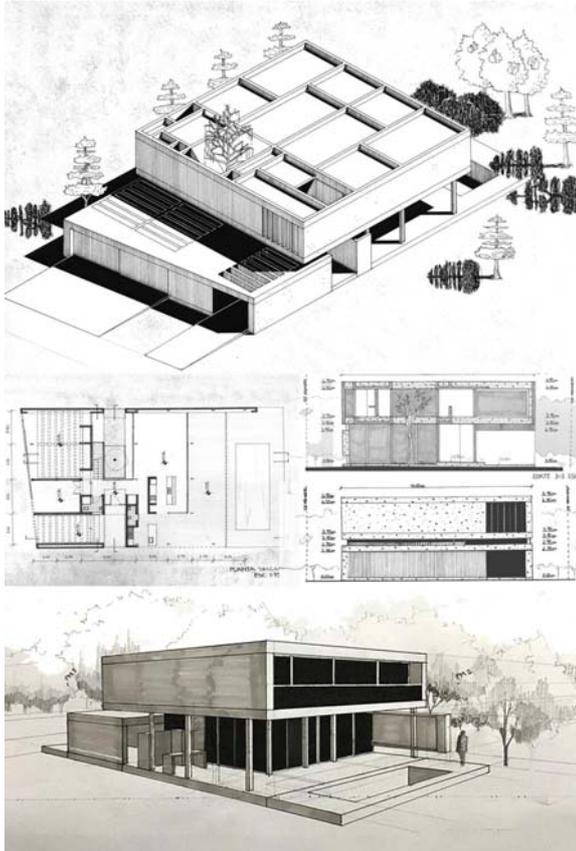


Fig. 9 – Representación, Comunicación, y Convenciones Gráficas

3.- CONCLUSIONES

El desafío consiste en comprometer a los estudiantes del primer año de arquitectura respecto a la profundidad y significado que tiene cada línea, al mensaje que debe implicar cada herida que se plasme en el papel, entendiendo que ahí se está transmitiendo el legado que como arquitecto se va a dejar formalizado en una obra, o simplemente como testamento arquitectónico, cada dibujo nos precederá y seguirá vigente a través del tiempo.

4.- AGRADECIMIENTOS

Es imposible imaginar poder llevar adelante estas experiencias, transmitir estos conceptos y acompañar día a día a los estudiantes en su camino de aprendizaje sin pensar en todo lo que hace al contexto de esta experiencia. Tanto por la institución, la Universidad Pública y Gratuita que con su compromiso y libertad permite continuar brindando educación de calidad a nuestros jóvenes, como por nuestro cuerpo docente que con su compromiso, entrega y dedicación hacen que sea posible construir este Taller de Sistemas de Representación. Y es impensado todo lo anterior sin los estudiantes, que, con su elección de ser arquitectos, nos dan la razón de ser.