

CLASE 20.

FICHA: MONGE 2. RELACIONES ENTRE COPIAR E IMAGINAR UN OBJETO.

REFLEXIONES.

En el desarrollo de las ejercitaciones en relación a los Sistemas de Representación por Proyecciones (en adelante SRP), el desafío es **resolver un problema de representación** entre un objeto 3D que existe en el espacio (la maqueta) y su existencia en 2D (la proyección) en el plano bidimensional.

La maqueta es un signo visible y tangible en el espacio.

Las proyecciones de la maqueta son signos visibles y tangibles en el plano.

Las consignas enunciadas para realizar cada ejercitación son necesarias para abordar una metodología de acción. La secuencia metodológica propuesta es:

- a) Ver la clase teórica sobre el tema.
- b) Observar el objeto en una fotografía o el espacio (la maqueta realizada).
- c) Reflexionar sobre el posicionamiento del observador respecto al punto de observación de la toma fotográfica o a los planos dominantes del objeto, modificando distancia y angularidad en relación al mismo.
- d) Aplicar los aspectos teóricos de la clase para representar en el campo bidimensional al objeto o construir la maqueta del mismo a partir de tomas fotográficas.
- e) Pensar qué aspectos quedan representados del objeto a través de una maqueta o de la utilización de los SRP.

Una vez finalizada toda esta secuencia de acción, podríamos preguntarnos:

¿La representación del objeto es una copia de la maqueta o es un nuevo signo visual que da cuenta de su existencia?

El sentido de estudiar a los SRP es poder aplicarlos para obtener un reconocimiento de ciertos aspectos del objeto y hallar/generar con certeza características cuantitativas y cualitativas del mismo.

A partir de las proyecciones de la maqueta descubrimos y comunicamos diferentes aspectos como: alturas, anchos, espesores, relaciones entre el todo y las partes, relaciones entre llenos y vacíos, la interacción de los colores de los planos, la reciprocidad entre planos oscuros/claros, etc.

Las representaciones del objeto en los Sistemas de Representación por Proyecciones (Monge, Perspectiva, etc.) no son una copia de él.

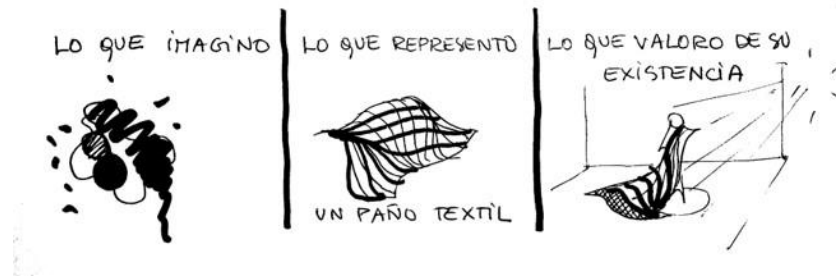
Su visualización, por ejemplo, en una vista oblicua, nos posibilita volver a pensarlo en otro tiempo perceptivo.

¿Un corte vertical ortogonal es una copia del objeto o es una forma de reconocer su existencia?

En el proceso de diseño existen diferentes caminos de reconocimiento del objeto para transformar una imagen mental inicial, a un objeto diseñado y producido.

La visualidad lograda con la representación gráfica o la maqueta en el campo del diseño, es análogo a su nombre en el lenguaje escrito.

Por ejemplo: “un paño textil”.



En ambos casos, graficado o nombrado, nos permite reconocerlo/conocerlo y acceder a la relación entre lo que imaginamos, lo que representamos y lo que valoramos del resultado que obtuvimos. Es por ello que, en el proceso de diseño, lo que representamos del objeto no es una copia, es lo que creamos, lo que inventamos, lo que imaginamos.

Los SRP habilitan un lenguaje universal de comunicación dentro del mismo proceso de diseño o hacia aquellos que lo producen (la industria) o lo adquieren (el usuario).

Los SRP tienen una lógica heredada de otros tiempos históricos, pero al utilizarlos en la actualidad, como metodología de pensamiento y lenguaje gráfico, nos habilitan a modelar, innovar y proponer nuevas formas del objeto desde lo conceptual, lo material o simbólico.

En este curso de Taller de Dibujo no estudiamos a los SRP como práctica instrumental ni como forma de duplicación del objeto.

Estudiamos a los SRP como:

- 1) Una forma de pensar el objeto.
- 2) Un desafío entre lo dado y lo nuevo.
- 3) Un modo de comprender la complejidad de la forma.
- 4) Un sistema que ordena la subjetividad perceptiva.
- 5) Un soporte de mediación entre las ideas, su materialidad y los valores obtenidos.

La experiencia de utilizar los Sistemas de Representación por Proyecciones en sí misma no tiene sentido en el campo disciplinar del diseño.

Sin embargo, es importante tener conciencia que todos los lenguajes de representación del objeto, son un filtro que modelan nuestra posibilidad de reconocerlo.

La multiplicidad de lenguajes gráficos que utiliza el diseñador, en sus propios procesos de diseño, conforman **un sistema en red para pensar al objeto** en todas sus dimensiones.

Su valor está en ser un medio/sostén para imaginar y definir al objeto en el campo proyectual.



Bibliografía:

Kepes, Georgy (1969): *El lenguaje de la visión*. Buenos Aires. Ediciones Infinito.