

Dibujo de Diseño Industrial 1 y 2

dibujo1difda@gmail.com

dibujo2dlfda@gmail.com

#### Docentes

Mariángeles Vicente (Titular), Pablo G. Mini (Adjunto), Rodrigo Haedo (Adjunto), Claudia Zaffar, Pablo Alcat, Silvia Predassi, Diego Wild, Ariel Margueliche, María Soledad Barber, Rómulo Zabaleta, Sofía Bellabarba, Andrea Poli

# UN EJE DE LA REPRESENTACIÓN EN EL DISEÑO INDUSTRIAL

## Profundización de bocetado de productos industriales

Agradecemos la colaboración de los estudiantes Lucio Guigou, Juliana Chaparro Bejarano, Catalina Perez Candreva, Agustín Soloaga, Felipe Unchalo, Enzo Benedetti, Eric Jones y Eduardo Carrera por aportar sus dibujos como apoyo visual de lo desarrollado en este artículo.

#### Consignas y objetivos propuestos

El proceso de estudiar, aprender, ejercitar e internalizar las reglas del bocetado a mano alzada, es fundamental desde el puntapié inicial y durante todas las fases del aprendizaje que se desarrolla en la materia Dibujo de Diseño Industrial. Como herramienta metodológica no sólo asegura poder representar con certeza los objetos que podemos ver a nuestro alrededor, sino también, y por sobre todo, facilita la expresión a través de gráficos, de los conceptos e ideas mentales, tan inherentes al proceso de diseño que desarrolla el estudiante en sus procesos proyectuales.

Este proyecto pues, propone una serie de ejercicios periódicos de complejidad creciente que se entrelazan gradualmente durante todo el desarrollo del segundo curso, con carácter integrador con instancias iniciales, intermedias y finales en el cierre de la cursada.

Conceptualmente se centra en potenciar la capacidad de cada estudiante, de aprehender los contenidos desarrollados, plasmarlos mediante diversas técnicas y metodologías de bocetado, —propias del dibujo y la representación de la especialidad— siempre comunicando desde el foco del diseño, el universo de objetos de producción industrial, sus particularidades, y sus relaciones con el entorno y el factor humano, como partes relevantes en la representación gráfica durante el recorrido del curso.

### **Descripción y pasos del proceso**

#### **Paso 1-paso 6. Presentación inicial de objeto elegido/reelaboración final de objeto elegido**

El ejercicio establece un «Punto de Partida o Fotografía Inicial» del recorrido del estudiante por el segundo curso.

A partir de la elección individual de un objeto, los estudiantes deben seleccionar puntos de vista y perspectivas de presentación, leer y estructurar proporciones en el boceto, y explorar mediante los recursos expresivos en la representación —que traen de su experiencia en Dibujo 1, tales como el valor de trazo, grafismos, sombreados, el tratamiento de aristas y efectos en superficies— y de modo libre, presentarlo y comunicarlo a través de un panel gráfico.

Finalizando el año, se retomará este ejercicio inicial, para ser revisado, resignificado y reelaborado por el estudiante, generando una nueva propuesta, un nuevo «Punto Comparativo y de Recorrido» que debiera ser superador del primer estadio del proceso [Figura 1].

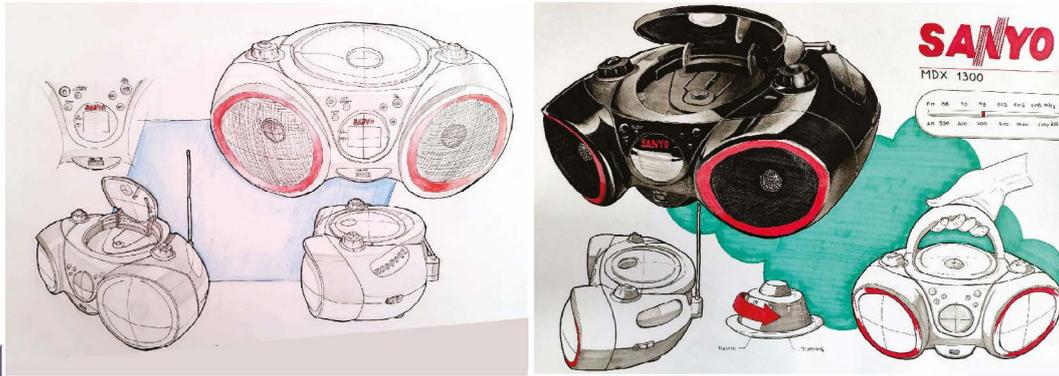


Figura 1. Producción del estudiante Lucio Guigou

### Paso 2. Boceto con puntos de fuga múltiples, técnicas analógicas y digitales

El ejercicio se enfoca en la estructuración de boceto de cubos modulados, en distintos ángulos de observación, en distintas perspectivas cónicas. Como ejemplo de representación objetual, se propone operar sobre el Cubo Rubik, en distintas situaciones de rotaciones parciales, generando así complejidades mayores en la configuración de los conjuntos.

Se requiere gráficamente el uso de expresión a través del valor de línea, dibujo a birome o microfibras, con recursos de grafismo para el tratamiento gestual de superficies. En instancias posteriores, se plantea resolverlo en técnicas de representación analógicas y/o digitales [Figura 2].

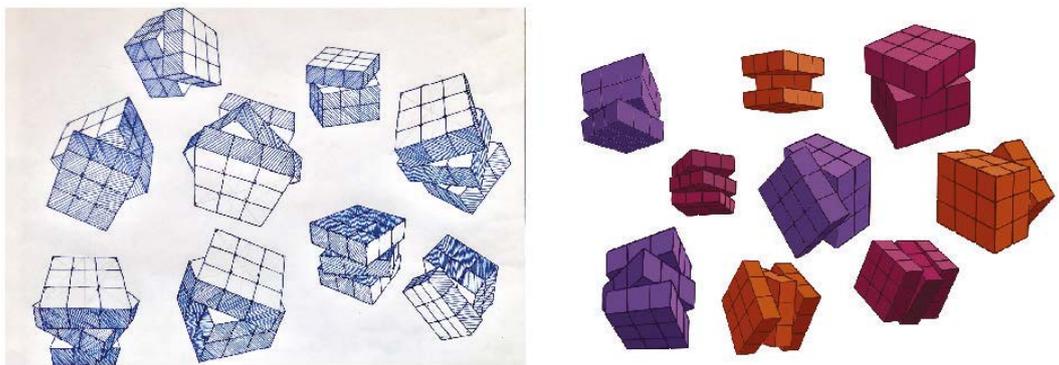




Figura 2. Producción de las estudiantes Juliana Chaparro Bejarano y Catalina Pérez Candreva

### Paso 3. Objetos y conjuntos, la luz y la sombra propia y arrojada

El ejercicio explora la representación de técnicas de boceto de sistemas de productos con generaciones de formas con planos oblicuos y/o superficies de simple curvatura, enfocándose en el correcto posicionamiento de ejes constructivos de las volumetrías en el encuadre de la escena. Esta práctica avanza en el dibujo con puntos de fuga múltiples, y los conceptos de luz y sombra propia y arrojada que comienzan a intervenir en las presentaciones [Figura 3].

Se requiere gráficamente el uso expresivo de microfibras y rotuladores para tratamiento de planos y aristas, y sombras.

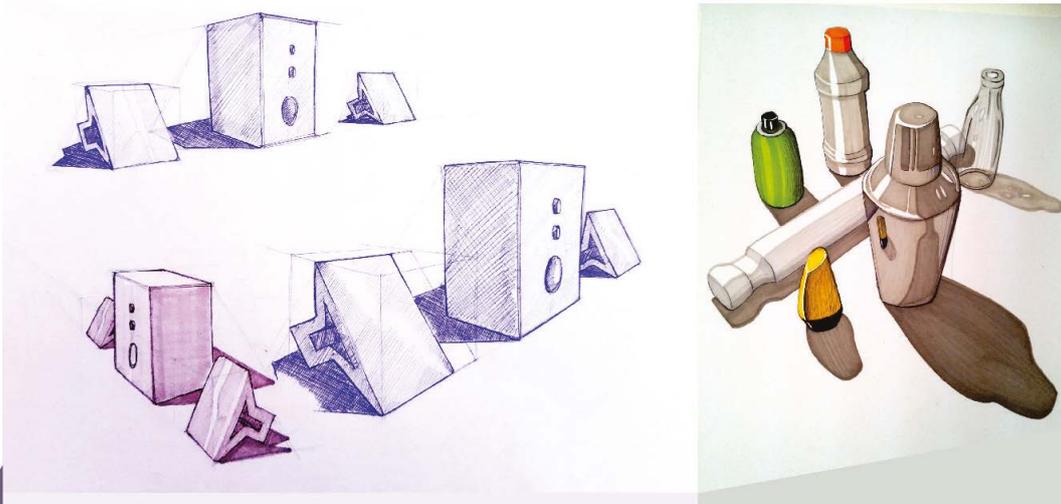


Figura 3. Producción de los estudiantes Agustín Soloaga y Enrique Carrera

#### Paso 4. Generación de superficies complejas y líneas topográficas

El ejercicio desarrolla en el estudiante el manejo de técnicas de bocetado digital que se complementen con las técnicas de representación analógicas. Consiste en una exploración híbrida, inicialmente con técnicas de bocetado tradicional para posteriormente reelaborar esta información y trabajar sobre ella con técnicas digitales [Figura 4].



Figura 4. Producción de los estudiantes Felipe Unchalo y Enzo Benedetti

#### Paso 5. Ejercicio integrador de campo: multijuego de plaza, objeto, entorno y figura humana

El ejercicio final de cierre de año confluye en esta propuesta enunciada como actividad integradora: Un ejercicio de salir a buscar el objeto y su realidad contextualizada. Poder analizar el multijuego de plaza, objeto, entorno y figura humana in situ, con el objetivo de sintetizar, combinar y proponer un resultado gráfico que pueda comunicar el manejo adecuado de las herramientas y técnicas desarrolladas a lo largo del curso.

En el relevamiento de la escena de este objeto de producción industrial, situado en el entorno urbano elegido, y siendo utilizado simultáneamente a nuestra presencia en el lugar, por los niños y adultos que allí circulan. Se aconseja siempre una elaboración analítica previa cómo estrategia para que la ejecución del dibujo sea altamente eficaz.

Otra visión interesante que aporta este trabajo es que marca hitos en los dos niveles de la materia, ya que funciona de trabajo final conjunto para estudiantes de Dibujo 1 y de Dibujo 2, donde también podemos ver los niveles expresivos escalonados, según ambas realidades [Figura 5].



Figura 5. Producción del estudiante Eric Jones

### Conclusiones

El planteo pedagógico que se desarrolla a lo largo del año con respecto a la profundización de la herramienta de bocetado genera resultados superadores, en cada instancia en que se incorporan nuevas temáticas metodológicas de conocimiento, dichas metodologías específicas no han sido desarrolladas en este artículo, pero se intercalan secuencialmente entre los ejercicios del eje que si estamos desarrollando. Cada nuevo tema suma mayores riquezas expresivas a lo ya incorporado. Un nuevo punto de vista, una nueva herramienta, nuevos entramados.

Los ejercicios presentados dejan traslucir claramente en el trabajo de los estudiantes, la multiplicidad de aprendizajes reconocidos desde la primera clase de Dibujo 1 hasta el cierre de Dibujo 2, casi dos años después.

¿Cómo? Integrando, comunicando, siendo expresivos, conociendo y combinando adecuadamente los recursos y herramientas, mirando desde el Diseño, comprendiendo los objetos para poder dibujarlos, relacionándolos a su entorno, y haciendo partícipes de la imagen a las personas que se servirán de dichos objetos para usarlos.

Sabemos que la experiencia comunicativa de nuestros estudiantes, desde el dibujo en Diseño Industrial seguirá incrementándose mucho aún, por fuera de los límites del espacio de la cátedra después de terminar sus cursadas. Lo sabemos, lo descontamos, lo promovemos y lo deseamos. Pero eso... ya será material para otra historia.