



ESTUDIO SOBRE “EL DIALOGO GRAFICO PROFESIONAL”

TEMA: Profesión

SUBTEMA: Experiencias profesionales de Expresión Gráfica aplicada

OTONELO, Jorgelina Mariel - CASTAGNASSO, Maria Daniela

Facultad de Arquitectura y Urbanismo - Universidad Nacional de La Plata

jorgelinaotoneo@yahoo.com.ar ; dcastagnasso@yahoo.com.ar

PALABRAS CLAVES:

Boceto - Diálogo - Vivienda

ABSTRACT:

Professional ‘Dialogue’* is understood to be a continuous challenge in search of the best expression and communication to achieve comprehension of architectural language.

We have implemented a way to communicate spatial ideas during the design process using the available graphic tools. An ongoing feedback between the contracting parties makes us leave the drawing’s idea as a final product aside in order to enhance the image during the process.

* Use “dialog” for American English

RESUMEN:

A partir de nuestro doble rol, por un lado, docentes del Área Comunicación, y simultáneamente en el ejercicio de la profesión en forma independiente, entendemos al "Diálogo" profesional como un desafío constante en la búsqueda de la mejor expresión y comunicación para lograr la comprensión del lenguaje arquitectónico.

En nuestro caso particular, abocadas al trabajo de la Vivienda Unifamiliar, en donde el interlocutor es el propietario, el dueño y el futuro habitante de ese espacio, hemos implementado con las herramientas gráficas a disposición, tanto analógicas como digitales, una forma de comunicar las ideas espaciales durante el proceso de diseño, generando un sincretismo entre ambas. En un ida y vuelta permanente entre las partes, se deja de lado la idea del dibujo como producto final para revalorizar la imagen durante el proceso.

Iniciamos esta metodología, digitalizando una imagen construida a mano alzada, rápida, de boceto, a través de algún dispositivo. Para luego poder trabajar sobre ella con distintos programas (Photoshop, Lightroom, etc.), que permitan una alta simulación de la materialidad, en cuanto a texturas, colores y sensaciones. El objetivo, es el de transmitir la espacialidad sobre la que se diseña y proyecta con la mayor realidad posible, y de este modo, ampliar la comprensión, habilitando un dialogo fluido, que le genere al destinatario la alternativa de verificar permanentemente las ideas hasta llegar a la decisión final.





INTRODUCCIÓN

El inicio de nuestro trabajo como profesionales independientes es el resultado de la labor docente, que hemos desempeñado desde el año 1996, formando parte del taller Representación Gráfica, y luego Sistemas de Representación de la FAU - UNLP.

En aquel momento, nos encontramos por primera vez, con un interlocutor diferente, que no sólo no conocía el lenguaje gráfico, sino que tampoco habría tiempo ni intención de introducirlo en él ... a diferencia del estudiante del ciclo inicial de la carrera, los clientes, son espectadores de este lenguaje en general incomprendido. Se trata, en la mayoría de los casos, de propietarios de viviendas unifamiliares, cargados de muchas expectativas y a la vez de incertidumbre con respecto a su futuro hogar. Muchos presentan resistencia a la comprensión de los sistemas abstractos pero tan precisos como el Sistema Monge, y es necesario recurrir a formas de expresión en donde el recorrido volumétrico y la materialidad se puedan ver, discutir y corregir permanentemente.

Como resultado de la búsqueda de la mejor, o en todo caso, una forma más clara de comunicarnos entre las partes, comenzamos con el desarrollo de este camino.

METODOLOGIA Y DESARROLLO

Tomando las palabras del profesor, Arq. Julio Centeno: "...El dibujo proyectual es virtualidad que aspira a superar ese estado..." [1] dimos el puntapié inicial a un procedimiento tan simple como eficiente, tradicional e innovador, analógico y digital; personal.

Una vez encontrada la IDEA que resuelve una necesidad espacio-funcional, transmitimos ese pensamiento, expresando su intención: "...COMUNICAR, TRANSMITIR, CONECTAR..." [2].

Respondiendo empíricamente utilizamos el dibujo blando, como base de este diálogo, ya que: "...El dibujo gestual, "blando" es aquel que más se adapta para la tarea proyectual. Probablemente por la inmediatez en la conjunción del pensar y el dibujar es que convierte a este modo de trabajo como el más apto, más personal (al tiempo que íntimo). Sólo un lápiz ó lapicera o crayón y el individuo pensando/proyectando..." [1].

En este caso, el sistema de representación más utilizado es la perspectiva cónica, a uno o dos puntos de fuga, ya que es la que más se asemeja a la visión del ojo

humano (un registro familiar a la mirada del comitente), pudiendo sintetizar en un solo dibujo con la mayor realidad posible un espacio tridimensional en la bidimensión de un plano, cualquiera sea su soporte (Fig.1).

"...La correcta elección combinatoria de todas las variables que supone el manejo de este sistema, hace al dominio y elección de las mismas, acorde a una intencionalidad objetiva, en el qué mostrar y cómo..." [3].

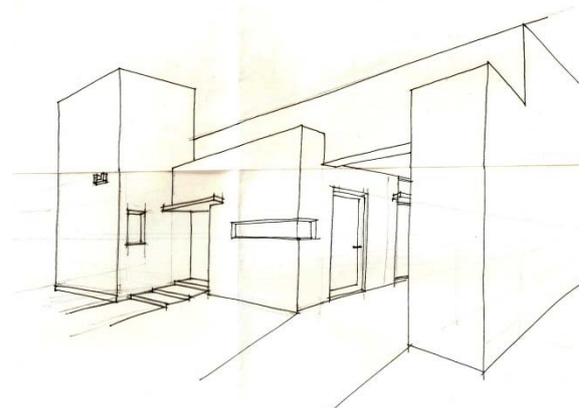


Fig. 1 – Perspectiva a dos puntos de fuga. Técnica a mano alzada.

Ese boceto finalmente entra en la "digitalización" a través de cualquier dispositivo que lo permita, como escáner, cámara fotográfica o celular, para así trabajarlo con algún programa de edición de imágenes, habitualmente Photoshop. De este modo, potenciamos la complementariedad de los diferentes sistemas, yendo de la mano al ordenador, en una expresión lúdica de intercambio de ideas.



Fig. 2 – Perspectiva intervenida con Photoshop. Prueba de terminaciones exteriores con texturas.

En la dinámica de este proceso, el dibujo es utilizado como una herramienta de verificación constante, donde se puede comparar tanto espacialidades como



materialidades (Fig. 2 y 3). Es importante, lograr un diálogo permanente, un ida y vuelta en el desarrollo del proyecto, y que los dibujos sean expresiones de la idea y no solo un producto final. Estos dibujos, bocetos, fotos, esquemas nos permiten trabajar de forma rápida, para verificar paletas de colores, variedad de texturas, tipos de volúmenes, alturas, etc. Incorporamos elementos de equipamiento, figura humana, mobiliario, que dan escala, carácter y calidez a las imágenes.



Fig. 3 – Perspectiva intervenida con Photoshop. Prueba de terminaciones exteriores con colores.

Otro punto a destacar, es la agilización, en la búsqueda de visualizar las distintas etapas de crecimiento, que una vivienda unifamiliar contemporánea, puede presentar en el marco de: "...la incorporación del tiempo y las nociones de flexibilidad, versatilidad, adaptabilidad e indeterminación..." [4]. Así lo señala Xavier González (1998) en "Flexible para sobrevivir", el cambio de pensamiento arquitectónico. Pudiendo verificarse así, la totalidad de la volumetría final y trabajar en las distintas instancias de sus parcialidades (Fig. 4, 5 y 6).



Fig. 4 – Foto Vivienda Unifamiliar. Primera Etapa Construida (2015).

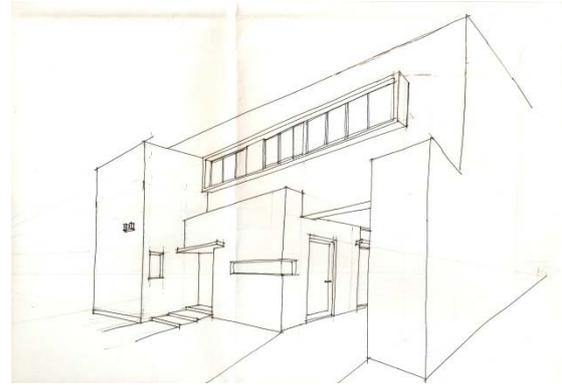


Fig. 5 – Perspectiva a dos puntos de fuga. Técnica a mano alzada. Segunda etapa.

CONCLUSIONES

El desarrollo de nuestro estudio sobre el diálogo profesional, entendiéndolo como expresión del pensamiento gráfico, revaloriza el concepto del dibujo analógico como conductor de ideas, resultando una herramienta indispensable para la construcción de un proyecto.

A su vez, transmitimos, datos de esa reflexión, colores, materiales, texturas, con el aporte fundamental de las nuevas tecnologías, pero sin perder de vista las capacidades sensoriales del dibujo a mano alzada "...Normalmente el ordenador se considera una invención únicamente beneficiosa que libera la fantasía humana y que facilita un trabajo de proyecto eficiente. Me gustaría expresar mi seria preocupación al respecto, al menos en lo que se refiere al actual papel del ordenador en el proceso proyectual. Las imágenes por ordenador tienden a aplanar nuestras magníficas, multisensoriales, simultáneas y sincrónicas capacidades de imaginación al convertir el proceso del proyecto en una manipulación visual pasiva, un viaje de la retina. El ordenador crea una distancia entre el autor y el objeto, mientras que el dibujo a mano, así como la confección de maquetas, colocan al proyectista en un contacto aptico con el objeto o con el espacio. (...) La obra creativa exige identificación, empatía y compasión corporales y mentales" [5].



*Fig. 6 – Perspectiva intervenida con Photoshop.
Segunda Etapa. Obra completa.*

REFERENCIAS

[1] ARQ. CENTENO, JULIO MARTIN (2001).
Charla en Curso Introductorio - FAU-UNLP.

[2] CAMPO BAEZA, ALBERTO (2009). Pensar
con las manos. 2da Edición, Buenos Aires.
Nobuko.

[3] Propuesta Pedagógica Cátedra Sistemas de
Representación Pagani-Maggi (2011) – FAU
UNLP.

[4] FISCH, SARA; PAGANI, GUSTAVO;
ETULAIN, JUAN CARLOS (2014). Vivienda
contemporánea, estrategias de proyecto. 1ª ed.
– FAU - UNLP.E-Book: ISBN 978-950-34-1086

[5] PALLASMAA, JUHANI (2006). Los ojos de
la piel. La arquitectura y los sentidos.
Barcelona, G. Gili