

CLASE. REFLEXIONES ¿POR QUÉ DIBUJAMOS?

Siempre que tengamos ideas respecto a realizar un proyecto, podremos sentarnos en un lugar que nos guste y con una hoja y un lápiz en la mano alcanzaremos trazar líneas, escribir o dibujar aquellas primeras ideas que afloran en nuestra mente.

El dibujo que logremos graficado en un papel será una primera aproximación de un proyecto original, al mismo tiempo nos permitirá redefinir propósitos, entender las formas para concretarlo y comprender su sentido.

La primera visualidad que logre de esa primera experiencia será un punto de partida para ir definiendo paso a paso las características esenciales de un proyecto inicial, ya sea desde lo cualitativo y cuantitativo.

Dibujar es eso justamente, trazar con una intención sobre una superficie una imagen-signo de un objeto puesto en contexto.

Cuando trazamos una línea concebimos, imaginamos, elaboramos, planeamos, tejemos e hilvanamos nuestros pensamientos.

Cuando trazamos una línea transitamos un camino de investigación en el cual hay tres tiempos: un antes, un durante y un después. Es un proceso en el cual se vinculan nuestras ideas, un emergente visual y un resultado que comunica y que traspasa la frontera de lo privado.

En el acto del trazado se vive una experiencia de acción y sentido, retroalimenta aquellas imágenes iniciales en el campo del pensamiento abstracto.

Podremos trazar líneas de manera artesanal o digital, siempre los dispositivos tecnológicos (carbonillas, escuadras, marcadores o lápices digitales -entre otros-) mediarán entre las destrezas nativas del artista o diseñador y las capacidades aprendidas a través de la experiencia.

Para un diseñador el valor de realizar los trazados de un proyecto es tener la capacidad de poder imaginarlo y llevarlo a la realidad. No hay diseño sin un lenguaje que lo represente en sus diferentes etapas de proyecto y producción.

Una gran diferencia existe entre realizar un trazado de un proyecto y fotografiar objetos existentes. La foto capta desde la mirada intencionada del observador un fragmento de esa realidad presente. El dibujo capta un proceso y da cuenta del pensamiento creativo del diseñador respecto a un objeto ausente en términos concretos y presente respecto a la esencia creativa.

Es por ello que esta materia tiene como uno de los objetivos principales el dibujo como dispositivo de creación, desarrollo y reflexión intrínseco al pensamiento proyectual.

El acto de dibujar ha sido utilizado por la humanidad para transmitir ideas, pensamientos y creencias en relación a su propio tiempo histórico.

Un primer ejemplo, de nuestro pasado, es la impronta del cuerpo como motor de una escena de caza en las paredes de las Cuevas de las Manos (año 9500 a. de C.) en Santa Cruz. Ella representa simbólicamente el valor estético logrado por las comunidades de cazadores recolectores de los pueblos originarios de la Patagonia Argentina. Sus trazos encierran la magia y el misterio de rituales aún no decodificados.



Cueva de las Manos, Río Pinturas. Provincia de Santa Cruz, Argentina. Patrimonio Mundial.

Otro ejemplo interesante es la representación gráfica del diseño para el concurso realizado por Alvar Aalto en 1936 en lápiz, tiza, témpera y papel sobre cartulina. A través de sus dibujos pudo comunicar con precisión la belleza de sus propuestas y ganar el concurso para la empresa vidriera Iittala-Karhula en Finlandia. Sus diseños de extraordinaria modernidad y formas orgánicas dan cuenta del estrecho vínculo entre el pensamiento del arquitecto finlandés y su relación con las formas de la naturaleza.



Diseño de Alvar Aalto para el concurso de Iittala-Karhula, 1936.

El último caso de estudio que seleccionamos es en la Argentina: el diseño de equipamiento escolar encargado por la Municipalidad de la Ciudad de Buenos Aires. Fue creado por Blanco, Fauci y Mariño entre 1979 y 1980.

En los trazados del proceso de diseño podemos observar que existe un enfoque integral entre los componentes, la materialidad y una paleta de colores específica para obtener una identidad visual.

Al mismo tiempo, observamos que la propuesta morfológica resuelve el problema del equilibrio y estabilidad de cada parte del sistema en relación al uso por parte de los niños. Consideraciones ergonómicas, relaciones de tamaño y proporciones, durabilidad y limpieza de sus materiales y la economía productiva fueron algunos aspectos resueltos en este emblemático diseño nacional.



Diseño de equipamiento Plan de Escuelas de la Ciudad de Buenos Aires (1979-1980), realizado por Ricardo Blanco, Osvaldo Fauci y Ricardo Mariño.

La propuesta es reflexionar sobre:

- a) La necesidad del hombre de comunicar a través del trazado de sus pensamientos.
- b) Las experiencias alcanzadas a partir del uso de diferentes dispositivos para dibujar.
- c) El trazado como habilitador de un juego cómplice entre lo lúdico y lo exacto.
- d) El acto de dibujar como un camino posible de ingreso a la aproximación estética del objeto.

Bibliografía:

Blanco, Ricardo (2016): *breviario*. Buenos Aires, Diseño.

Munari, Bruno (2015): *Square circle triangle*. Nueva York, Princeton Architectural Press.

Poynter, Rick (2003): *No más normas. Diseño Gráfico Posmoderno*. Barcelona. Ed. GG.