

El dibujo en el diseño.

Julio Centeno

Son conocidos y aceptados los beneficios que el dibujo aporta a las disciplinas proyectuales. Las habilidades y capacidades en este campo y que puedan ejercitarse en el proceso de diseño siguen siendo importantes como sistema de comunicación (con uno mismo y con los demás) y el mejor camino a recorrer desde “la idea” al “producto diseñado”.

Paralela y simultáneamente a la capacitación en el dibujo se debe custodiar que éste (el dibujo) sea cada vez más coincidente a una realidad percibida ó imaginada pero siempre mensurable y tener el mérito de ser creíble... confiable.

En pocas palabras, el dibujo para un diseñador es primero una herramienta al servicio del proceso de diseño y al logro de un resultado lo más ajustado, en todos sus datos, en el futuro producto real.

¿Porqué?. Por que nuestras disciplinas son de anticipación. Trabajamos diseñando para proponer “algo” que no existe aún (pieza gráfica, objeto, espacio, etc.) y en la etapa proyectual es donde estamos inmersos en una “realidad virtual” que, por supuesto, esperamos y deseamos llegue a concretarse..., a existir como aporte. Por eso, es importante que para los diseñadores el dibujo, en su virtualidad, esté comprometido con la realidad.

Para acercarnos a la ponderación del espacio albergante en el dibujo la práctica más eficaz es a través de perspectivar situaciones existentes. Enfrentarse, entender y esquematizar la estructura tridimensional apreciada en sus aspectos morfológicos y dimensionales sin interesarse por ningún detalle. La relación entre observador y espacio en un esquema susceptible de ser chequeado y corregido hasta un grado de satisfacción. Recién allí se comenzará “a vestir” la perspectiva y a dar terminaciones que incluyen objetos pertenecientes a este espacio más la caracterización y detalles generales convenientes para tal o cual modalidad expresiva.

Más adelante la reiteración en el dibujo, la experiencia me servirá... pero...

¿cómo hacer ante una realidad que será, pero que hoy, en este momento, no es
y por lo tanto no veo sino que la pienso?

En mi tarea docente y con respecto a las perspectivas cónicas (sean bocetadas o resueltas con sistema) he preferido el método de “las visuales” pues es el más cercano al sistema perceptivo visual, además de tener precisión y una metodología clara y más sencilla que otros.

En el último cuatrimestre del 2000 también nos acercamos a la disponibilidad de los *perspectógrafos*. Redes espaciales moduladas que se construyen según el método mencionado antes y los podemos usar tanto para

trabajar tanto en volumetrías exteriores como para espacios interiores. Tienen la cualidad de ser polivalentes (un perspectógrafo es en realidad varios), es útil y múltiple si aplicamos correctamente un criterio geométrico-matemático. Aquí es importante señalar la importancia de dos líneas fundamentales: la línea horizontal, que dará el dato de la “altura de visión”, y la línea vertical (perpendicular a la anterior) que marcará el “desplazamiento lateral” del observador dentro de la trama espacial.

Para considerar integralmente la tarea solo resta no olvidar los límites del “ángulo de visión” del hombre (tanto en alzada como en vista aérea) que son restringidos (aprox. 30/35° y 40/45° respectivamente) y que nos dará el encuadre de aquello que vemos... que vemos bien y “en foco”.

No podemos excederlos en ellos pues se presentarían efectos de distorsión o deformación muy pronunciados. El marco definido del campo visual es similar a un fotograma o diapositiva apaisada.

En Diseño de Interiores, y en general en Diseño, dijimos, nuestros dibujos perspectivados deberían ir, en el tiempo y evolutivamente, acercándose a situaciones reales y creíbles no solo marcando un crecimiento profesional sino también como actitud autoexigente y ética. No es poco frecuente el reproche o la crítica como: “En tu dibujo parecía más amplio... más comfortable” o “Yo esperaba algo distinto..., veo que no tengo tanto espacio”

En muchas oportunidades nos encontramos con perspectivas interiores que pueden estar bien resueltas pero que son *imposibles* pues están planteadas “desde afuera” ignorando por ejemplo una pared, otras veces son *posibles* pero se las presenta como cortes perspectivados y dan una apreciación perceptiva falsa pues un corte es, en dibujo, operativamente una operación intelectual y no real. Tendría, quizás, el mérito de mostrar detalles constructivos.

Invención quiere decir generar una idea, desarrollarla y ponerla en ejecución. La creatividad es el paso inicial de una invención. Hoy sigue siendo vista como una facultad humana que escasea, misteriosamente conferida a una minoría. Pero toda persona provista de una aptitud funcional normal posee capacidad para crear, en grados distintos, por supuesto, y en áreas circunscriptas.

Aproximación al mercado laboral. Desde las instituciones a los profesionales.

María Alejandra Cristofani

Este proyecto de investigación constituye una posibilidad orientada, mediante un proceso creativo y sistemático, a que el estudiante se acerque a la realidad del mercado