

**VI CONGRESO INTERNACIONAL DE EXPRESIÓN GRÁFICA
EN INGENIERÍA, ARQUITECTURA y ÁREAS AFINES
EGraFIA Argentina 2016
Córdoba, ARGENTINA
22 al 24 de Septiembre de 2016**

ALI, Martín / BONAFE, Silvana / MERLO, Carlos
Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño – Universidad Nacional de Córdoba
alimartin@@live.com.ar silvana3108@hotmail.com carlosjuliomerlo@yahoo.com.ar

De la fotografía al fotomontaje.

TEMA: DOCENCIA

SUBTEMA: Herramientas digitales en la representación analógica.

ABSTRACT: In recent years, in matters of Expression Graphic Systems B working with models created by students starting with empty buckets. The training exercise is based on the proposal of Enbil Jorge Oteiza (1908-2003) sculptor, Richard Serra (1939) and Pablo Palazuela (1915-2007), it is part of the pedagogical proposal of Arch. Sergio Priotti deputy professorship before mentioned. These sculptors conceive their works from the idea of empty and travel. (Priotti, 2016) With these simple models the "graphic universe" is presented, the student draws its model in all graphic systems: models, views, cuts, parallel perspectives, polar perspectives, photographs, sketches and photomontages. These issues are taken up again and deepened after building a spiral type curriculum side. At this stage photography work models and photomontage. To start the student makes a record of your model, it is necessary to learn to compose shots. It is necessary to incorporate concepts such as shot composition, angles, relationship figure and background, use of light. These photo shots are then analyzed by understanding the perspective and its elements: horizon line, vanishing points, to use for the object makes photomontages. These objects or images are worked as analog or digital collage, incorporating them into real environments, or imaginary and adding vegetation, human figures equipment. The images obtained are images of presentation achieved their object.

RESUMEN: En los últimos años, en la materia Sistemas Gráficos de Expresión B se trabaja con modelos creados por los alumnos partiendo de cubos vacíos. El ejercicio didáctico se basa en la propuesta de los escultores Jorge de Oteiza Enbil (1908-2003), Ricardo Serra (1939) y Pablo Palazuelo (1915-2007), forma parte de la propuesta pedagógica del Arq. Sergio Priotti adjunto de la cátedra antes mencionada. Estos escultores conciben sus obras desde la idea de vacío y recorrido. (Priotti, 2016) Con estos modelos simples se presenta el "universo gráfico" posible (Priotti, 2016), el alumno dibuja su modelo en todos los sistemas gráficos: maquetas, vistas, cortes, perspectivas paralelas, perspectivas polares, fotografías, croquis y fotomontajes. Estos temas son retomados con posterioridad y profundizados, construyendo un currículo de tipo espiralado. En esta etapa trabajamos la fotografía de maquetas y el fotomontaje. Para comenzar el alumno realiza un registro de su maqueta, para ello es necesario que aprenda a componer las tomas. Es necesario que incorporen conceptos como: Composición de la toma, ángulos, relación figura y fondo, uso de la luz. Estas tomas fotográficas son posteriormente analizadas entendiendo la perspectiva y sus elementos: línea de horizonte, puntos de fuga, para poder utilizarlas para realiza fotomontajes del objeto. Estos objetos o imágenes son trabajados como collage analógico y o digital, incorporándolos a entornos reales, o imaginarios y agregando vegetación, figuras humanas equipamiento, etc. Las imágenes obtenidas logradas son imágenes de presentación de su objeto.



Alumna: Santillan, Agustina

**VI CONGRESO INTERNACIONAL DE EXPRESIÓN GRÁFICA
EN INGENIERÍA, ARQUITECTURA y ÁREAS AFINES
EGraFIA Argentina 2016
Córdoba, ARGENTINA
22 al 24 de Septiembre de 2016**

1.- INTRODUCCIÓN

El planteo de nuestro trabajo se desarrolla en el contexto de enseñanza de representación arquitectónica del primer año de la carrera de arquitectura y surge a partir de una perspectiva que entiende a la gráfica digital como herramienta fundamental y complementaria de la gráfica analógica convencional.

En ese marco, el trabajo propone reflexionar acerca de las implicancias del conocimiento que los alumnos deben poseer acerca de representación analógica tradicional en sus diferentes sistemas (maquetas, vistas, cortes, perspectivas paralelas, perspectivas polares, fotografías, etc.), para en una segunda instancia de aprendizaje poder construir piezas gráficas de presentación, más complejas, de características híbridas o puramente digitales. (fotomontajes, collages, perspectivas digitales, etc)

2.- METODOLOGÍA

Proponemos comenzar el proceso con la ejecución de múltiples perspectivas polares analógicas y fotografías de un modelo en maqueta esc. 1:100 prestando cuidadosa atención a la composición de la toma, ángulos, relación figura y fondo, uso de la luz, línea de horizonte y puntos de fuga.

Luego se selecciona un elenco de posibilidades que permitan la ejecución de piezas gráficas de presentación en donde la fotografía o el dibujo, son la base, y a través de la técnica del collage (análogo o digital) poder llegar a la producción de piezas gráficas las cuales representen fielmente la obra, represente el entorno y su relación con la obra, reproduzca la materialidad de la obra, y de alguna manera anticipe el comportamiento de la obra a través del tiempo (esto hace referencia al usuario, el entorno inmediato, la vegetación, los colores, etc).

Gráfica de presentación = Gráfica de persuasión
Persuasión: del latín persuadere. Inducir, mover a alguien con razones a creer o hacer algo. A su vez, se propone reflexionar al alumno sobre la importancia de la permanencia de la técnica seleccionada, para la presentación de las

diferentes imágenes de una misma obra arquitectónica.

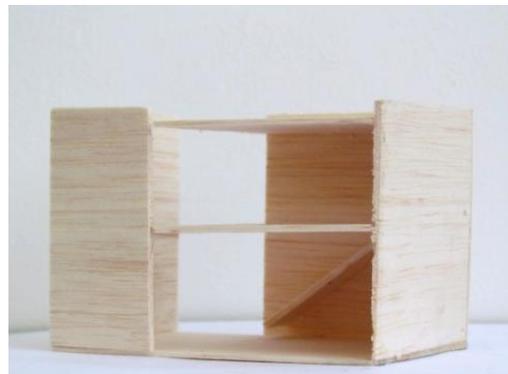
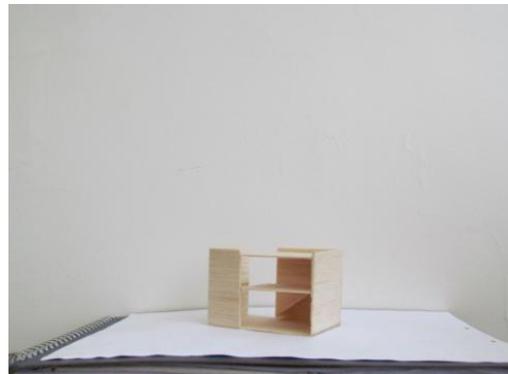
3.- DESARROLLO

El desarrollo particular, se realiza anclándose a la Unidad Temática nº 5: "Gráfica de Presentación" en la que se instrumenta al alumno en las diferentes técnicas de representación.

Nuestra propuesta a nivel pedagógico, desarrolla una base teórica que se organiza en tres ejes fundamentales:

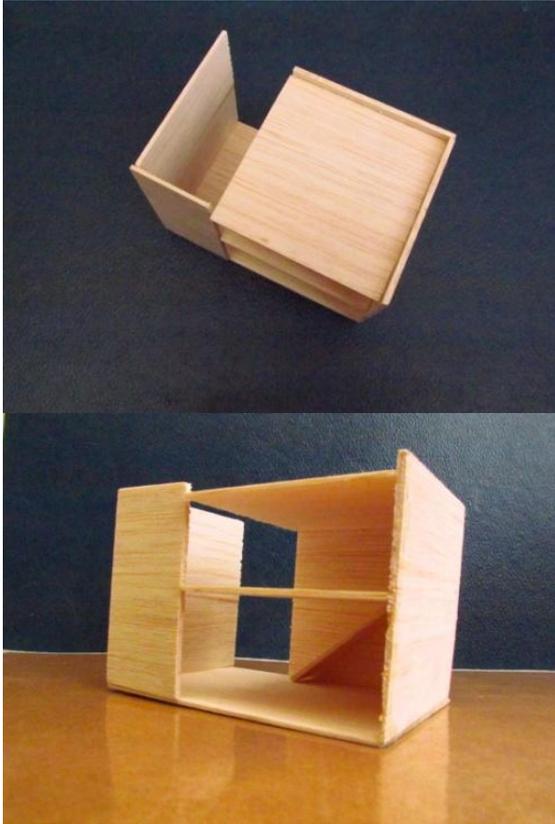
LA FOTOGRAFIA

El objetivo principal, es que el alumno incorpore y experimente ciertos conceptos fundamentales de la fotografía en general y del ejercicio en particular de fotografiar una maqueta o modelo de estudio, tales como: Composición de la toma, ángulo de la fotografía, relación de figura-fondo y la luz como elemento fundamental en la expresión de la imagen.

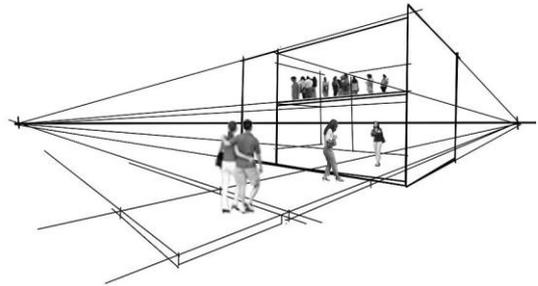


Fotografías : Arq. Silvana Bonafé

**VI CONGRESO INTERNACIONAL DE EXPRESIÓN GRÁFICA
EN INGENIERÍA, ARQUITECTURA y ÁREAS AFINES
EGraFIA Argentina 2016
Córdoba, ARGENTINA
22 al 24 de Septiembre de 2016**



Fotografías : Arq. Silvana Bonafé



Esquemas y Fotomontajes: Arq. Martín Alí

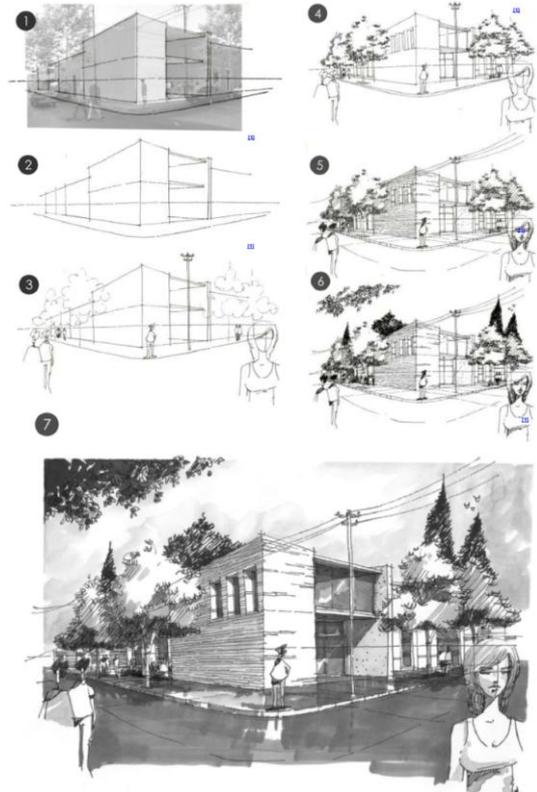
EL FOTOMONTAJE

Se desarrolla la técnica del fotomontaje donde retomamos y reforzamos temas relacionados a la construcción de una imagen o perspectiva: Línea de Tierra , Línea de horizonte, Puntos de fuga , etc.-



EL DIBUJO

El dibujo analógico en relación a la técnica de la fotografía, utilizando a esta como base de la creación de una imagen de presentación.



VI CONGRESO INTERNACIONAL DE EXPRESIÓN GRÁFICA
EN INGENIERÍA, ARQUITECTURA y ÁREAS AFINES
EGraFIA Argentina 2016
Córdoba, ARGENTINA
22 al 24 de Septiembre de 2016

Los tres ejes desarrollados dentro de la temática propuesta, se realizan en base al mismo modelo que es similar al generado por los propios alumnos en unidades temáticas anteriores y que es objeto de experimentación gráfica a lo largo de todo el cursado de la materia.

En el trabajo de taller junto con los alumnos, se refuerza el concepto de experimentación continua sobre el modelo, teniendo como objetivo principal que se asimilen e incorporen los conceptos a través de su propia experiencia: verificando, cuestionando y llevando al límite los mismos, para concluir de esta manera en trabajos sólidos en conceptos que indefectiblemente se traducen en una correcta representación del objeto arquitectónico. Se evalúan los trabajos en críticas colectivas e individuales, haciendo foco no solo en el resultado final sino también en el proceso general desarrollado por el alumno en función a su propia experimentación.

CONCLUSIONES

Consideramos que todos los lenguajes gráficos son complementarios y a través de la experimentación de los mismos el alumno puede desarrollar una síntesis que le permite construir una representación particular o propia.

Pretendemos acompañar a nuestros alumnos en la producción y estudio de sus representaciones gráficas observando los resultados como parte de un proceso de aprendizaje que comienza con la detección y la reflexión acerca de conceptos básicos que deben estar presentes para abalar las

imágenes generadas. Debido a que el marco teórico y la instrumentación se da a través de ejemplos desarrollados particularmente en base a modelos similares a los generados por cada uno de los alumnos, observamos una gran eficiencia en la transferencia de los conceptos, que se traducen en trabajos acordes a los criterios de evaluación propuestos por la cátedra.

En una instancia posterior, los alumnos son motivados a transferir estos contenidos a sus proyectos de la materia ARQUITECTURA I, evidenciando los enriquecedores avances de haber transitado con anterioridad el ejercicio propuesto.

REFERENCIAS

[-] BARBADILLO, PABLO (1999) Dibujar. Aprender y pensar. Aprender a pensar.

[-] FERRARIS, ROBERTO – FILIPPI, GERONIMO – FONTECHIARI, SILVIA – BARRA, SILVINA - URAÍN, FERNANDO – PRIOTTI, SERGIO – NICASIO, CRISTINA - BONAFÉ, SILVANA (2012) Expresión gráfica en Arquitectura.

[-] PRIOTTI SERGIO (2016) Sistemas Gráficos. Teoría y transferencia.