

CLASE 24.

FICHA: DE LA IMAGEN AL OBJETO.

APROXIMACIÓN A LOS LÍMITES DEL ESPACIO.

REFLEXIONES.

Cada período cultural tiene su propia concepción del espacio.

Existen diferentes miradas sobre los tipos de espacios: el matemático, el escénico, el abstracto, el concreto, el arquitectónico, el urbano, etc.

Desde el campo del diseño, el espacio es una realidad de la experiencia sensorial y puede ser captado y ordenado según sus propias leyes. Su comprensión es fundante en todo proceso de diseño.

Adoptamos como referente teórico la siguiente definición:

“El espacio es la relación de posición de los cuerpos” (Moholy-Nagy, 1929: 94).

Afirmamos entonces, que la creación espacial es la delimitación de las relaciones de posición de los cuerpos entre sí (en nuestro ejercicio, son los planos característicos del cubo en relación al mismo, como espacio contenedor).

¿Cómo podemos captar el espacio?

A través de la experiencia sensorial en el cual intervienen todos los sentidos. Por ejemplo:

Desde el sentido de la visión percibimos luz y sombra en la vereda oeste de la Avenida Corrientes.

Desde el movimiento del cuerpo en la danza desplegada en la Plaza de la Usina del Arte.

Desde el tacto se reconoce el largo de la senda en las baldosas con ranuras del metrobus de Buenos Aires.

Desde el oído se reconoce en un concierto de órgano la espacialidad de la Sala Nacional del CCK.

Desde el sentido de equilibrio captado en el movimiento de un bote cruzando el Riachuelo.

Es desde esta línea de pensamiento, que desarrollamos en el “Taller de experimentación” el ejercicio llamado “De la imagen a la maqueta”, en el cual articulamos dos espacios:

- a) El espacio bidimensional 2D (la foto).
- b) El espacio tridimensional 3D (la maqueta).

En ambos espacios está presente el objeto de estudio.

Jugamos con los límites de ambos espacios, desarrollando capacidades de **interpretación** entre un objeto imagen y un objeto materializado en el espacio 3D, la maqueta.

Desarrollamos una conducta de observación y logramos entender que siempre es posible y necesario operar con la reversibilidad entre los modelos de representación del objeto en 2D y 3D. Esto nos permite alcanzar un nivel de significación sobre lo dado o imaginado.

La realización de la maqueta nos posibilita comprender los límites del espacio generado a partir de las relaciones de ciertos planos característicos del “espacio cúbico”.

La maqueta construida la podemos pensar desde la siguiente trilogía semiológica: concepto/lenguaje/valor.

La conceptualización a partir de la forma de la maqueta¹ se fundamenta en relación a los objetivos de su creación.

¹ Forma propia: es la configuración de un objeto concreto asumido por la mente de un posible observador, forma pensada. Forma local: es la configuración efectivamente percibida por el ojo del observador en un instante y punto de vista. Entendemos por configuración a la distribución de esa materialidad en el espacio definida a partir de un punto de vista hipotético. Conformada la disposición del material de un cuerpo en el espacio. Distribución de la materia en el espacio real tridimensional (Breyer, 2003: 74).

La experiencia de su construcción material (lenguaje normativo) explica que no es posible pensar la forma de un objeto sin conocer la naturaleza del material con el cual se construirá. Buscar el material y las herramientas adecuadas para realizarla, es una situación análoga respecto a la que experimenta el diseñador en sus procesos de diseño. No hay diseño sin un material que lo lleve a su existencia.

La maqueta a escala, da una dimensión acertada de las relaciones entre: afuera/adentro, llenos/vacíos, espesores/tamaños de cada parte material, calidad constructiva, entre otros aspectos. Toda experiencia que tengamos con los materiales en los procesos de diseño, nos orientará a definir el lenguaje estético del objeto creado.

En el campo específico del diseño de indumentaria y textil e industrial, la maqueta (llamada prototipo) además de dar cuenta de las medidas, empalmes, cortes, superposiciones, etc. a escala real 1:1, será un modelo de comunicación fundamental para ser producido artesanal o industrialmente.

La maqueta es un signo del objeto porque lo representa por semejanza, por anticipación o por una relación convencional.

La maqueta materializa las ideas de diseño y articula el nivel justificativo, el normativo y el interpretativo al mismo tiempo. Permite reconocer al diseñador sus propios pensamientos e interpretar los resultados obtenidos en el proceso de diseño.

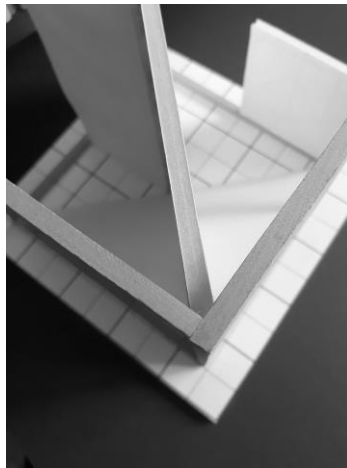
La materialidad del objeto diseñado, podría ser un nuevo punto de partida de valoración en relación a las ideas iniciales, desarrolladas en el pensamiento abstracto.

La percepción de la maqueta nos recuerda que siempre hay un estar adentro/afuera del objeto, dependiendo (como en otros casos estudiados) de la posición del observador respecto al mismo.

La experiencia de percibir al objeto en 3D en el espacio tangible, genera una relación de **reciprocidad estética** que aún no ha sido lograda a través de los lenguajes digitales en pantalla.



1
Plano general.



2
Plano de aproximación.



3
Plano de detalle.

BIBLIOGRAFIA

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

Moholy-Nagy, László (1997): *La nueva visión*. Buenos Aires. Ediciones Infinito.