

CLASE 17.

FICHA: ARTESANOS DEL DIBUJO COMO ACTO DE CONOCIMIENTO.

REFLEXIONES.

Los objetos son cuerpos que están situados en un espacio y tiempo determinado.

Siempre existe una relación entre el objeto, el espacio/tiempo y el observador.

De acuerdo a la relación establecida entre ellos, podremos comprender del objeto cuáles son sus límites, el tamaño, la relación entre las partes y el todo, la volumetría (entre otros aspectos) de la totalidad del mismo.

¿Cómo se puede representar ese objeto en el campo bidimensional o tridimensional?

En el campo tridimensional 3D, lo puedo representar a través de una maqueta real o virtual.

En el campo bidimensional 2D, lo puedo representar a través de una fotografía, un video o utilizando modelos gráficos que me permitan comprenderlo y comunicarlo en tanto sus cualidades dimensionales, materiales (medidas, texturas, colores, etc.) o simbólicas.

A través de los modelos gráficos estaremos representando tanto aspectos cuantitativos (espesores, ángulos, etc.) como cualitativos (proporciones, relación entre materia y luz, etc.).

Así mismo, también lo podemos representar vinculando su representación tridimensional (la maqueta) con los diferentes modelos gráficos (los sistemas de representación por proyecciones, el croquis, etc.).

¿Es posible comprender la totalidad de un objeto utilizando solo un modelo de representación, ya sea en el 3D o en el 2D?

La realización del ejercicio nos permite comprender que:

- a) El posicionamiento del observador respecto al objeto, es muy importante, ya que determina qué aspectos intrínsecos puede reconocer del mismo.
- b) Cada modelo de representación nos permite pensar al objeto de diseño desde diferentes ángulos (concepto, materialidad, morfología, etc.).
- c) Cada sistema de representación da cuenta de algunos aspectos que definen al objeto.
- d) Los modelos 3D visibilizan de manera cinética las características espaciales del objeto.
- e) Es posible representar visualmente en el campo 2D ciertas características del objeto.
- f) Los lenguajes de representación que visibilizan al objeto, dan cuenta desde qué angularidad y distancia se encuentra el observador respecto del mismo.

<https://drive.google.com/file/d/1yzoD6UT3ktJqF-bS9DRvEDyZDd2kUAOI/view?usp=sharing>

