

## El dibujo a mano alzada como herramienta en el proceso de diseño.

Fecha de recepción: julio 2013  
Fecha de aceptación: septiembre 2013  
Versión final: noviembre 2013

Gustavo Amenedo (\*)

**Resumen:** La calidez, la calidad, y los tiempos del diseño son elementos fundamentales que nos brindan el papel y la línea como extensión de nuestra propia mano, para el pensamiento gráfico. Gesto, impronta, huella, son palabras que utilizamos y reflejan el momento preciso de la gestación de las ideas que luego se transformarán en diseño. El diseñador no tiene la obligación de ser un experto dibujante pero tiene que manejar ciertos elementos básicos de la representación que le permitan transmitir en forma rápida y clara una idea o concepto.

**Palabras clave:** dibujo - croquis - boceto - diseño - arte.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 117]

Hoy pareciera anacrónico hablar del dibujo a mano alzada (ideas de partido, boceto, croquis, esquemas) en el proceso de diseño en detrimento de los programas de diseño asistido por computadora. Pero, a mi entender, la realidad muestra algo muy distinto: todavía la informática no ha podido reemplazar la calidez (“sentir el trazo”), la calidad (la idea casi artística del boceto como obra única e irrepetible), y los tiempos (la reflexión de cada línea, la corrección sobre lo dibujado y lo borrado, la construcción de la idea desde la mente a la punta del lápiz). Estos son elementos fundamentales para el pensamiento gráfico que nos brindan el papel y la línea como extensión de nuestra propia mano. El gesto, la impronta, la huella, son palabras que solemos utilizar los que amamos el dibujo y que reflejan el momento preciso (y a veces íntimo) de la gestación de las ideas que luego se transformarán en diseño.

No quiero que estas palabras se entiendan como una lucha quijotesca contra los molinos de viento de la informática. Muy por el contrario, ya que es en este punto (con nuestras ideas y bocetos) en donde podemos sentarnos frente a la computadora a “pasar en limpio” la información, ordenar las ideas y ajustarlas a los planos, renders y todo lo que nuestra capacidad (o la de los que trabajan con nosotros) nos lo permita y sacarle, así, el mejor provecho al medio, con el grado de precisión que el proyecto, en el estado en que éste se encuentre, lo amerite (permitiendo, sin duda, correcciones posteriores y ajustes).

Observando los dibujos de donde parten las ideas de diseño del arquitecto y artista plástico Clorindo Testa, hallamos una forma de representar los pensamientos en forma expresiva, con trazos fuertes que refuerzan las ideas de forma concreta. Ejemplo claro son los dibujos para el proyecto del Banco de Londres (hoy Hipotecario) en donde, con líneas reforzadas por trazos superpuestos, nos puede mostrar la idea estructural del edificio, la calidad del espacio interior o la importancia del bloque de escaleras, acentuando el carácter brutalista de su diseño arquitectónico.

Por otro lado encontramos en los dibujos del arquitecto

Oscar Niemeyer una síntesis formal en la construcción de sus bocetos. La línea “limpia” y “segura” con trazos amplios nos muestra una arquitectura casi orgánica y amable con el entorno. Niemeyer recurre a dibujos casi poéticos, sintéticos pero altamente descriptivos que nos dan una idea acabada del objetivo que persigue.

En ambos casos la forma de utilizar el recurso expresivo del dibujo acompaña el estilo de arquitectura que desarrollan y define una postura estética. Estos son dos ejemplos contrapuestos en el manejo de la línea y de la expresividad de los dibujos, pero que nos transmiten perfectamente el desarrollo de sus ideas. Dos lenguajes distintos que nos hablan de dos formas de diseñar, de expresar ideas y, en definitiva, de concretarlas. Dos lenguajes distintos que acompañan dos estilos o dos miradas distintas de la arquitectura.

Ejemplos como éstos vamos a encontrar en cada diseñador a lo largo de toda la historia (en el diseño arquitectónico, en el industrial, en el gráfico, etc.). Cada uno, a lo largo de su ejercicio profesional, debe encontrar su propia forma de representación gráfica (o pensamiento gráfico) que va a acompañar, sin duda, su propio estilo. También en el mundo del arte encontramos diferentes formas de dibujar. Sería realmente extenso tratar de abarcar la gran variedad de artistas que nos maravillan con sus trabajos aunque sólo nos detengamos en aquellos en los que el dibujo es la base de su obra (como Gustav Klimt o Egon Schielle por nombrar algunos ejemplos). Pero podemos, aunque sea brevemente, referirnos a un artista que ha tenido una larga trayectoria y que ha incursionado por diferentes etapas, convirtiéndose en el más grande del Siglo XX, Pablo Picasso. Si nos concentramos sólo en su obra gráfica (dibujos, bocetos, estudios, grabados, etc.) vamos a ver que ya desde niño, el incipiente artista muestra una gran seguridad del trazo, con una línea clara y definida. En una primera etapa, que coincide con la formación del genio, descubrimos dibujos preciositas con un acabado académico y sombreados delicados. A medida que desarrolla su carrera, Picasso va mutando su forma de dibujar a una expresión gráfica mucho más sintética sin perder virtuosismo. En

algunos casos los elementos representados se limitan a la mínima expresión posible. La evolución del dibujo de Picasso acompaña sus diferentes períodos: su primer etapa ya como artista reconocido (1898 - 1901) con líneas densas y orgánicas, con un trazo muy expresionista en algunos casos; su Período Azul (1901 - 1904) con líneas superpuestas o, en los trabajos con sombras, creando ambientes oscuros que expresan la melancolía del momento; su Período Rosa (1904 - 1906) en donde el dibujo acompaña el cambio de ánimo del artista con síntesis formales más claras y composiciones alegres; el Cubismo Analítico (1907 - 1912) y el Cubismo Sintético (1912 - 1915) en donde sus investigaciones formales lo llevan a una geometrización del dibujo, líneas rectas, curvas controladas y el fondo avanzando sobre la figura (relaciones fondo-figura complejas que acompañan las investigaciones gestálticas del momento); y luego, entre 1916 y 1924, retoma (sin dejar de incorporar sus experiencias anteriores) una forma de expresión más clásica pero sin perder la estructuración cubista. A partir de 1924, Picasso comienza a elaborar lo que podemos llamar su propio estilo, en el que el dibujo gana en síntesis incorporando algunas formas más orgánicas y jugando con el trazo, se libera de cualquier prejuicio (si es que en algún momento lo tuvo) y desarrolla un estilo muchas veces imitado pero nunca igualado, en donde incorpora y reelabora las conclusiones de sus exploraciones previas.

Volviendo la mirada al diseño podemos concluir que el diseñador no tiene la obligación de ser un experto dibujante, pero tiene que manejar ciertos elementos básicos de la representación que le permitan transmitir (a veces en forma rápida y clara) una idea o concepto a sí mismos, a otros colegas o a contratistas y clientes.

#### Referencias bibliográficas

Warncke, C. P. - Walther, I. F. (1997) *Picasso*. Köln: Taschen.

Nota: Esta comunicación fue presentada por su autora en la comisión 2.2 [B] Metodología del diseño (ver p. 20) de la Primer Edición del Congreso en Creatividad, Diseño y Comunicación para Profesores y Autoridades de Nivel Medio 'Interfaces en Palermo'.

**Abstract:** The warmth, quality, and design time are key elements that give us paper and a line as an extension of our own hand, to the graphic thinking. Gesture, imprint, footprint, are words we use and reflect the precise time of the gestation of the ideas that are then transformed in design. The designer is not required to be an expert artist but you have to handle certain basic elements that allow to transmit the representation of an idea or concept in a quickly and clearly way.

**Keywords:** drawing - draught - design - art - outline.

**Resumo:** O calor, a qualidade, e os tempos do design são elementos fundamentais que nos brindam o papel e a linha como extensão de nossa própria mão, para o pensamento gráfico. Gesto, impronta, impressão, são palavras que utilizamos e refletem o momento preciso da gestação das ideias que depois se transformarão em design. O designer não tem a obrigação de ser um experiente artista mas tem que lidar com certos elementos básicos da representação que lhe permitam transmitir em forma rápida e clara uma ideia ou conceito.

**Palavras chave:** design - croqui - esboço - design - arte.

<sup>(\*)</sup> **Gustavo Amenedo:** Arquitecto graduado de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires. Es docente en Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación.

## Las prácticas educativas en la enseñanza en investigación: Enfoques y estrategias en el área de Diseño y Comunicación.

Fecha de recepción: julio 2013

Fecha de aceptación: septiembre 2013

Versión final: noviembre 2013

Mariana Bavoleo <sup>(\*)</sup>

**Resumen:** Enmarcado en el Programa de Investigación DC de la Universidad de Palermo, durante el año 2012, este artículo reúne una serie de reflexiones sobre las estrategias de enseñanza y aprendizaje en las materias del Núcleo de Formación Académica. Dentro de la categoría de investigación disciplinar, el proyecto tuvo como objeto de estudio la construcción de las prácticas educativas en la enseñanza en investigación, considerando a la enseñanza como una práctica social y como un sistema de comunicación intencional.

**Palabras clave:** educación - estrategia pedagógica - investigación - comprensión - motivación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 125]