

AVANCE

CONFERENCIA

*De la representación a
la percepción cognitiva*



Índice:

- Introducción
- Modelo representativo
- Clasificación representativa
- Modos de registrar el espacio
- Modelo concreto
- Relación entre sujeto-objeto
- La posibilidad de lo material
- Dimensión y movimiento
- Palabras finales

Modelo / Objeto.

De la representación a la percepción cognitiva.

El siguiente escrito intenta describir las distintas formas de percepción a través de las posibilidades de representación o presentación de un Modelo, indagando tanto en sus composiciones y conformaciones como así también en las dinámicas sensoriales.

Las diferentes maneras de percibir a través de los sentidos y apropiarse de un mensaje a partir de la interpretación de signos, se lo conoce como percepción. La percepción y codificación de estos códigos dependerá de los diferentes supuestos culturales, ideologías históricas, estereotipos cognoscitivos, formaciones o deformaciones profesionales y experiencias personales acumuladas. Sin embargo, las distintas maneras de lectura de una imagen (llámese imágenes a una estímulo visual) dependerá de su grado de realismo y del modo que se los presente. Las diversas maneras de representación, son las encargadas, de permitirle al sujeto la codificación un de mensajes. Estas formas de presentación estarán intencionadas según los criterios necesidades y deseos de un autor. Cuanto mayor sea el grado de tangibilidad, y trasmisión de una imagen mayor será la repercusión que la misma tendrá en el sujeto. A estas precisiones materiales la llamaremos "Modelo Concreto". Por otro lado, a medida que produce un mayor condicionamiento al momento de la trasmisión, donde la prefiguración es acotada, delimitada, y los códigos percibidos se puntualizan, la percepción se focalizada dando lugar a un "Modelo Representativo". La mayor diferenciación entre los modelos está dada por la experiencia del sujeto al momento de percibir., el Modelo Concreto o Icónico brinda la posibilidad de crear una atmosfera donde todos los sentidos entran en juego, sin embargo, el Modelo Representativo caracterizado por la escasez de informacional, disminuye y puntualiza la capacidad perceptual, logrando un mensaje simbólico.

MODELO REPRESENTATIVO

La Función y el sentido del dibujo, se relacionan con los modos de habitar, es decir con nuestros comportamientos, valores y sentimientos, y más en el fondo todavía con nuestra interpretación de lo real y de lo posible.

Roberto Doberti.

EL modelo representativo, intenta mostrar una fracción acotada y equivalente a de la realidad. Nos propone un recorte intencionado, cargado de mensajes específicos, expresivos y dictatoriales propuestos por el autor. Este tipo de modelo carece del conjunto de experiencias cognitivas, solo se limita a una percepción visual y contemplativa, donde la atmosfera se encuentra implícita y arraigada en la manera de presentación. Proponer una relación con el sujeto mediante mensajes directos y concretos. Es un método que se anticipa al “modelo concreto”, siendo una herramienta da gran poder al momento de proyectar, mediando ante el diseñador y problema de diseño.

CLASIFICACION REPRESENTATIVA DEL MODELO

¿A que apunta las codificaciones de la mirada “Realistas”? a la búsqueda de símbolos pictóricos o gráficos, que, de la ILUSION de lo real, o sea, la Ilusión de la profundidad o del volumen, la de la luz y el brillo la opacidad, la del movimiento, la de las diferentes texturas de la materia, la ilusión de la proximidad o la distancia respecto al ojo.

Nelly Schanaith

El hombre a lo largo de la historia, busco distintas maneras de representar su forma de ver el mundo, a su vez la perfección de las representaciones mediante distintas técnicas, presentaba una necesidad cada vez mayor al momento de mostrar su realidad.

el entendimiento de estas representaciones está dado por el conocimiento de claves o códigos que la sustentan.

Los modelos utilizados para representar la realidad contienen una fuerte carga empírica e ideológica producida por la elección de rasgos y símbolos a transmitir, estos mensajes dependerán del tipo de modelo elegido. Su elección tendrá relación directa con el impacto perceptual que el autor quiera causar en el sujeto.

El arquitecto Ricardo Conde en su escrito Ciencia de la representación sugiere una clasificación interesante acerca de los distintos tipos de modelo.

Según el soporte usado:

1. Gráficos: contruidos con algún sistema de proyección
2. Físicos
3. Escriturales o simbólicos
4. Digitales

Según si finalidad:

1. Descriptivos de un objeto o situación
2. Explicativos
3. Predictivos del comportamiento del modelo
4. Exploratorios
5. Normativos del futuro diseño

MODOS DE REGISTRAR EL ESPACIO.

El espacio metafórico de la representación debe considerarse como una transacción entre espacio vivido, espacio concebido y espacio representado. La “mirada “de los individuos es, en realidad una mirada de una cultura, de una tradición, de una época.

Nelly Schanaith

Gracias a los distintos sistemas gráficos de representación podemos lograr una prefiguración objetual predictiva o interpretativa de un modelo concreto. Los distintos soportes para el registro espacial nos aseguran una correcta transmisión de un mensaje. El arte, la matemática y la tecnología fueron los grandes pilares al momento de la prefiguración y concreción objetual. Desde el punto de vista artístico la pintura y la escultura fueron las encargas de mostrarnos el mundo de una manera más sensible y atractiva, estas técnicas fueron variando y perfeccionándose dejando pequeños aportes e interpretaciones según distintos tipos de culturas.

El cruce entre arte y la matemática dio lugar al surgimiento de la visión 3D, la cual, brinda soporte espacial de un objeto predeterminado. Estas nuevas técnicas representativas surgen para la concepción y realización significativa del espacio a través de la descomposición de una imagen tomada a partir de métricas uniformes o variables.

Mediante la concepción espacial y la intensión de la mirada podemos clasificarlas en:

Perspectivas paralelas: Dibujo objetual, instrumento adecuado para investigar y reconocer a través de una mirada objetiva.

Perspectiva clásica: dibujo perceptual, instrumento destinado a la prefiguración sensible de la escala dimensional.

Geometría descriptiva: dibujo organizativo, instrumento orientado a la estructuración general de la forma, dado por la interpretación de partes mediante la unificación mental.

proyecciones													
cilíndrica							cónica			conóidica		bi-conóidica	
ortogonal					oblicua								
dibujo organizativo		dibujo objetual							dibujo perceptual			dibujo perceptual + el tiempo	
concertadas	acotadas	isonomía			altonomía	frontonomía			perspectiva clásica			transperspectiva uniforme	transperspectiva focal
sist. monge	cartografía	isométrica	dimétrica	trimétrica		caballera	militar	bizantina	1 PF	2 PF	3 PF	1 eje-proyección	2 ejes-proyección
múltiples planos de proyección	un solo plano de proyección												

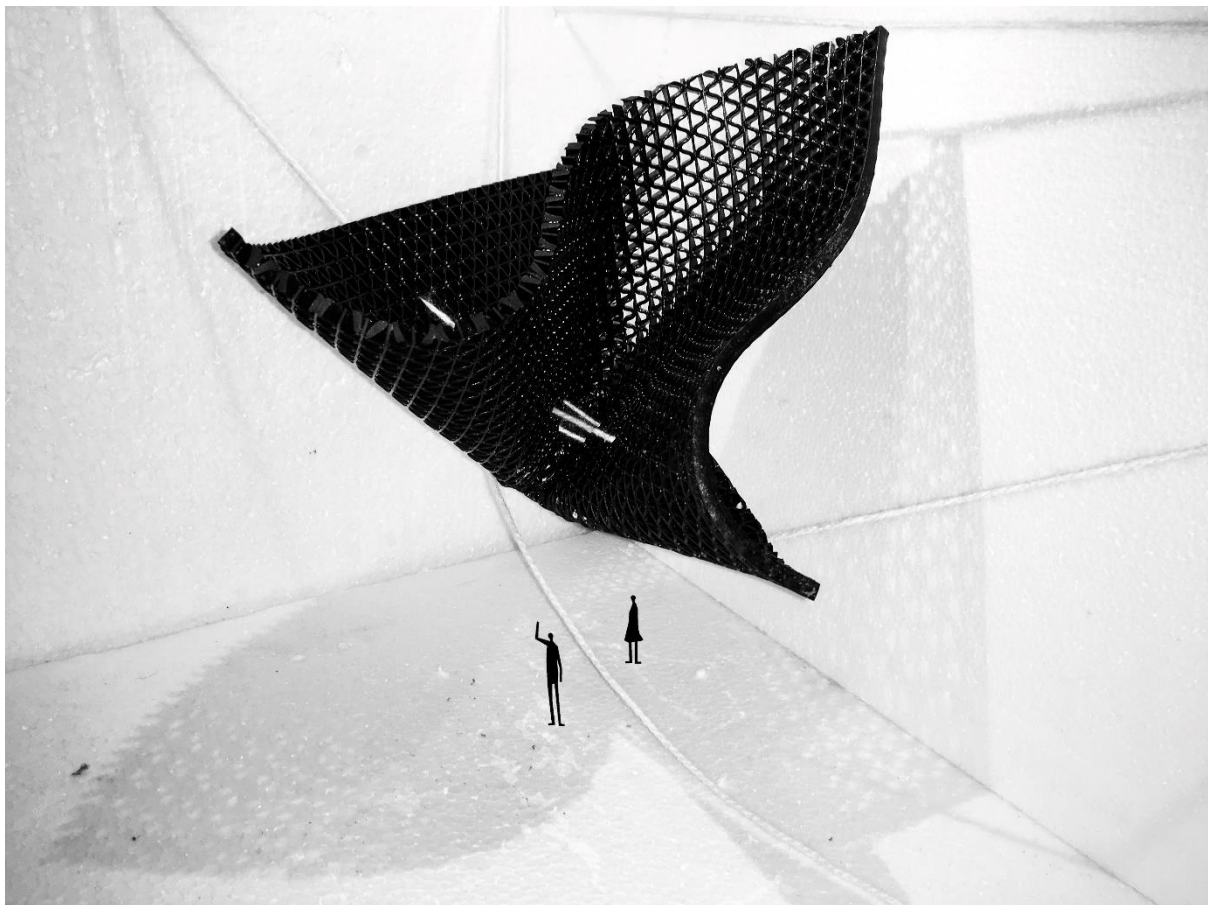
La variable tecnológica lleva a estos modelos representativos a su máxima expresión, donde la utopía de la realidad si bien, cada vez parece más cercana, no pierde su dimensión imaginaria.

Sin embargo, los nuevos modelos de realidad virtual son los más próximos a la, de igual manera presenta mucha deficiencia en los mensajes cognitivos, no dejan de ser una mera representación de la realidad.

MODELO CONCRETO

En todo estudio de la visión es necesario distinguir entre la imagen de la retina y lo que el hombre percibe. La primera “campo visual” y la segunda “mundo visual”. El campo visual está compuesto por formas luminosas que cambian constantemente (y que la retina registra), y el hombre las utiliza para construir su mundo visual.

Edward T Hall.



Según los diccionarios:

“Los sentidos son el mecanismo fisiológico de la percepción, y permiten percibir lo que está a nuestro alrededor, así como determinados estados internos del organismo.”

En el Modelo Concreto lo perceptual, la espacialidad, y la relación entre sujeto objeto, sujeto sujeto, van en una misma línea. No hay uno sin el otro. La activación sensorial está determinada por los diferentes agentes externos, los cuales pueden o no llevarnos a un grato viaje.

La activación de estos sentidos surge por la relación o la forma de habitar que tiene el sujeto en función de un “Modelo/Objeto” en relación.

Este "Modelo" puede ser captado de diferentes maneras a partir de la creación de atmósferas. Cada atmósfera puede ser definida como un tipo de espacio, la relación de estos son los que nos lleva a una EXPERIENCIA PERCEPTUAL.

Edward T. Hall en su libro *La dimensión oculta* hace una clasificación de los espacios en función de la forma que tiene el ser humano de sentirlo:

Modos de sentir el espacio:

Espacio térmico

Espacio táctil

espacio visual

Espacio olfativo

Espacio auditivo

Espacio cenestésico

Esta clasificación, nace de las diferentes maneras de percepción del sujeto (Sistema Sensorial). Esta clasificación sensorial puede ser autónoma o crear una relación entre las partes, como los componentes de un dispositivo tecnológico, cada componente tiene autonomía por sí solo, pero en conjunto hacen funcionar a la máquina.

Peter Zumthor, en la capilla para *Burder Klaus* en Alemania, logra someter al visitante a una experiencia fenoménica constante, un objeto con diferentes sensaciones, en el cual las texturas, los olores, las magnitudes, las luces, las sombras, las incidencias climáticas y hasta su exterior conviven recíprocamente, logrando una conexión casi sanguínea entre sujeto y objeto.

El visitante se ve de trecho en trecho obligado a mirar donde pisa para escoger su camino, por las pasaderas irregularmente espaciadas dispuestas en un estanque. En cada piedra debe detenerse para mirar donde pondrá el pie al siguiente paso.

Incluso los músculos del cuello se hacen entrar deliberadamente en juego.

Al alzar la vista la detiene un momento la contemplación de un aspecto que cambia en cuanto da un paso en un nuevo apoyo.(...)

RELACION ENTRE SUJETO - OBJETO

Habitar supone recibir estímulos sensibles e impone habitar esos estímulos otorgándoles sentidos, aceptándolos gozosamente o rechazándolos espantados. La intensidad y cantidad de esos estímulos es uno de los rasgos más decisivos de lo que acepta, desea y elabora cada agrupamiento humano. La densidad de los estímulos está siempre ordenado, manipulado, quebrando o ampliando los modos de habitar. [...]

Roberto Doberti.

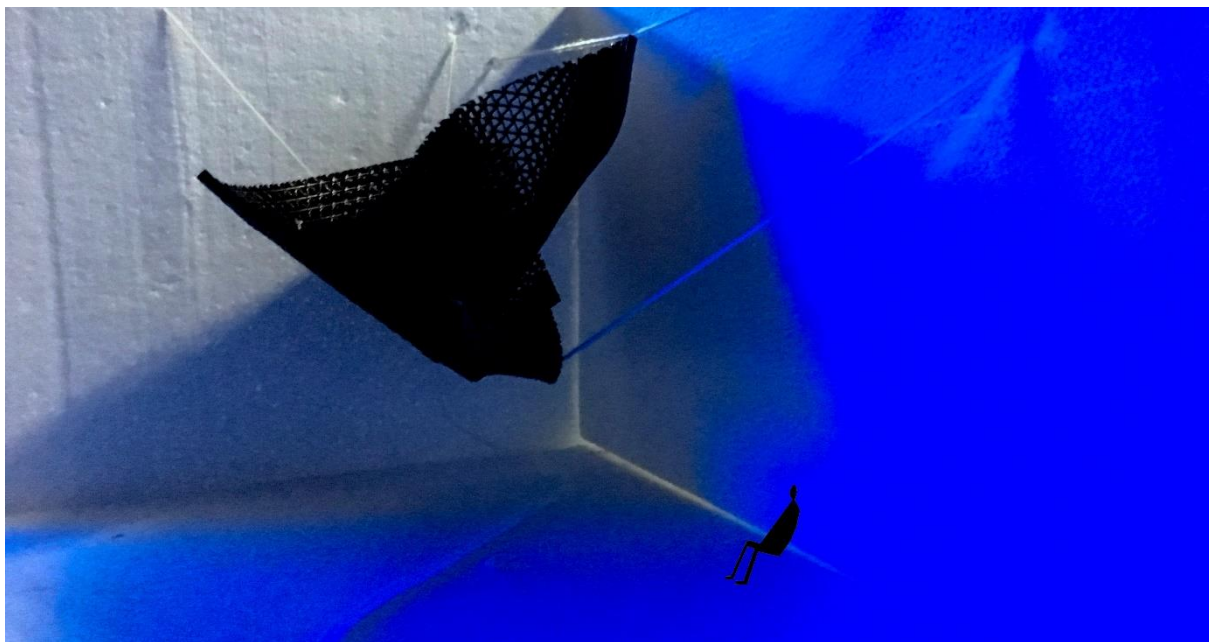
El objeto y el sujeto en relación simbiótica, siendo uno mismo. Esa conexión dual con la posibilidad de interconectarse.

El sujeto con posibilidad de recorrerlo, observarlo y contemplarlo, absorbiendo todo lo que el objeto tiene para darle.

El objeto hace que el sujeto viva una experiencia, variante, el sujeto reconoce e internaliza. Es una necesidad mutua donde uno presiente del otro para sentirse completo.

Hacen de la percepción un sinecuanon de transmisiones reciprocas.

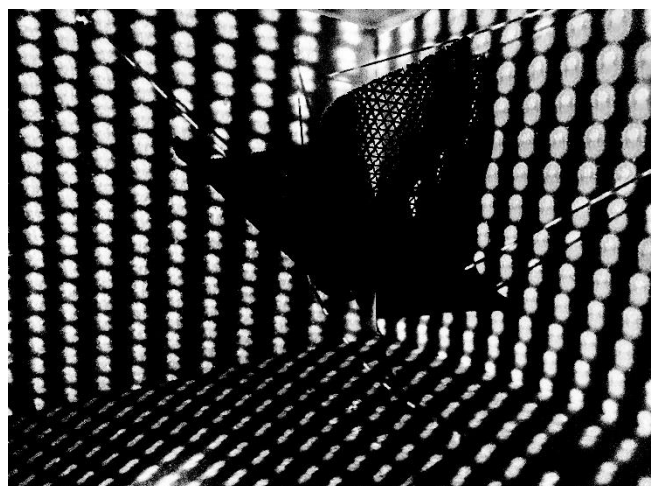
La influencia del objeto está dada por quien está detrás, por su progenitor, esa persona que lo cargo de signos e intenciones y lo hizo ser. Ese sujeto capaz de transmitir a través de un modelo, siendo lo suficientemente criterioso, interpretativo y emotivo, para generar en otros a través de su obra. Él es el encargado de decidir que estímulos generar y cuáles son los sentidos enfatizar.



LA POSIBILIDAD DE LO MATERIAL

"Todos los materiales tienen su propio lenguaje expresivo".
Adolf loos.

Brinda al Modelo una condición real, tangible, reconocible y sensorial. Su disposición, ensamblaje y continuidad corresponden a las exigencias surgidas de las condiciones físicas del material y de la lógica de su uso, dotando al objeto de un carácter, una presencia y una identidad. El material es el responsable de hacernos sentir. Un trozo de madera, aporta su calidez, su aroma y coloración dependiendo de su origen, otros, reflejantes, fríos, autónomos e industriales, como una placa de



aluminio. Las posibilidades son inacabable e infinitas llevándose gran mérito a la hora de estimularnos.

La luz y la sombra entidades que persiguen al Modelo desde su Concepción, hacen al objeto, al espacio, al sujeto y al modelo.

si bien las fuentes de luces son importantes, gran aporte es del material, de su capacidad de generar diferentes tipos de atmosferas, dependiendo de la cantidad y tipos de luz que el mismo refleje o deje pasar.

La cesia es una sensación visual. A partir de cómo se distribuye la radiación luminosa alrededor de los objetos en términos espaciales radiación que además de ser absorbida por los objetos o superficies puede reflejarse o transmitirse en forma regular o difusa), y a partir del contexto visual en que ello ocurre los seres humanos obtienen y procesan sensaciones de transparencia, translucencia, opacidad mate, apariencia espejada, brillo, etc. (Caivano 1991, 1994).

La textura es otro aporte, un objeto puede transmitir no solo por una experiencia táctil sino también visual. El objeto puede ser más o menos rugoso, más o menos filoso, más o menos suave.

Otro factor fundamental que caracteriza a la materia es el paso del tiempo. En algunos materiales brinda la capacidad de verse de una manera en un momento y de otra a medida que envejece. Esta característica aporta una construcción histórica no solo material sino también simbólica.

La materia da un gran aporte al sistema cognitivo del ser humano, la misma es parte del clima que hace que todos sus sentidos se mantengan alertas.



DIMENSION Y MOVIMIENTO

Quizá el nudo de deseo que guía todo el desarrollo se sitúa en el recorrido, el deslizamiento y el movimiento.

Varios estratos de recorrido: todos metafóricos, es decir más reales que lo que el al mero pragmatismo reconoce como realidad.

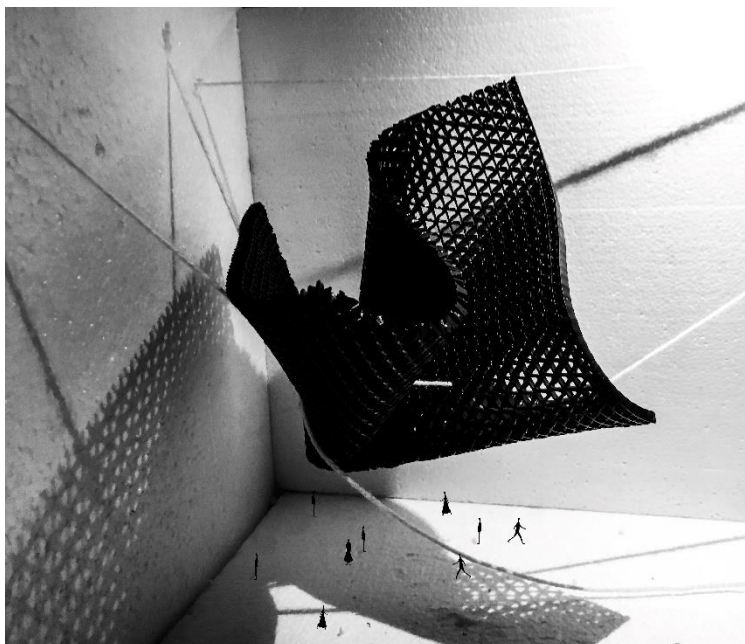
El sueño de deslizarse, de dejarse llevar por la curvatura de la infinita hipérbola, deslizamiento cada vez más suave, sin riesgo de quiebre ni de finalización.

Roberto Doberti.

La percepción no es un proceso pasivo sino activo, ofrece la posibilidad de que el sujeto cree su propia experiencia visual, el movimiento aporta infinidad de puntos de vista perspectivicas al momento de relacionarse con un objeto. El recorrerlo permite entenderlo, conectarse y descubrir todos los símbolos, códigos y mensajes que propone.

La condición de pivot estimula la conexión entre el Modelo y el receptor produce un cambio de codificaciones sensoriales interrelacionada según a quien de los dos sea el protagonista.

La Dimensión o escala en relación a, brinda su aporte a la hora de percibir y conectarse con un objeto concreto. La escala de un modelo/objeto propone una realidad expresiva diferente según sea su relación, en tanto uno sea mayor que el otro o se encuentren en igualdad de condiciones.



PALABRAS FINALES

Las experiencias sensoriales, como bien sabemos están dadas no solo por interpretaciones culturales, sino que también por las afecciones a nuestro sistema cognitivo. Dichas experiencias no serían posibles sin el trabajo en conjunto entre el Modelo Representativo y el Modelo Concreto, dos situaciones de transmisión diferentes, ya que, el modelo representativo Anticipa y el concreto Genera. Estas dos etapas, desde mi punto de vista, se encuentran en un vínculo estrecho constante ya que una sin la otra no podrían coexistir. El anticipo, es el que provee y prevé los futuros mensajes y símbolos que el objeto transmitirá.

Como se puede observar en la exploración realizada, en el total de las imágenes el objeto principal es sometido a diferentes factores, ellos son los que producen cambios constantes en la manera que el sujeto percibirá. Se demuestra, que según como sea las alteraciones de un objeto, el mismo generará en otros las sensaciones propuestas del trabajo realizado con modelo representativo. El estudio de maquetización presentado, corresponde a la etapa representativa, la cual nos adelantó y nos mostró las diferentes atmósferas que esa pieza genera.

BIBLIOGRAFIA

- Espacialidades - Roberto Doberti.
- Funciones y sentidos del dibujo en la práctica proyectual – Liliana Giordano
Roberto Doberti.
- La dimensión oculta – Edward T Hall.
- Los códigos de la percepción del saber y de la representación en una cultura visual – Nelly Schnaith.
- Modelos en el hacer proyectual – Stella Maris García.
- Modelos | Ciencia de la representación – Ricardo Conde.