

Esta etapa se desarrolla en grupos de dos alumnos y se adjunta al relevamiento fotográfico un informe teniendo en cuenta los siguientes puntos de análisis:

- Objetivo del Stand
- Identificación de las tipologías relevadas según su ubicación en el predio (isla, media isla, esquina, entre medianeras)
- Relación entre la marca y la propuesta de materiales y luz.
- Gráfica: identificación de soportes y niveles de comunicación

#### Etapa 2. Propuesta

En esta etapa se desarrolla una propuesta alternativa para una de las marcas analizadas ajustándose a un programa de necesidades otorgado por la cátedra.

En el proceso proyectual del trabajo se hizo énfasis en los siguientes puntos:

- Imaginación: destreza mental para concebir ideas y conceptos. El proceso de generación de ideas acelera el avance del trabajo
- Habilidad Técnica: capacidad de conceptualizar espacios tridimensionales y transmitirlo a través de la representación gráfica.
- Comunicación: capacidad de leer entre líneas más allá de las necesidades planteadas por el cliente
- Organización: los conocimientos técnicos, la representación y la comunicación deben estar respaldados por la capacidad de planificar para ajustarse a calendarios muy apretados de construcción del Stand.

#### Observaciones y conclusiones de la propuesta implementada:

Se comprobó que el compromiso del alumno frente a la temática planteada tuvo relación directa con:

- Formación de equipos de trabajo: El análisis y relevamiento fue realizado en equipo de 2 alumnos, lo que enriqueció el informe final.
- La propuesta se realizó con una marca existente: El docente facilitó toda la documentación relacionada con la misma. Los alumnos tuvieron la oportunidad de observar una propuesta espacial de la misma marca en la Exposición relevada. La incorporación de esta temática en la formación académica de los diseñadores gráficos amplía su panorama laboral posibilitando su accionar en forma conjunta con otras disciplinas.

## Dibujar, sentir y expresar.

Oscar Kaplan Frost

Cuando exhibimos una representación gráfica referida a un producto que surge desde la concepción de una idea, como podría ser cualquier tipo de diseño, obtenemos diferentes respuestas del receptor o destinatario.

Mientras que el comitente encuentra al dibujo como un acto revelador que le permite desarrollar su imaginación y luego, emitir un juicio de valor sobre el profesional que ha contratado, éste, a su vez, lo realiza como una simple herramienta de comunicación, subestimada entre colegas desde su propio valor, y que solo podrían ilustrar las páginas especializadas de un medio gráfico masivo de comunicación, como libros, revistas o suplementos de diarios, para comentar y opinar acerca de las ideas proyectuales, encontrando así, a un nuevo destinatario.

Si bien podremos aspirar a transmitir sólo con una parcialidad lo que deseamos en conjunto, podemos, al menos, lograr aproximaciones en la combinación de éstos recursos para hacer realizable aquello que imaginamos. El que dibuja se dice a sí mismo lo que desea rescatar para presentar y decide de la manera en que lo va a realizar, condicionado por el destino del mismo.

El dibujo es inseparable del proceso de diseño, y en sus diversas modalidades, va acompañando las diferentes etapas del proyecto. Desde el croquis preliminar hasta los planos de detalles constructivos, junto a las perspectivas realistas o renders van sembrando el tablero con una documentación rica y vasta de las cuales no todas son utilizadas para la comunicación a terceros. En muchos casos, el autor lo guarda celosamente mientras se considere que éste proceso aún no ha concluido.

La gráfica proyectual también nos ubica en un estado de reflexión y autocrítica como un diálogo interno con respecto a nuestras ideas. Es lo que De Bono denomina la “pausa creativa”, cuando surge la decisión de detenerse a reflexionar. Se analizan formas, materiales, composiciones cromáticas, proporciones, etc., que nos permiten avanzar en una misma dirección, o bien, replantearnos alternativas desde los pasos previamente dados.

Existen otras características que pueden ser revelados a través de un análisis, desde donde el producto terminado no resulta posible o es de difícil detección, ya que no ofrecen una percepción directa, y que constituyen la estructura que sostiene el proyecto, como ser los ejes, tramas, proporciones, etcétera.

Cada diseñador responde a un lenguaje personal. Una forma, un color, un trazo o un grafismo, pueden transformar un código individual, a otro con alcance más genérico. Es cierto que para diseñar se precisa de éstos instrumentos, pero también de la libertad para usarlos con inteligencia, con intenciones. Su mala elección o aplicación atentarían contra cualquier acto creativo a implementar.

Cuando me refiero a que un dibujo debe expresar algo, coincido con Rudolf Arnheim, cuando se refiere a la expresión como “los rasgos de la apariencia externa y comportamiento de una persona, que nos permite descubrir lo que ésta siente, piensa o persigue”. Las representaciones gráficas nos manifiestan una intención que el autor nos desea transmitir, pero además nos permiten imaginar, desde nuestra concepción, al producto terminado, materializado. Esto puede acercar o alejar al receptor de las ideas que el diseñador transmite desde sus gráficos, pero sin dudas, que pone de manifiesto el diálogo entre ambos a través de ese medio.

El dibujo es un elemento de inspiración para el análisis de críticos y de psicólogos para describir personalidades, mensajes ocultos, angustias y éxtasis de sus autores. En la infancia aparecen rasgos de libertad que al llegar a la adolescencia se van perdiendo, ya que comienzan a aparecer presiones internas, como el “no me sale bien”, y las presiones externas, condicionadas por terceros.

Algunos psicólogos, como Betty Edwards, afirman que es más fácil dibujar un objeto cuanto menos conocimiento se tenga de él, pues éste no se ve afectado por el pensamiento racional. Por eso es que resulta perfectamente aplicable la carga de intenciones a las ideas manifestadas en un dibujo proyectual.

También, recorriendo los períodos históricos, podemos conocer el tiempo y las condiciones en que vivieron los artistas, su sociedad, sus costumbres. Se comienzan a analizar

las pinturas rupestres, que fueron las que nos hacían “ver” lo que no estaba presente, introduciendo así un nuevo elemento cultural. Especialmente, para nuestra profesión de diseñadores, la representación gráfica de una idea, como etapa previa a su ejecución, comienza a manifestarse desde el Renacimiento, cuando Filippo Brunelleschi esbozaba los bocetos y detalles de la cúpula de Santa María del Fiori para su posterior construcción, logrando la disociación implícita de éstas 2 etapas atinentes a un producto, el proyecto y su materialización, continuando así hasta nuestros días.

Hoy es frecuente encontrar trabajos presentados donde las plantas, cortes, detalles, textos, perspectivas y simbologías se entrecruzan en una composición plástica, pudiendo alternar entre el campo descriptivo y el campo de las ideas.

Por lo tanto, distinguimos dos tipos de representaciones, los dibujos que están directamente relacionados al proceso de diseño, y los que están referidos exclusivamente hacia una presentación, donde el objeto concluido ya no es motivo de modificaciones.

En el taller de Diseño de Interiores que he tenido a cargo en el curso recientemente transcurrido, he trabajado para transmitir éstas ideas, donde el dibujo tiene valor por sí mismo, otorgándole un criterio artístico al mismo en toda su concepción, cargándolo de intenciones y mensajes a las representaciones realizadas por los alumnos.

También se buscó que el estudiante reconozca el valor estratégico de los recursos visuales en el proceso de comunicación entre el profesional y sus clientes. Los croquis, bocetos y perspectivas adquieren diferentes significados desde las manos de cada uno. Ellos van explorando diversos canales de expresión para la transmisión de sus ideas. Se descubren y experimentan distintas técnicas, pero también se descubren y experimentan las habilidades y preferencias individuales. Cada uno consigue desarrollar su propia identidad, luego de varias prácticas realizadas que los va orientando hacia sus fortalezas y debilidades.

Johannes Itten decía, en 1921, que “a cualquier hombre se le puede enseñar a dibujar una línea circular, pero cada hombre lleva dentro de sí la fuerza de sentir interiormente, con la intensidad de una experiencia vivida, la línea circular. Puedo liberar en él aquella fuerza, pero no puedo dársela”. La didáctica que he implementado está basada principalmente en la ejercitación, donde los aspectos teóricos y las recomendaciones vertidas durante la clase nunca alcanzarán, en su significado, a la incorporación conceptual que ofrece la realización práctica.

El alumnado disfruta del tiempo que le dedica a la producción del mismo, ya que en él logran distenderse y pueden expresarse con libertad, permitiendo que surjan aspectos creativos durante su realización. Esta actitud les brinda a los estudiantes, una autonomía que considero necesaria para su formación profesional.

La incursión de la informática en el área de la representación gráfica, con la perfección en sus trazos y su “realismo fotográfico”, ha fortalecido al conjunto de la documentación elaborada y se complementa con acierto a la representación manual, ya que para algunos diseñadores su implementación responde a diferentes etapas proyectuales y a distintos tipos de receptores, aunque en ciertas circunstancias se podrían presentar como alternativas. Es por eso que al alumno no se le presenta la materia como una instancia previa o alternativa, sino con sus valores propios.

La comunicación gráfica es imprescindible para que se con-

creten fructíferas interacciones en el proceso de acompañar la formación de quienes en un futuro integrarán el equipo que tomará las decisiones sobre la modificación de nuestro hábitat.

## La clase, una puesta en escena (en tres actos).

Luciano Keselman

“Di tu parlamento, por favor, como te lo he recitado, como brincando en la lengua: pues si lo voceas, como hacen muchos actores, me daría igual que el pregonero dijera mis versos”.

Hamlet. Acto tercero, escena dos. W. Shakespeare.

### Primer acto

Según el Diccionario de la Real Academia Española, vigésima primera edición, una de las múltiples acepciones de cátedra es: asiento elevado, desde donde el maestro da lección a los discípulos.

Aquí comienzan las similitudes y analogías entre la clase y la puesta en escena de un espectáculo.

El escenario (tradicional y a la italiana) es una parte del teatro construida y dispuesta convenientemente para que en ella se puedan colocar las decoraciones y representar las obras dramáticas o cualquier otro espectáculo teatral. Un espacio definido, con cierta elevación, en el cual se desarrolla la acción escénica.

El actor como el docente se enfrenta a un público determinado munido de un guión, un plan, el cual desarrollará de acuerdo a determinadas pautas preestablecidas con un objetivo específico, previamente acordado.

Actuar es poner en acción y el docente sabe que debe hacerlo ni bien se asoma al escenario-aula. El actor-docente se sumerge en la piel de su personaje para transitar las situaciones, los conflictos, las circunstancias dadas, que conforman las escenas de una obra llamada la clase”.

Activar los engranajes de ésta compleja maquinaria lo antes posible, con ritmo preciso, sostenido y constante no es tarea sencilla. Sobre todo cuando se enfrenta una audiencia de una veintena de estudiantes a primeras horas de una desangelada mañana de invierno en la que las lagañas matinales bien pueden confundirse con apuntes borrosos producto de una mala impresión.

El docente-actor realiza así su pre-escénico que consiste en elevar su estado psicofísico, sumando a éste un precalentamiento de las cuerdas vocales para poder utilizar a fondo las técnicas de proyección, dicción, fonación y pronunciación. A un lado debe dejar sus problemas domésticos y cotidianos. La somnolencia el cansancio, el adormecimiento, el sopor y también el agotamiento para poder interpretar de manera precisa y definida su rol; el papel que le ha sido asignado. El éxito o el fracaso de la representación están marcados por el primer paso.

El docente, como el actor, vuelve a repetir la lección (tantas veces expuesta) con la misma frescura, intención y convic-