



“YO NO SE DIBUJAR” RECUPERANDO SABERES PREVIOS

TEMA: Docencia

SUBTEMA: Enseñanza de la expresión gráfica en las carreras de Diseño

ACOSTA, Silvia; MOHR, Andrea; MOTTA, Cecilia; VACI, Karen

Facultad de Arquitectura y Urbanismo- Universidad Nacional de La Plata

hotsil_arq@hotmail.com; mohrandrea@yahoo.es; ceciliavmotta@hotmail.com; karen_vaci@hotmail.com

PALABRAS CLAVES:

Dibujo – expresión - juego

ABSTRACT:

Childhood productions are quite present in drawings. Academic education minimises the graphic expression to insignificant pictures. To draw is now meaningless and the child does not draw anymore. First-year Design students are expected to find in drawing one of their vital learning tools.

In Comunicación 1 Squilliaciotti/Jones of the Facultad de Arquitectura y Urbanismo (UNLP) we are aware both of the expressive difficulties first-year students have and of their inhibitions. We propose wide ranging ludic exercises to restore that lost mobility, to see drawing as a possibility of thought and to re-signify manual work as an instance of reflection.

RESUMEN:

El presente trabajo tiene como objetivo reflexionar sobre los modos de expresión de los estudiantes de arquitectura, en las instancias iniciales de formación.

¿Qué sucedería si, por alguna razón, a un niño lo inhibiéramos en su posibilidad de hablar? ¿Qué sucedería si transcurrido el tiempo, este niño se convierte en estudiante universitario y necesita comunicarse; se le pide que lo haga, se lo habilita. Hace años que no escucha su voz; tonos, inflexiones, articulaciones, léxico... Todas herramientas que han sido archivadas y que, por el momento, son un misterio. Eran suyas, sabía usarlas, y ahora no las reconoce.

¿Qué sucede cuando al comenzar la educación primaria, se restringe paulatinamente la capacidad de pensamiento y expresión a través del dibujo, hasta reducirla a una ilustración insignificante? ¿Qué siente el estudiante cuando- años después- ingresa en una carrera universitaria donde la expresión gráfica es uno de los hilos conductores de su formación?

Cuando una herramienta deja de usarse, desaparece la habilidad de manejo.

¿Cómo recuperar la confianza en una habilidad incautada hace años que vuelve a ser puesta en práctica para ayudar a mostrar, a comunicar lo imaginado? ¿Cómo generar la necesidad de expresión? En el nivel 1, del taller Comunicación Noche, somos conscientes de las dificultades expresivas e inhibiciones de los estudiantes-ingresantes. Los trabajos propuestos tienden a dar confianza y apuntalar la posibilidad de comunicación a través del dibujo; mediante ejercicios lúdicos, sustentados en un entrenamiento de propuestas variadas para rehabilitar la motricidad. Para dar sentido y dotar de valor a la práctica de dibujo, entendiéndola como herramienta de pensamiento, y a la vez revalorizando el trabajo manual como una instancia reflexiva, proponemos temas-problemas tales como *Espacios plegados*, trabajo que se describirá en la ponencia completa.

Reconocer y trabajar las destrezas corporales -y manuales- es esencial para cualquier formación que pretenda desarrollar capacidades creativas. La adquisición y dominio será progresiva y será tanto más atinada cuando la tarea imponga complejidades crecientes que necesiten del descubrimiento progresivo por parte del estudiante.

El desafío apunta a recuperar la confianza en un recurso innato que ha sido progresivamente desestimado como acceso al conocimiento, y que en las carreras de Diseño es requerido de manera esencial y fundante.



1.- INTRODUCCIÓN

Transitar los talleres de Comunicación en la Facultad de Arquitectura de la UNLP, durante 25 años y de manera ininterrumpida, nos permite precisar la situación concreta de los estudiantes al momento del ingreso a la carrera, respecto a las habilidades referidas a su expresión gráfica. Son puntuales los casos en donde el dibujo y las herramientas expresivas –materiales y conceptuales- forman parte natural del hacer cotidiano. Ya sea porque el lenguaje gráfico ha formado parte de una habilidad innata que ha podido ser cultivada, o porque el estudiante proviene de entornos precisos que han favorecido su adquisición y práctica. El requerimiento de estas habilidades expresivas, esenciales y fundamentales para el desarrollo de las carreras de diseño y proyecto, y la falta de herramientas para responder a esta demanda, deja al descubierto una brecha de inacción- que se prolonga durante años-, demorando y afectando el desarrollo del lenguaje gráfico.

El estudiante se enfrenta al desafío de alcanzar una madurez en la expresión acorde a su edad; un salto cuantitativo que debe suplir años de desarrollo en tan solo pocas semanas. Una madurez que es necesariamente requerida como protagonista esencial, para iniciar el camino del aprendizaje proyectual. Esta instancia suele ser tensa y desgastante; su ánimo se reciente en la medida que advierte las capacidades no desarrolladas, que se traducen necesariamente en dificultades operativas y conceptuales al momento de expresarse gráficamente.

Si revisamos las etapas del desarrollo del lenguaje gráfico en los niños, hacia los 5-6 años de edad...”comienza un método diferente de dibujo: la creación consciente de la forma. Esta etapa surge directamente de los últimos períodos del garabateo. El niño crea conscientemente ciertas formas que tienen alguna relación con el mundo que lo rodea. Esta creación consciente de formas, adquiere gran significado si pensamos que es el comienzo de la *comunicación gráfica*ⁱⁱⁱⁱ.

El sistema educativo recibe a los niños precisamente en este momento, pero sólo propicia el desenvolvimiento gráfico en actividades recreativas y o exploratorias de la expresividad personal. No hay intención curricular de desarrollar esta herramienta como competencia comunicativa. La mayoría de los proyectos institucionales de los diferentes

niveles educativos, relegan la expresión gráfica al campo de la Plástica. Son pocas las instituciones que consideran otros lenguajes como medio de comunicación, además de la oralidad. El lenguaje visual, el musical, el gestual, forman parte del desarrollo curricular y de la cotidianeidad en aquellas escuelas consideradas de carácter experimental, y la oferta de este tipo de propuestas pedagógicas resulta escasa.

Es común que, a la hora de ingresar en la carrera de Arquitectura, frente a la demanda de habilidades gráficas, el sujeto perciba esta requisitoria como pretenciosa y hasta desmesurada. “Yo no sé dibujar” es la frase que supuestamente los exime de toda responsabilidad; pero más allá de las particularidades personales y educativas, cada uno deberá, inexorablemente, hacerse cargo de su presente. Los docentes de Comunicación nivel 1, estamos al tanto de esta situación inicial, situación que nos compromete a habilitar aquellas herramientas básicas de expresión gráfica que han quedado dilapidadas en el transcurso del desarrollo escolar, y su vez, las ponemos en juego dotándolas de nuevos sentidos a partir de las demandas que el contexto de aprendizaje propicia.

Más asertivamente que con cualquier otro aprendizaje, la concepción socrática se hace evidente en esta situación educativa. Estamos convencidas que todo estudiante puede dibujar; ese saber permanece dentro de él; sólo hay que despertarlo. Tenemos que implementar las estrategias necesarias para que pueda exteriorizarlo. Generar una actitud creativa consciente de exploración, búsqueda, experimentación y propuesta en el dominio y uso de los sistemas gráfico - expresivos. Tenemos que rehabilitar cada movimiento, cada lógica mecánica de la ejecución material. Tenemos que ejercitar las manos, la coordinación visomotora, la postura corporal para producir. Tenemos que favorecer la autoestima, evitando el desánimo, la decepción y los desafíos desmesurados. Hay que adquirir confianza en el lenguaje gráfico y en la capacidad para producirlo. Hay que crear un discurso, encontrando una manera de “decir propia”. Desarrollar la capacidad de reflexionar, conceptualizar y seleccionar alternativas en función de considerar las potencialidades y limitaciones de los sistemas como instrumento gráfico.

Como objetivo de la materia, reconocemos y valoramos a los sistemas



gráficos de comunicación como una herramienta esencial y decisiva del proceso proyectual. En virtud de ello, en el taller proponemos ejercitaciones que interaccionan la exploración y el juego; trabajos que van incrementando gradualmente su complejidad no sólo desde los contenidos, sino y sobre todo desde las técnicas para representarlos.

Apuntamos a entrenar en la utilización de los sistemas gráficos como lenguaje operativo de la arquitectura. La “representación” es un medio, un procedimiento, un lenguaje. El lenguaje es un sistema formal que se utiliza para representar una idea, y para hacer arquitectura es preciso conocer ese lenguaje.

2.- DESARROLLO

Como ejemplo para compartir en este espacio, hemos seleccionado un trabajo que forma parte de las primeras producciones abordadas en el primer ciclo de la materia. Pertence al tipo de ejercitaciones de corta duración, ligados a etapas iniciales que denotan la aproximación a los temas, buscando incorporar convenientemente un “saber hacer” (instrumentales y procedimentales), y que se manifiestan por medio de desarrollos particulares y específicos. Los materiales, las herramientas, las técnicas... Transitamos muy intuitivamente las representaciones en bidimensión y mediante la introducción de operatorias sustentadas en procesos lúdicos simples obtenemos la tridimensión. El juego como estrategia pedagógica, nos da el marco óptimo para desarrollar en los estudiantes la capacidad de observar, descubrir, reflexionar, y establecer relaciones. También les permite decidir y encontrar sus propios caminos, entendiendo la importancia del proceso más allá de los resultados. La propuesta del trabajo plantea determinadas manipulaciones geométricas que intentan romper con la idea de establecer referencias puramente teóricas o formales y a la hora de abordar el proceso proyectual procuramos inducir un camino alternativo, sustentado en un hacer más inclinado a la indagación exploratoria.

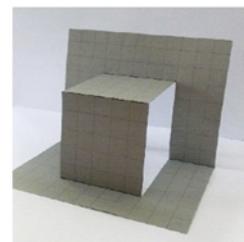
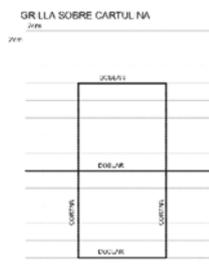
El trabajo práctico consiste en la exploración y manipulación de la tridimensión a partir de la bidimensión del papel. El estudiante parte de un soporte A4, en el que dibuja una grilla base, para posteriormente, realizar pliegues y cortes precisos, con el desafío de obtener una volumetría partiendo de la bidimensión del papel mediante la técnica del kirigami arquitectónico, que es el arte del papel

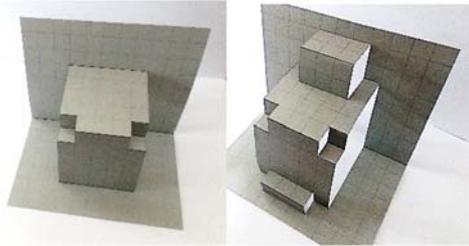
recortado y plegado. Es una técnica milenaria China con la cual se pueden desarrollar modelos muy elaborados y complejos. La aparición de las formas no sólo está regida por las decisiones de corte y plegado que toman los estudiantes sino por el material usado y la tecnología con que se lo interviene; cuestiones éstas determinantes en momentos de tomas de decisiones de diseño en instancias de proyecto. La intención es, a partir del plegado, propiciar la búsqueda de modelos tridimensionales que, luego de varias exploraciones, serán volcadas nuevamente a la bidimensión del papel, mediante la expresión gráfica, identificando aristas y planos a los cuales le aplicará distintos valores de luz, con la técnica de grisado y grafismos, que ayudaran a comprender y visualizar el volumen creado.

OBJETIVO: Explorar y reconocer los componentes de la forma: punto, línea, plano y volumen. Incentivar la pre-visualización gráfica, ejercitar el trazo, incrementar la sensibilidad en la percepción visual y los valores de luz. La práctica propuesta se inscribe dentro de determinados parámetros que pretenden la búsqueda de nuevos abordajes o formas de proceder a partir de exploraciones lúdicas e intuitivas que se apoyan en geometrías simples.

DESARROLLO: Este trabajo propone una duración de dos clases y consta de dos fases:

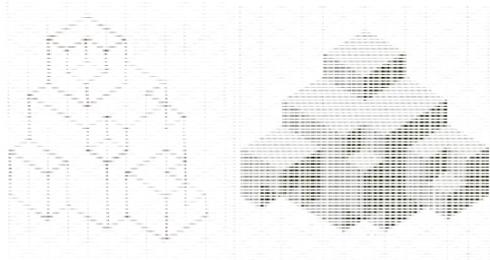
Fase 1: se propicia una búsqueda morfológica muy simple, para iniciar, de forma intuitiva, en la forma-metodología de trabajo propuesta por el taller, donde siempre están presentes este tipo de producciones exploratorias que, visiblemente se van complejizando y profundizando con conceptos sobre la forma, sus propiedades y posibilidades de transformación. La intención es que el estudiante proponga a partir de dos cortes y tres dobleces una forma básica (cubo), la cual irá transformando mediante la misma técnica, motivando las búsquedas y exploraciones.





La volumetría inicial, que se sugiere como punto de partida, se irá transformando en base al proyecto personal, generando nuevas formas que se desplegarán en el espacio tridimensional; formas buscadas, previstas; formas ocasionales, sorpresivas. Estas volumetrías obtenidas se irán registrando mediante el dibujo de una perspectiva isométrica con una grilla base, donde el estudiante comenzará a bocetar (comprendiendo y visualizando en ese cruce de líneas la aparición de planos que a su vez conforman volúmenes) el modelo que va ejecutando.

Una vez comprendido, se propone un giro del volumen y nuevamente su bocetado sobre la grilla.



Fase 2: en esta fase el objetivo es que el estudiante se familiarice con las herramientas de trabajo, tanto para un dibujo preciso como para un dibujo más suelto y expresivo, y que ejercite el trazo y sus posibilidades. Una grilla ortogonal a escala de la que se utilizó en el papel inicial para guiar los cortes, servirá como guía al estudiante para la representación de la volumetría creada sobre un soporte de papel.

Superado este esfuerzo inicial, el camino de la representación tridimensional tiene un aliado: la confianza en la observación; la certeza de que los datos que nuestro cerebro relevó pueden expresar lo entendido si cuentan con las referencias adecuadas. A esta volumetría representada se le aplicará un grisado particular a cada una de las caras paralelas, en el primer caso con líneas en lápiz a mano alzada y en el segundo con líneas en tinta y con instrumental, lo cual ayudará a la visualización del objeto.

Este ejercicio pone en juego varias experiencias a la vez: el contacto físico con el material (papeles, cutter) y la habilidad manual que significa poder dominarlo; la transformación de una entidad plana en la ilusión de un cuerpo en tres dimensiones; la capacidad de recrear aspectos físicos de una forma que no está concretamente definida en el espacio (ley de cierre y de la experiencia previa); la necesidad de representar en dos dimensiones una forma que se desplegó en las tres dimensiones.



3.- CONCLUSIONES

Los cambios que se han producido en esta primera década del siglo XXI, y que han desembocado en una situación de crisis y agotamiento de modelos y sistemas, obliga a encaminarnos en la búsqueda de nuevos paradigmas. Cualquier reflexión sobre metodología de enseñanza, obliga a acertar en las preguntas más que a profundizar en las respuestas.

Creemos que hay que aportar al sujeto estudiante, a lo largo del curso y en el contacto con los docentes, un conjunto de instrumentos, referencias, estrategias y herramientas que lo irán acercando hacia ese revelador proceso alquímico, esa especie de transmutación que este aprendizaje conlleva.

El docente no es centro, no existe el punto único de atención, se ha anulado todo trabajo horizontal potenciando lo colectivo. El docente debe ser un activador, un impulsor que provoca la reflexión profunda en el estudiante.

El Taller de Comunicación entiende el hacer proyectual como el resultado de una actividad que investiga y se investiga a sí misma, en pos de desocultar nuevos modos de hacer para el encuentro de nuevos mundos posibles.

Se sustenta la labor creativa reconociendo en ella la esencia del proceso de



diseño y la condición fundante de la investigación proyectual.

En base a esta premisa, intentamos generar un ambiente propicio que fomente la capacidad de imaginar y crear realidades diversas.

En este contexto, “saber dibujar” cobra otro significado. La necesidad de expresar ideas es más fuerte que el preciosismo por un dibujo que todavía no luce como el esperado. El reconocimiento de la expresión gráfica como uno de los medios más efectivos para “mostrar” lo que se está imaginando hace a su uso inmediato y casi impulsivo. Tener la meta en “pensar y contar” el espacio le da al dibujo el contundente lugar de una herramienta.

La rehabilitación de la capacidad de dibujar se da casi como un efecto colateral de otras ejercitaciones. Distraemos la mirada que el estudiante pone en su falta de habilidad para ponerlo a resolver otras cuestiones; y en ese camino de buscar respuestas a lo planteado, se encuentra muchas veces con el dibujo como una consecuencia lógica del hacer.

Estas ejercitaciones corren el eje del trabajo por fuera del dibujo como protagonista, pero en una segunda mirada sobre lo producido, la reflexión más evidente es que no se hubiera podido llegar a los resultados sin dibujar.

El dibujo guía, estructura las búsquedas, acompaña el discurso propuesto por la imaginación y expresa el resultado final; nuestro estudiante no tiene excusas para admitir que - al fin de cuentas -, sí, sabe dibujar.

4.- REFERENCIAS

ACOSTA, S; DIPIRRO, M.I.; MOHR, A; MOTTA, C. (2008). *Lo lúdico como experiencia áulica*. FAU. UNLP. JOURNAL of MATHEMATICS & DESIGN. Vol 8. ISSN 1515-7881

BAUMAN, ZYGMUNT (2007) *Los retos de la educación en la modernidad líquida*. Barcelona: Gedisa. Colección Pedagogía social.txt

GAUSA, M, DEVESA, R. (2010) *Otra mirada. Posiciones contra crónicas. La acción crítica como reactivo en la arquitectura española reciente*. Barcelona. Gustavo Gili

MOHR, A., FERLAN, D., PUGNI, M.E. (2010). *Propuesta Pedagógica Taller Vertical Comunicación Mohr-Ferlan-Pugni*. Concurso Nacional de Profesores Ordinarios para el Área

Comunicaciones, asignaturas Comunicación I, II y III. © 2011

MOHR, A; PUGNI, M. (2008), *Cuando los arquitectos habitamos las aulas. Una reflexión sobre la enseñanza en las disciplinas proyectuales*. Actas en V Jornadas de Sociología y I Encuentro Latinoamericano de Metodología de las Ciencias Sociales. Facultad de Humanidades y Cs. de la Educación. UNLP.

PALLASMAA, JUHANI (2012) *La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura*. Título original: *The Thinking Hand. Existential and Embodied Wisdom in Architecture* (2009) Traducción de Moisés Puente. Barcelona. Gustavo Gili.

PASTORELLI, GIULIANO (2012) *Conversación con Juhani Pallasmaa – “La Arquitectura de la Melancolía”*.

(consultado 7 agosto 2012)

En:<http://www.plataformaarquitectura.cl/2012/06/04/conversacion-con-juhani-pallasmaa/>

OTXOTORENA, J.M. (1996). *Sobre dibujo y diseño. A propósito de la proyectividad de la representación de la Arquitectura*. Pamplona: T6 EDICIONES S.L.

POZO, J. (2002), *Geometría para la Arquitectura. Concepto y práctica*. Ediciones SL, España, ISBN 8489713529, 9788489713529.

RODRÍGUEZ PULIDO, A. (1999). *El dibujo en la enseñanza de la arquitectura. Las escuelas de arquitectura en México*. Tesis doctoral. Universidad Politécnica de Madrid. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Departamento de Ideación Gráfica Arquitectónica.

SCHÖN, D. (1992) *La Formación de profesionales reflexivos. Como piensan los profesionales cuando actúan. Temas de educación*. Paidós, Barcelona