

CLASE 20.

FICHA: PERSPECTIVA CON 1 PUNTO DE FUGA.

LA PERSPECTIVA COMO INTERFASE DEL PENSAMIENTO PROYECTUAL.

REFLEXIONES.

El problema de la representación gráfica en el campo del diseño, desde la mirada del pensamiento moderno, data de seis siglos atrás. Es en el Renacimiento (movimiento cultural iniciado en Europa Occidental durante los siglos XV y XVI) en donde se produce un cambio profundo sobre las formas de acceder al conocimiento¹ a través de la razón² permitiendo alcanzar un nuevo saber³.

El Sistema de la Perspectiva, que nace en aquel tiempo histórico, representa aquella cosmovisión en donde se observa y comprende al mundo desde una mirada individual. Es por ello que el protagonismo de cada sujeto social, aporta a la conformación del paradigma de la modernidad y define a la realidad del objeto, de tantas maneras como multiplicidad de miradas surjan de los otros.

Desde la utilización del Sistema de la Perspectiva comprenderemos que la representación del objeto (en nuestro caso la maqueta de los cuerpos geométricos) depende del posicionamiento del sujeto, es él quien define un punto fijo de observación.

Más allá de la metodología del trazado gráfico de la Perspectiva, ella es el reflejo de un sistema gráfico fundamentado en *las relaciones establecidas entre el objeto en contexto y el observador*.

¿Quién ubica al observador en esa relación espacial/temporal?

Es el mismo observador quien define su posicionamiento respecto a la escena.

Es por esta razón que es tan importante tomar decisiones al momento de definir el punto de observación. De acuerdo a ello, podremos o no dar cuenta de ciertos aspectos del objeto en el espacio.

Al mismo tiempo, al utilizar la Perspectiva como modelo de representación, hay una tácita aceptación de los límites del sistema gráfico en cuanto a la posibilidad de representar aspectos dimensionales o proporcionales del objeto.

Hoy en el siglo XXI la representación del objeto en el espacio se puede realizar a través de una Perspectiva, una fotografía, una toma cinematográfica o un render en los dispositivos digitales -entre otros-.

En todos los sistemas gráficos (artesanales o digitales) existen reglas de trazado (su metodología se podría aprender a través de un libro o de un tutorial de la Web sobre dicho tema). Nosotros desarrollamos este ejercicio para lograr ir más allá de la metodología de representación en sí misma.

El objetivo es pensar y reflexionar *sobre las relaciones* dadas entre:

- a) El objeto en el espacio (o1, o2, o3...).
- b) El lugar del observador (e1, e2, e3...).
- c) El tiempo de observación (t1, t2, t3...).

¹ En griego gnosis: “Gnoseología”, teoría del conocimiento, crítica del mismo. Remite a la noción o intención del acopio de datos de la realidad externa o interna, en nuestra mente o nuestro yo (...) implica una cuestión de cantidad, pero de calidad también (Breyer, 2003: 80).

² El razonamiento importa un principio heurístico por el cual la mente es capaz de poner a punto un funcionamiento lógico para acceder, deducir, inducir, un conocimiento, la razón de ser de un fenómeno, un descubrir su funcionamiento y sentido (Breyer, 2003: 86).

³ Implica una aproximación o más íntima o más extensa con el objeto. Es un conocimiento que integra y aprehende al objeto en cuestión con un contexto de realidad (Breyer, 2003: 87).

En todos los sistemas de representación disponibles, las simulaciones espaciales actúan como una *interfase* entre lo que pensamos y hacemos en el proceso de diseño.

La *interfase* no es un objeto, sino la relación entre espacio y tiempo en donde se articulan:

- a) La mirada del observador.
- b) El lenguaje de representación.
- c) El sentido de la observación.

La *interfase* vuelve accesible el aspecto visible del objeto y su contenido comunicativo, su sentido.

La *interfase* es un *entre* porque posibilita en nuestros procesos de diseño la relación entre pensar y hacer.

Desde estas líneas de pensamiento podemos decir que la mirada del observador representa una toma de posición (política, social y cultural) respecto a su entorno. Asume un papel central en términos de autoría y construcción/interpretación de la realidad.

El lenguaje gráfico da cuenta de dicho posicionamiento reflejando posibles multiplicidades de interpretaciones.

Estudiar el Sistema de la Perspectiva en este curso Taller de Dibujo tiene como objetivos:

- a) Saber que cada sistema de representación encierra de manera silenciosa un posicionamiento filosófico acerca de la realidad del mundo.
- b) Estudiar el Sistema de la Perspectiva como lenguaje gráfico anclado en una metodología gráfica que vincula el 3D con el 2D.
- c) Darse cuenta de los límites y posibilidades del sistema como simulación de la relación entre el espacio/tiempo de un objeto en contexto.

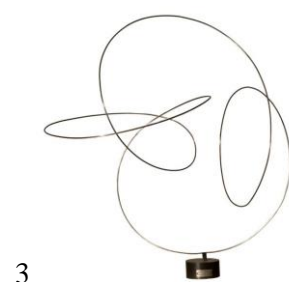
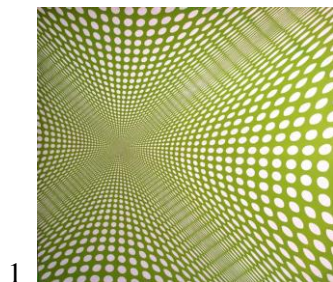
Los invitamos a visitar el Museo Nacional de Bellas Artes de la Ciudad de Buenos Aires, Argentina.

En él encontrarán la obra de artistas argentinos muy valiosos de nuestro acervo cultural.

Les proponemos que en cada una de las obras expuestas (esculturas, pinturas y grabados) se pregunten cuál es el posicionamiento del observador respecto a la escena representada por los artistas. En cada una de las obras encontrarán que el autor tuvo la intención de producir un recorte espacial y presentar la escena desde un punto de observación intencionado.

¿Podríamos reconocerlo e interpretarlo en cada una de las obras?

Estos son algunos ejemplos de obras artísticas que encontrarán en el museo para realizar la experiencia que les proponemos:



1 "Agoo". Silva, Carlos. 1965

2 "Calle de La Boca". Cúnsolo, Víctor. 1930

3 "Continuidad lineal". Iommi, Enio. 1956 / <https://www.bellasartes.gob.ar/coleccion/obra/7156/>

BIBLIOGRAFIA

Breyer, Gastón (2003): *Heurística del Diseño*. Buenos Aires. Editorial FADU.

Bonsiepe, Gui (1998): *Del objeto a la interfase*. Buenos Aires. Ediciones Infinito.