



EL DIBUJO EN EL PROCESO CREATIVO DE PROYECTO

TEMA: Profesion

SUBTEMA: Experiencias Profesionales de Expresion Grafica Aplicada

PINEDO VALDIVIEZO, Renata Valeria

Facultad de Arquitectura y Urbanismo – Universidad Nacional de La Plata

Renata.pinedovaldiviezo@gmail.com

PALABRAS CLAVES:

PROCESO CREATIVO PROYECTO

ABSTRACT:

In the development of creative activity hands are the tool with which to transfer unconscious reactions to consciousness. The passage of the world of ideas, dreams and desires to a world of the tangible, the real and the material. Through the hands and with them, from the drawing, the realization of sketches, sketches and models, the way that the ideas make up to join the world of the physical reality, overturning the thought on the paper, specifying them and fixing them until turn them into something constructible.

RESUMEN:

¿DIBUJAR PARA QUE?

Existe un lugar imaginario que precede y en el que se asienta la actividad creativa.

Este mundo imaginario del que nace cada una de las propuestas arquitectónicas, ese mundo personal, ese mundo de las ideas.

En el imaginario construimos un mundo nuevo en el que habita imaginariamente el desarrollo de todo proyecto, y desde el que abordamos nuestro pensamiento arquitectónico.

Los arquitectos nos movemos constantemente entre dos extremos, un mundo imaginario y un mundo real, uniendo ambas dualidades, estableciendo vínculos que abarcan lo próximo y lo lejano y que dibujan, como una integral de líneas cruzadas, esa línea en la que se entrelazan horizontes físicos e imaginarios hacia la que dirigirse y que recorrer a la hora de proyectar.

En el límite de lo posible, en lo que lo imaginado roza su materialidad, lo perceptivo se acerca a lo científico, lo subjetivo se sitúa próximo a lo objetivo y lo inconsciente a lo consciente, el pensamiento oscila entre un extremo y el otro.

La poética del dibujo nos permite hacer emerger desde el fondo oscuro del pensamiento ese mundo de las ideas para acercarlas a la luz de la realidad construida y material que la convierta en algo tangible y real: EL PROYECTO DE ARQUITECTURA.

En el desarrollo de la actividad creativa las manos son la herramienta con las que trasladar las reacciones inconscientes hacia la conciencia. El paso del mundo de las ideas, los sueños y los deseos a un mundo de lo tangible, lo real y lo material. A través de las manos y con ellas, a partir del dibujo, de la realización de bocetos, croquis y maquetas, el camino que hacen las ideas hasta incorporarse al mundo de la realidad física, volcando sobre el papel el pensamiento, precisándolos y fijándolos hasta convertirlos en algo construible.

Proyectar nos lleva a pensar gráficamente, a materializar nuestras ideas y hacerlas tangibles a través de dibujos para trabajar y pensar en ellas. Pensar con las manos, dejar claro que la labor creadora de un arquitecto necesita tanto de la cabeza como de las manos. La cabeza que genera las ideas, y las manos que materializan aquellas ideas que las construyen.





1.- INTRODUCCIÓN

DIBUJAR PARA QUE?

Es mediodía y James Baldwin está caminando con un amigo por las calles del sur de la isla de Manhattan. La luz roja los detiene en una esquina.

-Mira- le dice el amigo, señalando el suelo. Baldwin mira. No ve nada.

-Mira, mira-. Nada. Allí no hay nada que mirar, nada que ver. Un cochino charquito de agua contra el borde de la acera y nada más. Pero el pobre insiste: "¿Ves? ¿Estás viendo?"

Y entonces Baldwin clava la mirada y ve. Ve una mancha de aceite estremeciéndose en el charco. Después, en la mancha de aceite ve el arco iris. Y más adentro, charco adentro, la calle pasa, y la gente pasa por la calle, los náufragos y los locos y los magos, y el mundo entero pasa, asombroso mundo lleno de mundos que en el mundo fulguran; y así, gracias a un amigo, Baldwin ve, por primera vez en su vida ve.

Eduardo Galeano. Memorias del fuego.

Existe un lugar imaginario que precede y en el que se asienta la actividad creativa.

Este mundo imaginario del que nace cada una de las propuestas arquitectónicas, ese mundo personal, ese mundo de las ideas.

En el imaginario construimos un mundo nuevo en el que habita imaginariamente el desarrollo de todo proyecto, y desde el que abordamos nuestro pensamiento arquitectónico.

Los arquitectos nos movemos constantemente entre dos extremos, un mundo imaginario y un mundo real, uniendo ambas dualidades, estableciendo vínculos que abarcan lo próximo y lo lejano y que dibujan, como una integral de líneas cruzadas, esa línea en la que se entrelazan horizontes físicos e imaginarios hacia la que dirigirse y que recorrer a la hora de proyectar.

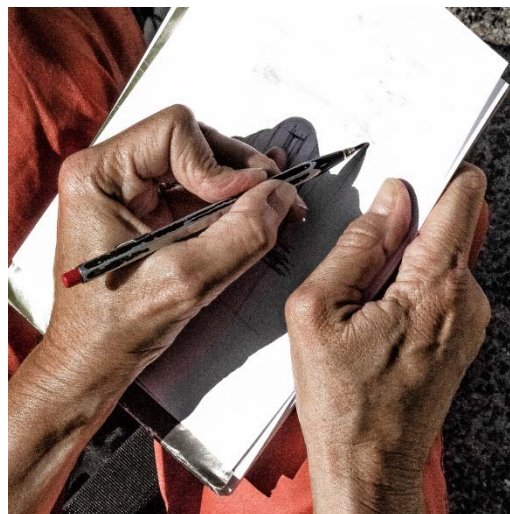
En el límite de lo posible, en lo que lo imaginado roza su materialidad, lo perceptivo se acerca a lo científico, lo subjetivo se sitúa próximo a lo

objetivo y lo inconsciente a lo consciente, el pensamiento oscila entre un extremo y el otro.

La poética del dibujo nos permite hacer emerger desde el fondo oscuro del pensamiento ese mundo de las ideas para acercarlas a la luz de la realidad construida y material que la convierta en algo tangible y real: EL PROYECTO DE ARQUITECTURA.

En el desarrollo de la actividad creativa las manos son la herramienta con las que trasladar las reacciones inconscientes hacia la conciencia. El paso del mundo de las ideas, los sueños y los deseos a un mundo de lo tangible, lo real y lo material. A través de las manos y con ellas, a partir del dibujo, de la realización de bocetos, croquis y maquetas, el camino que hacen las ideas hasta incorporarse al mundo de la realidad física, volcando sobre el papel el pensamiento, precisándolos y fijándolos hasta convertirlos en algo construible.

Proyectar nos lleva a pensar gráficamente, a materializar nuestras ideas y hacerlas tangibles a través de dibujos para trabajar y pensar en ellas. Pensar con las manos, dejar claro que la labor creadora de un arquitecto necesita tanto de la cabeza como de las manos. La cabeza que genera las ideas, y las manos que materializan aquellas ideas que las construyen.



2.- METODOLOGIA

El Diseño y el dibujo están íntimamente ligados entre sí ya que, en el sentido más amplio, se diseña dibujando y se dibuja diseñando. Tanto es de este modo, que en idioma italiano la



palabra para significar dibujar es disegno. Esto es así principalmente con técnicas de dibujo a mano alzada, también llamadas croquis o bocetos. En la medida que el dibujo se tecnifica, sea con dispositivos auxiliares mecánicos, al igual que con soporte digital, se va alejando de la conexión directa y corporal entre la mano y la mente. El croquis es una herramienta fundamental como puente hacia la conceptualización y esquematización para el diseño.

De los tres géneros de dibujo más conocidos en la disciplina, es en la primera donde la actividad proyectual propiamente dicha se gesta y desarrolla:

1. Dibujos exploratorios y gestuales (mano alzada no ha sido superada por digital)
2. Documentación técnica de datos y especificaciones (soporte digital superó otras técnicas)
3. Dibujos de presentación (soporte digital es fundamental, aunque hay casos donde el dibujo a mano alzada es más pertinente o complementario)

Las otras dos son fundamentales en etapas posteriores a la gestación y desarrollo de ideas o conceptos de producto.

Los dibujos exploratorios deben trabajar con los siguientes aspectos del dibujo a mano alzada:

- Dibujo 3-dimensional: Para poder dibujar en 3 dimensiones es necesario comprender la estructura espacial de la forma. Se comienza por dibujar lo esencial, luego se agregan los detalles.
- Contornos: Para poder entender espacialmente a una superficie es necesario poder detectar y diagramar sus contornos. Esto se hace de manera análoga a las maquetas de alambre digitales, o como en los dibujos de Henry Moore.
- Proporciones: Poder dibujar proporcionalmente es fundamental para un manejo del objeto y espacio. Esto es un aspecto del dibujo que se nutre de la observación analítica al igual que del conocimiento de su contenido.

- Diagramas conceptuales: Para poder expresar una idea a veces hay que usar diagramas conceptuales gráficos, que no son necesariamente «croquis» formales, sino una serie de signos e imágenes que ayudan a comprender la idea o concepto. Esto puede incluir la noción de secuencia temporal. Las palabras claves y diagramación adecuada forman parte de esta modalidad para la conceptualización del diseño.

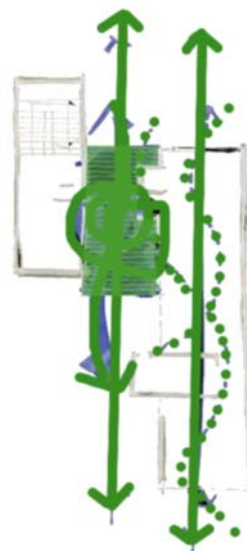
En base a estos conocimientos y habilidades, el arquitecto – diseñador busca traducir lo que piensa en un lenguaje visual, y poder analizar y articular ideas sobre sus propios trabajos.

3.- DESARROLLO

De los tres géneros de dibujo más conocidos en la disciplina, es en la primera donde la actividad proyectual propiamente dicha se gesta y desarrolla:

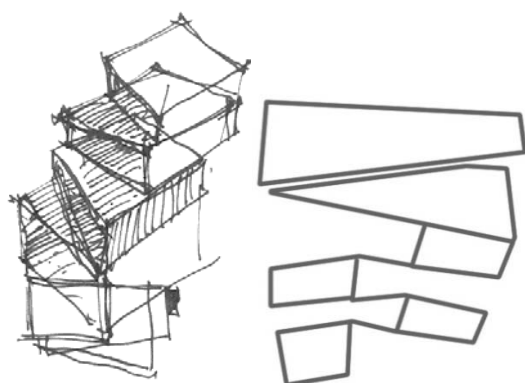
1. Dibujos exploratorios y gestuales (mano alzada no ha sido superada por digital). Primera instancia donde a partir de esquemas esenciales de ideas primigenias dan origen a esos primeros dibujos de anteproyecto.

MATERIA 1

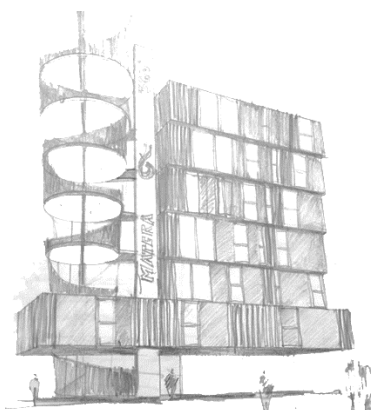
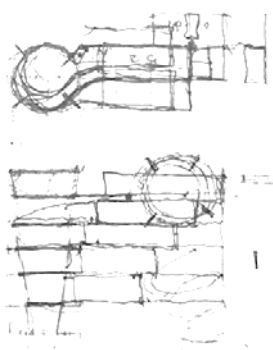




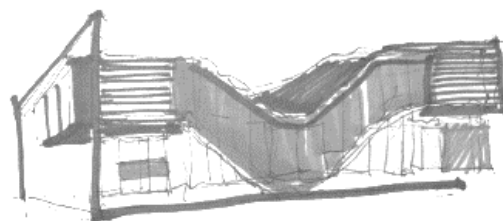
MATERA 2



MATERA 360



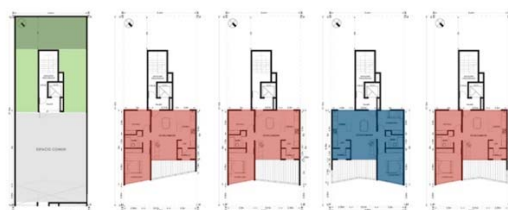
GAVIOLA



2. Documentación técnica de datos y especificaciones (soporte digital superó otras técnicas), la idea toma forma, el dibujo a mano alzada, va en busca de la línea rigurosa que contruya los contornos, determine los espacios, se da forma a la forma.



MATERA1



MATERA 2



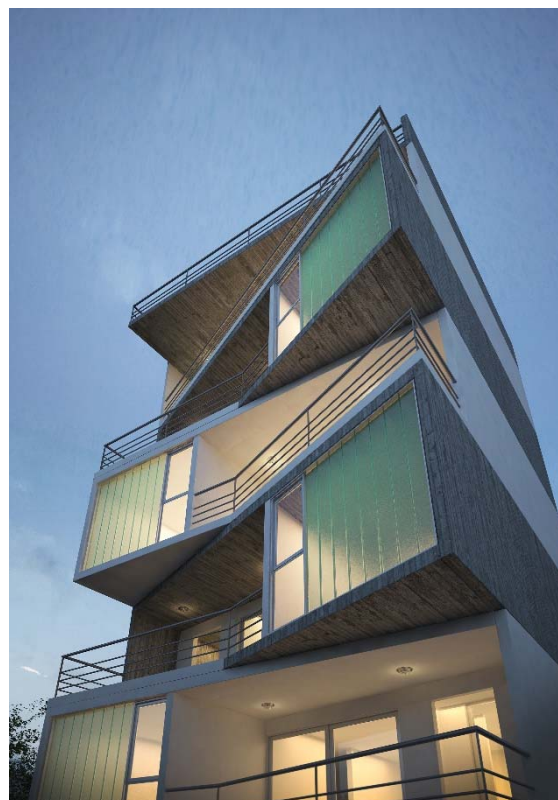
3. Dibujos de presentación (soporte digital es fundamental, aunque hay casos



donde el dibujo a mano alzada es más pertinente o complementario), es cuando los croquis se acercan por medio de las técnicas digitales a lo que la arquitectura busca ser.



MATERA 360



MATERA 2



GAVIOLA



REVALORIZACION DEL PATRIMONIO



4.- CONCLUSIONES

La poética del dibujo nos permite hacer emerger desde el fondo oscuro del pensamiento ese mundo de las ideas para acercarnos a la luz de la realidad construida y material que la convierta en algo tangible y real: EL PROYECTO DE ARQUITECTURA.



MATERA 1

