

técnica de investigación:

registro visual y dibujo

autores para consultar
más información:

Munari, Bruno: *¿Cómo nacen los objetos?*
Crespo Martín, Bibiana: *El libro-arte / libro de artista*
Quirós, Luis Fernando: *Binomio dibujo/diseño*

requisitos:

1. Tema, teoría u objeto de investigación
 2. Conocimiento previo sobre aspectos técnicos del dibujo y diseño como perspectiva, calidad de línea, volumen, iluminación, teoría del color.
 3. Material o soporte para realizar el dibujo.
 4. Referentes visuales, teóricos, fotográficos o el objeto de estudio.
-

materiales
necesarios:

Todos los materiales básicos que tiene un o una artista, estudiante de arquitectura o diseño, tomando en cuenta los necesarios para alguna técnica específica a realizar. Entre estos se pueden mencionar el lápiz de grafito, lápiceros, plumillas, marcadores, borrador, tajador, lápices de color ,tizas pastel, acuarelas, acrílicos, óleos aplicados a una superficie de papel, carboncillo, gouché, regla, compás, regla T, escalímetro, juego de geometría, papel, cartón, cartulina, entre muchos otros.

preparación previa:

Definir el objeto de estudio o teoría, tomando en cuenta los intereses o el propósito de la investigación, para que sea representado únicamente lo esencial y cumpla con el objetivo ya establecido.

Tener los materiales y soportes necesarios al alcance, así como definida la técnica o el tipo de dibujo a realizar.

Conocimiento previo del dibujo o técnica, considerar los elementos de diseño a utilizar, dependiendo del enfoque del proyecto. Se puede tomar en cuenta la perspectiva, composición, calidad de línea, trazo, volumen, iluminación, teoría del color, leyes de la gestalt, teorías conceptuales o movimientos.

Tener en cuenta la finalidad de proyecto, obra o producto, el medio en el que va a ser publicado, así como conocer el público meta o el tipo de espectador al que va dirigido, con el fin de considerar todos los puntos anteriores y terminar con el producto final deseado.

tipo de resultados:

Este tipo de medio gráfico, específicamente el dibujo, genera resultados de tipo cualitativos, al ser realizado por un participante, el cual parte de su vivencia y perspectiva, ya sea objetiva o subjetiva, el cual organiza y crea un conjunto de elementos y sus significados.

Estos resultados expuestos en un espacio común sociocultural o histórico determinado, permiten indagar en un tema particular a partir de las dos modalidades del sujeto, ya sea individual o colectiva.

¿cuándo se recomienda usar la técnica?:

Según Munari (1981) existen diferentes situaciones en las que se puede utilizar el dibujo como una técnica de investigación. En una investigación de cualquier tipo, se usan dibujos o bocetos, como registro de lo que se ha descubierto o para una posible modificación del mismo.

_Dibujo de construcción, con el uso de la perspectiva de puntos de fuga, se imita elementos de realidad bidimensionalmente, considerando la escala, por medio de la construcción de planos. Es utilizado en diseño de interiores y arquitectura.

_Dibujo arquitectónico o estudio en planos de un objeto tridimensional, a partir de los planos frontal, lateral, planta, cenital, o cualquier otro tipo de vista muy específica del objeto.

_Dibujo científico/ilustración científica, es una investigación detallada sobre plantas o animales, es un proyecto técnico a partir de láminas, que muestran todas las características del modelo o especie.

_Dibujo despiezado, el cual presenta partes de un objeto desarmado, funciona para entender el tipo de piezas que lo componen.
Dibujo de axometría, una forma de representar objetos en sus tres ejes ortogonales: la longitud, la altura y la profundidad.

_Dibujo superpuesto, es una serie de dibujos (planta, sección, alzado) se presentan unos encima de otros. Funcionan para entender la distribución o construcción interna y externa a partir de capas, dibujadas en láminas translúcidas, las cuales permiten ver las diferentes partes (al mismo tiempo) de lo representado.

aplicaciones en artes visuales:

El dibujo es la base para cualquier proyecto artístico o de diseño, utilizado en distintos campos como la pintura, escultura, diseño gráfico, grabado, cerámica o arquitectura. Genera en todo proceso proyectual y técnico, la conceptualización del producto en sí para cualquiera que sea su fin. El dibujo artístico es el más utilizado en artes, por su carácter expresivo, fundamenta las ideas y sentimientos del artista. El dibujo técnico o científico también se utiliza en este campo para la representación y el estudio compositivo de objetos o elementos en detalle.

registro de los resultados:

Los dibujos y registros visuales fundamentan y ayudan a desarrollar la investigación, de manera que en cualquier medio en que estos se encuentran, van a estar dialogando constantemente junto a otros dibujos y hacia el mismo creador o espectador, acompañado de texto, el cual se encarga de articular y ordenar la información gráfica.

En artes visuales los dibujos y su forma registro, se pueden encontrar y son también bitácoras de proyectos, cuadernos de artista, libro-arte, diario creativo, láminas científicas, láminas sinópticas, planos, archivos.

ejemplo aplicado:

Los paneles didácticos de Kasimir Malevich

Entre 1924 y 1927 Kasimir Malevich en su constante investigación de entender el arte como una forma de pensamiento independiente al igual que lo son la religión y la filosofía materialista, concretó ese objetivo al realizar a través de 22 paneles que incluían agrupamientos de fragmentos de reproducciones fotográficas, dibujos, bocetos y textos plantear una historia teórica de la pintura, de esta manera logrando investigar, catalogar e inventariar lo que él consideraba este nuevo arte.

pros:

Es una herramienta que es de fácil acceso y puede ahondar en múltiples temáticas, desde tratamientos técnicos y descriptivos a la indagación sobre realidades sociales.

Existe una diversa cantidad de materiales utilizables para su uso y se utilizan como construcciones creativas de los significados posibles de un tema.

Los resultados pueden poseer una pluralidad de significados. En este sentido, son herramientas, que construyen imágenes y estas, constituyen un sistema semiótico, que permite explorar sobre los significados sociales construidos en relación a un tema.

contras:

Dentro de los contras encontramos que es una técnica muy regida por la subjetividad y al ser empleada como herramienta investigativa las interpretaciones simbólicas de las imágenes pueden estar sesgadas por los preconceptos de los investigadores.

Por otro lado, en algunas unidades académicas, se considera necesario tener una habilidad técnica fuerte para que los resultados sean destacables.

Por último, a nivel de conservación de materiales, no es una ruta viable a menos que se considere la digitalización.

Crespo Martín, B. (2012). El libro-arte / libro de artista: Tipologías secuenciales, narrativas y estructuras. Facultad de Bellas Artes Universidad de Barcelona . Recuperado de: <https://doi.org/10.6018/anales-doc.15.1.125591>

Munari, B. (1981). ¿Cómo nacen los objetos?. Barcelona: Editorial Gustavo Gilí.

Quirós, Luis Fernando. (2005). Binomio dibujo/diseño. San José, Costa Rica: Editorial VERITAS.

bibliografía:

muestra de participantes: procesos aplicados por las estudiantes de dibujo y registro en sus prácticas artísticas personales.

