

EL DIBUJO COMO IMAGEN EN EL DISCURSO LINGÜÍSTICO DEL DISEÑO

ARCE, Raquel; GAVITO, Mariana

arceraquel@yahoo.com.ar, argseffra@gmail.com,

marianagavito@gmail.com

Cátedra Gavito. CBC - UBA. Ciudad Universitaria

Resumen

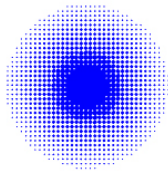
Nos preguntamos ¿qué son las imágenes?; ¿son necesariamente una construcción cultural? “Una de las más antiguas definiciones de la imagen, dada por Platón, desmiente esta suposición y dice: llamo imágenes, primero a las sombras, luego a los reflejos que veo en las aguas o en la superficie de cuerpos opacos, pulidos y brillantes y a todas las representaciones de este tipo” (Joly, 2012:17).

Las imágenes son entonces, lo que veo en el espejo y todo aquello que se constituye a partir de la representación del objeto. Ellas serían un segundo objeto en relación al primero, lo representan según ciertas leyes particulares propias del proceso.

Nuestra ponencia, plantea reflexionar sobre el Dibujo como acto del conocimiento, en tanto crea imágenes desde la mirada de Platón y da cuenta de las ideas, los materiales y los aspectos significativos del objeto en relación a su contexto.

El discurso lingüístico en el campo del diseño se manifiesta a través del Dibujo como imagen y permite desarrollar las tres dimensiones que caracterizan el abordaje semiológico que enmarca nuestro hacer en el Taller de Dibujo del Ciclo Básico Común-UBA.

La mirada semiótica plantea que el hombre puede desarrollar su capacidad simbólica, es decir, tiene la facultad de representar los objetos del mundo que lo rodea, para así poder acceder a ellos. Los



símbolos median y constituyen la relación del hombre con su realidad.

¿Cómo hacemos los seres humanos para representar aquello que nos rodea?

Por medio de signos. Ellos siempre representan algo. Son creados por el hombre para compartirlos y poder comunicarse en la vida social.

El lenguaje –tanto verbal como gráfico – es un sistema de signos que nos habilita el intercambio, relación e interacción con el otro en la vida social.

Desde esta línea de pensamiento entendemos al Dibujo como lenguaje de comunicación, es un signo porque siempre representa algo; es creado por el hombre para compartirlo y poder comunicarse en la vida social. A partir de estas primeras reflexiones podemos decir que el Dibujo al ser un signo, tiene tres características para definirse como tal. Primero, debe tener una forma propia; segundo debe referirse a algo diferente a sí mismo; y tercero debe ser reconocido y utilizado por las personas como tal.

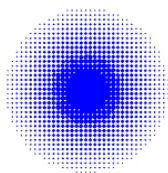
Nuestra ponencia expondrá las ejercitaciones realizadas en el Taller de Dibujo-Cátedra Gavito-CBC-UBA durante el ciclo lectivo 2019, basadas en el Dibujo como imagen en el discurso lingüístico del Diseño.

Palabras clave

Dibujo, Representación, Imágenes y sistemas de representación, Conocimiento y generación de imágenes, Imágenes como huellas

Desarrollo

En concordancia con las ponencias presentadas anteriormente en las Jornadas de Investigación realizadas en la FADU, presentamos el marco teórico y descripción de las ejercitaciones realizadas en el Taller de Dibujo con el objetivo de compartir nuestro trabajo y alcances logrados hacia el campo disciplinar del Diseño y su enseñanza.



Planteamos la necesidad de reflexionar acerca del uso de los lenguajes gráficos en el proceso de diseño, que permiten la articulación entre lo teórico, lo práctico y lo simbólico; aspectos que posibilitan, dentro del campo del diseño pensar la forma, llevarla a la materialidad y valorar los resultados obtenidos en el campo del quehacer proyectual.

Estas tres dimensiones que caracterizan nuestro abordaje teórico tanto en la investigación como en la enseñanza de los lenguajes gráficos en el campo del diseño, nos posibilita –dentro del ámbito académico- desarrollar un pensamiento que observa y propone la necesidad de vincular los contenidos que desarrollados en la materia “Taller de Dibujo” del CBC con la comprensión misma del pensamiento proyectual (propio en el área del Diseño).

Vinculamos los resultados de nuestras investigaciones desarrolladas en los últimos años, con la construcción teórica y práctica de las ejercitaciones que realizamos en nuestro taller; analizando sobre sobre cuáles son los límites, alcances y superposiciones entre el campo del conocimiento de los lenguajes gráficos y el pensamiento proyectual a sí mismo.

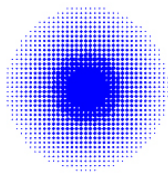
Problematizamos el aporte de los lenguajes gráficos en dichos procesos para comprender de qué manera posibilitan o condicionan el desarrollo del diseño y aportan a definir al objeto en tanto tres dimensiones: su Forma –pensamiento teórico–, su Existencia –pensamiento de técnicas y habilidades– y su Valor –conocimiento simbólico (Guerri, 2012: 53).

Desnaturalizamos la idea que la importancia del conocimiento de los lenguajes gráficos está en la representación misma del objeto diseñado. Pensamos que a través de ellos podemos enseñar a los alumnos a comprender las dimensiones que fundamentarán sus producciones académicas y profesionales.

Proponemos que es necesario crear un espacio común de enseñanza en donde los lenguajes de comunicación gráfica se articulen con los procesos de diseño, no como un campo de disputa entre las distintas materias de la institución académica, sino como un lugar común en donde se utilice a las imágenes en forma colaborativa como interfase entre el pensar, hacer y valorar en simultáneo en las diferentes áreas curriculares.

La originalidad de nuestro abordaje en la materia radica en la utilización de la lógica semiótica, por tanto desarrollamos nuestra tarea entendiendo que existen pautas y reglas que nos habilitan a estudiar y comprender nuestro objeto de estudio –el dibujo como imagen– a través de los signos y la sintaxis de los distintos sistemas de comunicación gráfica.

Planteamos el debate de crear un espacio común, en donde participen de manera articulada los lenguajes gráficos y el proceso proyectual al mismo tiempo; vinculados por lo teórico, práctico y simbólico.



Desdibujamos los compartimentos aislados y estancos, propios de la organización curricular institución académica, creemos necesario auspiciar un lugar de comunión entre el diseño y los lenguajes gráficos que lo posibilitan.

¿Podríamos transformar un proyecto en diseño si no conocemos los lenguajes gráficos para pensarlo, llevarlo a la materialidad y reconocer los valores en el resultado final?

La Morfología moderna es fundamentalmente un estudio de las relaciones formales, más que de la colección ordenada de formas posibles. Los dos tomos de los *Principes de Morphologie Générale* de Édouard Monod-Herzen publicados en 1956 y 1957 son un claro ejemplo de un paso intermedio entre los estudios entitativos de la Geometría y una propuesta sistémica como la de César Jannello que se inicia en los años 70 y que permitió culminar en lo que llamamos el Lenguaje Gráfico TDE (Guerri 2012).

Pensamos que problematizar el uso y posibilidades de los lenguajes gráficos como soporte de configuraciones, acciones y relatos en los procesos de diseño, nos permite entender de qué manera dan fundamento a la obra.

Nuestro objetivo en estas Jornadas de Investigación es exponer el marco teórico y desarrollo práctico de nuestro trabajo en el Taller de Dibujo, entendiendo que las imágenes resultantes (las láminas de los alumnos) son el resultado de un pensamiento que articula: 1- el pensamiento proyectual, 2- la propia acción proyectual y 3- la posibilidad de comunicación del proyecto.

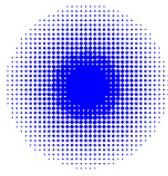
A partir de este marco teórico desarrollamos nuestra propuesta en la materia con actividades que introducen al alumno a pensar al Dibujo como imágenes abstractas, concretas y simbólicas que posibilitan el discurso lingüístico del Diseño.

Enunciamos y ejercitamos los tres aspectos del Dibujo que desde la mirada semiótica lo definen como signo visual. Ellos son:

Primero, debe tener una forma propia, nos referimos al pensamiento abstracto. No lo vemos con nuestros ojos, pero lo visualizamos en nuestra mente por las experiencias previas y su impresión en la memoria.

Segundo, debe representar algo diferente a sí mismo, nos referimos a las imágenes que visualizamos con nuestros ojos de ese objeto. Ellas representan a los objetos y los conceptos.

Tercero debe ser reconocido y utilizado por las personas como tal, culturas compartidas. Comunican nuestras intenciones y permiten la construcción simbólica del receptor



Este ordenamiento corresponde a la presentación teórica de las categorías, pero al mismo tiempo reconocemos que su orden cambia constantemente de acuerdo a la lógica pedagógica aplicada a cada ejercitación.

Nuestra propuesta académica considera a las láminas realizadas por los alumnos, imágenes que contienen un potente valor en cuanto a la expresión de dichas categorías procesadas por cada alumno; aplicamos en la evaluación esta lógica de abordaje considerando resolución de las consignas enunciadas para cada ejercitación.

El conjunto de todas las láminas realizadas por el alumno a lo largo de todo el año son un documento central que da cuenta de los alcances logrados por cada uno de ellos en sus propios procesos de aprendizaje; al mismo tiempo, ellos las reconocen como el resultado de un esfuerzo que tuvo como objetivo aprender los lenguajes gráficos en tanto conceptos-recursos gráficos-sentido para poder resolver los propios procesos proyectuales. Estudiar el discurso lingüístico del Diseño le permite al diseñador poder pensar la Forma, llevarla a la Existencia y otorgarle un Valor.

Expondremos en las Jornadas a través de las láminas realizadas en el Taller de Dibujo los objetivos principales que guían nuestro abordaje teórico de la materia a través de los siguientes temas:

Configuraciones intuitivas.

Estructura de configuraciones planas. Signo visual.

Las relaciones geométricas como ordenadoras del espacio.

Proporción y relación del todo y las partes.

El orden en el objeto y su representación.

Sentido de valor en los lenguajes gráficos.

Tramas como redes de orden y sentido.

La entidad, módulo-fragmento de la totalidad.

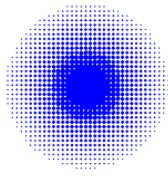
El color en el Diseño.

El croquis. Observar - comprender - dibujar.

Escenarios. Relación sujeto - objeto.

Sistema de proyecciones.

Transformación y representación gráfica “textualizada” del Espacio Cúbico.



Bibliografía

Doberti, R. (2011). *Habitar*. Buenos Aires: SCA-Nobuko Editores.

Guerri, C. F. (2012). *Lenguaje gráfico TDE: más allá de la perspectiva*. Buenos Aires: Eudeba.

Joly, M. (2012). *Introducción al análisis de la imagen*. Buenos Aires: Biblioteca de la Mirada.