

Interpretación y Sentido

*Fragmentos de Ciudad
Abierta desde el Montaje*

Constanza Johnson Ramos
Diseño Gráfico
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso
Escuela de Arquitectura y Diseño
Profesor Guía : Alejandro Garretón Correa
Diciembre 2016

ÍNDICE

1	<i>Interpretación y Conocimiento Personal</i>	8
	LECTURA 1	
2	<i>Diseñador como Intérprete</i>	18
	LECTURA 2	
3	<i>Contexto de estudio</i>	34
	LECTURA 3	
4	<i>Aproximación al Diseño desde el Grabado</i>	44
	LECTURA 4	
5	<i>Edición desde el Montaje</i>	54
	LECTURA 5	
6	<i>Criterio Gráfico</i>	62
	LECTURA 6	
	<i>Pruebas de Grabados</i>	72
	<i>Bibliografía</i>	77

PRÓLOGO DEL PROFESOR

Alejandro Garretón Correa

El taller de titulación realizado por Constanza Johnson está formado por varios hilos en principio independientes que se van tocando entre sí, en torno a un ritmo sostenido entre lectura y escritura. El horizonte de esas lecturas se abre constantemente pues el objeto de estudio no es un texto específico, no es un tema que está definido al inicio sino que es la propia experiencia de leer la que pone en juego la posibilidad de construir una ocasión de obra. Nuestra confianza para reconocer el perfil propio de nuestro oficio dentro de esa abertura es pensar la lectura en su sentido más amplio como el acto de recoger y juntar todo aquello que resulte útil para formarnos una idea. Es por esa razón que nos referimos inicialmente a la figura de hilos como la materia prima del taller y ahora agregamos que se trata del producto del acto de recoger y juntar aquello que se hace visible en la lectura y consecuentemente la tarea de escribir adquiere el sentido de registrar, entendido en este contexto como una forma de cuidado como quien abre un archivo en reconocimiento del valor de lo hallado.

Desde este punto de vista la memoria del taller realizado está contenida en estas páginas al modo de un cuaderno de lectura, donde se ha registrado la serie de ideas recogidas durante las tres etapas del taller. Y cómo esas lecturas fueron realizadas en paralelo al estudio de una técnica de grabado, en la etapa de edición el formato cuaderno se expande para incorporar la forma en que esas lecturas iluminaron la técnica y la edición de los grabados.

El criterio editorial que incorpora ambas vías del estudio se identifica con la faena que va del registro a la obra, esto es considerando que entre ambas realidades identificamos un rasgo esencial del perfil de un diseñador cada vez que se ve enfrentado a tomar su lugar ante el desafío de hacer visibles las palabras y las ideas que por naturaleza son invisibles. [Robert Bringhurst, 1992, p.21]

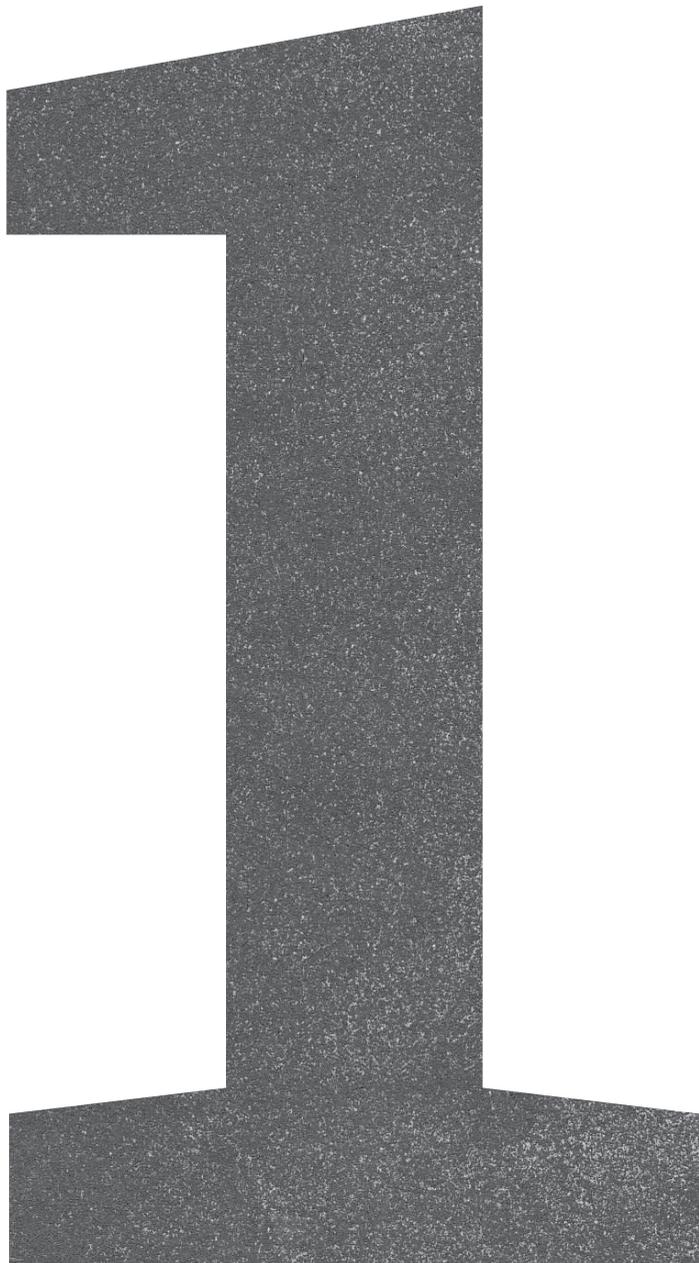
INTRODUCCIÓN

Este proyecto de título ha girado en torno a una gran temática principal: El diseñador como intérprete. El rol del diseñador consiste en modular lo gráfico, proporcionando una dimensión humana a algo concreto y haciendo que el despliegue visual de un objeto sea acompañado de un despliegue mental. Entendiendo la interpretación como asignarle un sentido a una experiencia, el trabajo del diseñador es proporcionar una lectura determinada a un campo específico.

Para aplicar este concepto a un contexto de estudio, se tuvo como material gráfico el registro fotográfico de Ciudad Abierta del Archivo Histórico José Vial Armstrong, con la inquietud de mostrar el trabajo que se realiza allí desde el taller de obras de una forma nueva. Se busca diseñar una manera que presente las fotografías de obras arquitectónicas a un lector como algo más que un registro, con una lectura particular.

Nos aproximamos al diseño desde el grabado, debido a la riqueza del medio, en el que la imagen aparece como algo modulable en el espacio gráfico, a la cual se le puede proporcionar un carácter. Para comunicar al lector desde la imagen, esta se debe modular y editar para que produzca algo en lector, por lo que se tuvo como referentes de estudio a dos creadores que lograron construir un sentido a través de la imagen, el cineasta Sergei Eisenstein y el arquitecto y grabador Giovanni Battista Piranesi. Ellos proporcionan una metodología para modular el grabado desde la lógica del montaje, construyendo así un lenguaje visual. Con su proceso creativo como referencia teórica, se desarrolló una serie de fotograbados en seis láminas con tres momentos, con la intención de rescatar un instante efímero e inconcluso de las obras, donde la arquitectura es vista desde el vértigo y no la armonía con la que suele presentarse

Interpretación y Conocimiento Personal



LECTURA 1

Interpretación Y Conocimiento Personal

Para referirse al trabajo de los diseñadores, el escritor y tipógrafo **Robert Bringhurst** afirma que se trata de darle forma visible a realidades invisibles (Bringhurst, 2008). El método para llegar a esto varía, sin embargo, en el proceso siempre está involucrado el acto de observar. Esto consiste en llegar a un conocimiento de un objeto de estudio para luego diseñar. Es conocer, analizar y llegar a conclusiones para luego construir una verdad. Este proceso humano se llama a, modo general, interpretar. Siguiendo con lo expuesto por Bringhurst, la interpretación no tiene que ver con crear, si no con modular algo que ya existe desde su estructura (Bringhurst, 2008). La interpretación es armar relaciones y aportarle a un objeto una correspondencia con lo humano. ¿Cómo se arma esa relación entre lo concreto y lo propio del humano en este proceso?

El texto "A rose by any other name? Personal knowledge and Hermeneutics" busca armar una conversación con respecto al conocimiento humano entre dos personajes que pertenecen a disciplinas que podrían considerarse opuestas: las ciencias sociales y las ciencias naturales. Estos son **Michael Polanyi**, destacado en la fisicoquímica, y **Hans-Georg Gadamer**, filósofo experto en hermenéutica. El título del ensayo hace alusión a las temáticas de sus publicaciones más conocidas, en las que proponen una mirada alternativa de su campo de estudio.

A pesar de la aparente diferencia inicial entre estos dos personajes, sus puntos de vista particulares los unen. El diálogo que el autor propone

1. Contexto

Hermenéutica: técnica o método de interpretación de textos, especialmente textos sagrados o filosóficos.

Gadamer: fenomenológico interpretativo desde la historicidad concreta y personal. "Verdad y método" busca la naturalización de la comprensión humana.

Polanyi: crítico del método científico, no hay objetividad absoluta. Conocimiento personal influye en la objetividad de un método rígido.

comienza cuando ambos rechazan la objetividad absoluta que buscan las ciencias en el conocimiento. Mientras que muchos científicos repudian la subjetividad en sus métodos y buscan erradicarla, ellos la aceptan y la consideran una parte esencial del proceso de conocer. **Gadamer** explica que la comprensión es un proceso en que la parcialidad de uno juega un rol importante, pues algo se puede afirmar como verdadero cuando se toman en cuenta los prejuicios para darle significancia a un conocimiento nuevo (Mulherin, 2010). Polanyi ahonda en esta discusión cuando le da un nombre a estos prejuicios: el conocimiento personal. Este término se resume en la frase "sabemos más de lo que nos damos cuenta" (Mulherin 2010). Esto implica que lo subjetivo es parte de nuestra esencia humana, desprenderse de ella es buscar algo imposible.

"Así es la participación del conocedor en todos los actos del entender. Pero esto no hace de nuestra comprensión algo subjetivo. La Comprensión no es un acto arbitrario ni una experiencia pasiva, si no un acto responsable de clamar validez universal. Este conocimiento es efectivamente objetivo en el sentido de establecer contacto con una realidad oculta; un contacto que es definido como la condición para anticipar un rango indeterminado de implicaciones verdaderas aun desconocidas (y tal vez aun inconcebibles). Parece razonable describir esta fusión de lo personal y lo objetivo como Conocimiento Personal" (Polanyi, 1958).

El conocimiento personal indica que la subjetividad forma parte de nuestra naturaleza y es esto mismo que nos lleva a una actitud de

Interpretación → sentido, no con el
si qui fica do.

El "fruto" de la interpretación es una
explicitación. La comprensión es un
momento interno, el momento que le
sigue es explicar. Por eso se relaciona
con el conocimiento tácito, que no sabe como
explicar esa cosa.

anticipación al momento de comprender algo (Polanyi, 1958). Es aquella actitud de querer hacer visible algo que no se ve, es encontrarse con una problemática y visualizar soluciones. La actitud inicial de anticipación es el primer paso para conocer, es poder hacer estimaciones, relacionar y observar lo que ya conocemos para llegar a algo nuevo. Esta forma de llegar a un conocimiento es una conjugación entre el mundo real y el mundo de la mente, es proyectar la imágenes mentales para obtener una verdad. (Calvino, 1994)

Esta misma analogía, donde dos vertientes al parecer contrarias se unen para dar un diálogo sobre nuestra manera de comprender el entorno tiene un ejemplo muy concreto en la teoría del color. Al igual que en el caso de Polanyi y Gadamer, uno era un hombre de ciencias, mientras que el otro era un hombre de letras. **Isaac Newton** fue el primero en relacionar color y luz, descubriendo el espectro óptico del color al descomponer la luz blanca de manera tal que se viera todo el rango de colores que vemos los humanos, cada uno con su ángulo propio (Newton, 1671). Esto nace por un interés científico por descifrar como funcionan los fenómenos físicos a los que nos enfrentamos y determina al color como un elemento cuantificable y observable, distinguiendo colores básicos según lo que se observaba a través del prisma (Newton, 1671). Cerca de 100 años después, el poeta **Johann Wolfgang von Goethe** intenta desacreditar esta teoría. A pesar de que no logró llegar a una teoría física que refutara

¿Cuál es el proceso de llegar a conocer algo?
 Interpretación, los conocimientos tácitos.
 Resultado del diálogo: punto medio.
 El valor matemático explica, pero el color
 tiene una variabilidad según donde
 se observa. El mundo de las sensaciones
 para un físico pertenece ~~al proceso~~ la
 subjetividad.
 Itten → contraste, permite distinguir un
 color de otro. Define 7 tipos de
 contraste distintos.

la que ya había sido establecida por Newton, si abarcó un aspecto del color que no había sido tomado en cuenta: su psicología y su estética. Goethe explica que los colores no son simplemente divisibles en un espectro, si no que también la combinación de los colores fundamentales lleva a colores complementarios. Además, propone que la objetividad de ver el color solo como luz también tiene una parte subjetiva. Al tratarse de un fenómeno físico, también produce un estímulo en el ser humano, generando reacciones a nivel psicológico (Arnaldo, 2008). Los colores y distintas combinaciones de ellos tienen efectos en las personas a un nivel emocional, llevando a una experiencia sensible.

En sus estudios, ambos personajes explican como logran llegar a sus conclusiones con respecto al color. Newton explica en su teoría que se puede saber sobre un sustancia por sus cualidades sensibles (Newton, 1671). La física del color nos muestra los comportamientos de la luz, es un fenómeno concreto y tangible. El color es una cualidad de la luz y por lo tanto, es observable. Goethe en tanto, destaca la importancia de los ojos en como el humano conoce el mundo (Arnaldo, 2008). Se refiere a su metodología para contemplar fenómenos como una experiencia sensible.

Este ultimo concepto se vincula con la noción de conocimiento personal de Polanyi. Si bien podemos observar objetivamente la luz y comprender como funciona el color, hay una parte que no fue estudiada por Newton:

El espectro de los colores, espectro es algo no visible. Cuando la luz blanca pasa por un prisma, se separa y aparecen los colores. Este es el camino de la ciencia para mostrar los colores, experimento de Newton.

Goethe → poeta. elabora su propia teoría del color, a partir de mirar el agua. El le da prioridad al observador, experimenta y abre un camino paralelo a los pintores.

cómo se relaciona el hombre con el color. Goethe explica que para él, la verdad científica y la verdad artística no pueden desprenderse cuando se trata de una experiencia estética (Arnaldo, 2008). La percepción juega un rol importante cuando hablamos de color y luz, y por ende, de la visibilidad en general, por lo que hay una subjetividad que no puede desprenderse al observar. Esto es mejor explicado por Italo Calvino en su ensayo sobre la visibilidad, donde también hace alusión a la experiencia sensible y explica que llevar una imagen mental a algo escrito también pasa por el proceso de interpretación:

“Digamos que son diversos los elementos que concurren a formar la parte visual de la imaginación literaria: la observación directa del mundo real, la transfiguración fantasmal y onírica, el mundo figurativo transmitido por la cultura en sus diversos niveles, y un proceso de abstracción, condensación e interiorización de la experiencia sensible, de importancia decisiva tanto para la visualización como para la verbalización del pensamiento.” (Calvino, 1994)

La percepción personal está involucrada siempre que se trata de una experiencia sensible, por lo que forma parte del proceso de interiorización de los conocimientos. El factor humano es importante por que se complementa con lo concreto, para poder observar fenómenos físicos se requiere de sensibilidad, no existe uno sin el otro.

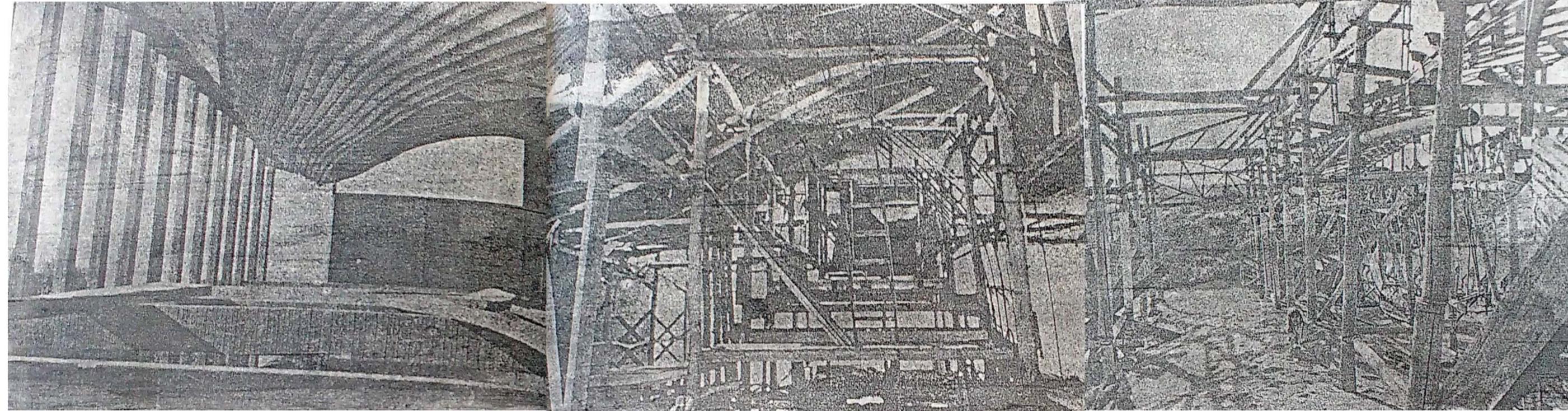
Así, cuando como diseñadores, escritores o simplemente como personas

¿Qué aportes hace el autor para hacer la metáfora de conversación?
 Este estudio se da en la manera en que comprendemos el color, la sensación y la teoría.
 Lectura formada, dar el ejemplo del color como una analogía, se traduce a lo mismo y es un ejemplo más próximo.

observamos, hacemos contacto con algo concreto que tiene cualidades sensibles y por lo tanto nos aporta un conocimiento objetivo, pero que gracias a todo el mundo interno que tenemos como humanos, esa experiencia sensible se completa con nuestra propia subjetividad. Al asignarle un sentido a una experiencia física, estamos interpretando, le damos una parte humana a algo concreto y tangible. De esta forma, la interpretación no puede desprenderse del conocimiento personal, ya que es el punto en que el observador del mundo físico otorga significados a un mundo concreto. Es el proceso de relacionar lo subjetivo y lo objetivo y apropiarse de ambos para que tenga una correspondencia para el hombre que se encuentra en ambos mundos. Es la herramienta que tiene para pensar y unificar ambos polos.

El diseñador hace visible una cosa que no se sabe como mostrar.

El objetivo final es que el lector sepa que es lo que queda, cual es el sentido, la novedad.
Hay una trama de relaciones, se dirige a algo.



CAO pun 95
Galería de la Puntilla B
05



CAO vie 81
Palacio Viejo
01



CAO vie 73
Palacio y Vestal
012

Diseñador como Intérprete



LECTURA 2

Diseñador Como Intérprete

Para llevar la interpretación como herramienta de diseño a una materia específica, nos detenemos en el diseño de libros. Desde este punto de vista, la interpretación juega un rol importante en cuanto al diseño de un libro. En su texto *Geometría Espiritual*, Bringhurst señala que como humanos tenemos la habilidad darle vida a las cosas que creamos, siendo un caso emblemático los libros, ya que se genera una experiencia sensible entorno a ellos no solo por su lectura, si no que también por su forma. Los libros ya tienen una forma definida que se ha ido desarrollando a lo largo de la historia, la cual tiene esa correspondencia tanto con la anatomía humana como con los procesos de producción actuales. Es característico que tengan páginas y que ellas den vuelta, de izquierda a derecha, movimiento que indica avance. El trabajo del diseñador no va directo al origen del objeto, no crean una nueva forma desde cero, si no que la modulan. Trabajan con la estructura del libro, aportando diseño desde la interpretación. Se juega con los ritmos, los flujos y la interacción que tendrá el lector. Todo esto debe nacer desde el contenido mismo, ya que si bien no se puede cambiar la intensidad de las palabras en el libro, si se pueden potenciar. (Bringhurst, 2008)

En esta categoría caen los libros objeto, o libros de artista, donde la totalidad de la experiencia sensible del libro ha sido cuidadosamente diseñada. La encuadernación, la tipografía y las imágenes tienen una intencionalidad relacionada con la lectura, haciendo que el despliegue

El libro es una oportunidad de construir
el énfasis
¿Cómo se construye? ¿Cómo invento?
En que mundo se coloca, cómo
se hacen las cosas, de que orden
~~esta~~ son las cosas, es el estado
del arte.

físico del libro corresponda con el despliegue mental que acompaña al contenido mientras se lee. Se considera al libro como un objeto tridimensional, ya que en su diseño se abarcan aspectos tanto de su plano visual, como de a la dimensión táctil que acompaña al libro. Se distinguen tres dimensiones gráficas esenciales del diseño que se pueden modular de manera tal que potencian el contenido:

Manufactura La manera en que las paginas se despliegan debe tener un sentido, los libros pueden tener acciones ligadas a su modo de lectura, inculcando un gesto específico en el lector a partir de las técnicas empleadas en su manufactura. Así la encuadernación y los materiales juegan un rol protagónico en el diseño, aportan una intencionalidad en su lectura.

Tipografía Bringhurst afirma que la tipografía tiene una geometría perceptible, es un elemento gráfico potente. En los libros debe ser transparente, desapareciendo en ventaja de su contenido y asegurando una lectura fluida, pero puede reaparecer como un elemento en si. Marinetti se refiere a esto al hablar de utilizar la tipografía como una imagen, reforzando la intención de las palabras.

Color e imágenes Las imágenes aportan al relato, tienen una relación en que el plano visual compensa lo indecible con las palabras. Los colores

Trabajar con 3 dimensiones
 - Libro
 - Arte
 - Objeto

El libro de autor, no sigue la forma tradicional. Es un libro objeto.
 En el campo de la ilustración se puede inventar una forma de dibujar.

En el libro objeto el contenido queda a la par con el contenedor, hay una interfaz en medio.

empleados y la escala y perspectiva de las imágenes deben integrarse de manera orgánica, para que existe una justeza y relación con los contenidos.

Caso de Estudio: Weaving as a Metaphor

Un libro objeto que representa fielmente un trabajo donde el diseño se realizó para participar de la comprensión es Weaving as Metaphor, sobre la artista **Sheila Hicks**. Ella es una artista contemporánea que explora el mundo del tejido, trabajando con fibras para crear sus obras textiles. Nacida en Estados Unidos en 1934, estudió en la Escuela de Arte y Arquitectura de Yale entre 1954 y 1959. Allí recibió su formación con una gran influencia del Bauhaus. Ganó una beca Fulbright que la trajo a estudiar a Chile, donde viajó por los países cercanos, hecho que la acercó a diversas culturas americanas y su trabajo textil. Luego de completar sus estudios en Francia, instaló un estudio en México, donde trabajó con diversos artistas latinoamericanos, además de realizar proyectos para la empresa textil Knowll. Finalmente se instaló en París, pero sin dejar de viajar en busca de nuevas inspiraciones para sus tejidos, estudiando los trabajos de países tan diversos como Escocia, Italia y Japón.

Diseñado por **Irma Boom**, el libro tiene como función ahondar en el conocimiento, en la materia que rodea a esta artista contemporánea. Para esta recopilación, el libro se mueve en el lenguaje de las miniaturas. Los trabajos que se muestran fueron parte de una exposición que recopila su

geometría espiritual → eusimismo
 Hay un cuidado por los materiales
 La encuadernación forma parte de la
 lectura

La forma y el contenido se conjugan
 La belleza tiene un secreto, la geometría
 tiene una delicadeza que es profundamente
 humana

obra hechas en una escala menor, realizadas a lo largo de toda su carrera. Estas obras tienen que ver con sus ideas conceptuales, es su lado más personal está relacionado con su modo de observar, el tejer a telar tiene que ver con su pensamiento. Además de ser una muestra de su repertorio como artista, también muestra una serie de 3 reflexiones sobre la filosofía de trabajo de Sheila.

El primero de estos ensayos es Weaving as a Metaphor and Model for Political Thought. Habla del tejido desde una perspectiva social, remontándose al rol cultural que tenía el tejido a telar en la Grecia clásica, pilar de nuestra sociedad actual, donde era un arte que cobraba un sentido metafórico. A partir de la reflexión política de Platón, se postula que gobernar es un arte, pero no como las bellas artes, las cuales indica que no sirven un propósito más allá de entretener, son completamente frívolas y se marginan de la visión política. Es un arte comparable con el arte de tejer. Explica que hacer leyes es como tejer en un telar, unificando tramas con perfecta habilidad. Tejer es entonces una metáfora de cómo funciona nuestra sociedad, donde cada individuo es un hilo, con un carácter distinto. Cuando se logra una verdadera comunidad, entrelazando las diferentes fibras, es que se llega a un tejido con riqueza y complejidad.

El segundo texto, Frames of Reference, hace alusión a la metodología de trabajo de Sheila, cómo dibuja con las fibras y su búsqueda por romper con el plano visual, ofreciendo nuevas perspectivas. Sus miniaturas no deben

¿En que medida un diseñador es un intérprete?

Llegar a la categoría de intérprete
 es llegar a ser artista, pero se
 formó como ejecutor, ejecución
 de la técnica del instrumento.
 ¿cuándo se transforma en intérprete?
 La obra existe en medida que
 alguien la interprete.

malinterpretarse como ensayos o borradores para sus obras mayores, si no que al igual que cualquier otro artista observa y dibuja como parte de su proceso de internalización, ella observa y teje. El lenguaje de las miniaturas de Sheila hace mención al término “multum in parvo”, es decir mucho en poco. Esto quiere decir que la artista maneja perfectamente los lenguajes visuales en esa escala reducida, utilizando el color, las tramas y texturas de manera experta, logrando transmitir de forma casi inmediata su percepción.

El tercer y último texto es A Design Identity, habla sobre la perspectiva de Sheila sobre su trabajo, ella no se aproxima a su obra únicamente desde el arte, sino que también desde el oficio. Forma parte de su identidad el solucionar problemas al integrar arte, usando sus manos. Fue capaz de mezclar tradición con modernidad, priorizando siempre las formas orgánicas, aportando así la sensibilidad del tacto en sus estructuras textiles.

Cuando se hace referencia a su modo de trabajo, Sheila cae en la categoría de artist-craftman, es decir, artista y artesana por la forma en que se vincula con su oficio. Da importancia a utilizar las manos tanto en el oficio como en las ideas de diseño, hay una sensibilidad del tacto que está presente en sus obras. Esa misma lógica se utiliza en el diseño del libro, apelando a una interacción táctil con las páginas y a una manufactura que

Resenas de las obras en cuanto a su materialidad, los ritmos visuales. El libro es también un objeto, una cosa física que participa en la lectura.

benuino, inequívoco, que cobra vida. El diseñador es el que le da énfasis, tenemos una riqueza de información, pero generar una lectura de los contenidos es lo difícil, el desafío

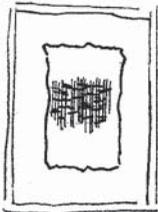
rememora a la artesanía en su borde rasgado. Sheila buscó integrar las técnicas artesanales que conoció recorriendo el mundo, con lo industrial. Trabajó con la empresa textil Knoll que producía de manera industrial sus telas, sin embargo, su proceso de diseño siempre estuvo más ligado a tradición artesanal.

La forma en que trabaja con el telar también hace relación con la forma del libro. Sheila comienza su oficio dentro de algo regular y que lo delimita, como lo es el marco del telar. Ella teje primero los extremos, dejando el centro para el final. Esto permite un espacio para la improvisación, no apunta a una regularidad. Al tejer, alivia la tensión al extraer el tejido del telar y lo sigue interviniendo. Empieza dentro de un marco regular y luego lo transforma y desdibuja la regularidad. Su obra tiene así dos momentos. Uno de regularidad, trabajando con planos verticales y horizontales y con la tensión del telar, y otro de de irregularidad y distensión. Así es como ella lleva algo desde un plano continuo a una distensión, rompe con el plano, aplicando una perspectiva. No basta con urdir una trama, si no que esa trama tiene que tener un ritmo, con momentos, quiebres, dando paso a una interacción. Esto es extrapolado en la manufactura del libro, donde el borde de las páginas, que acostumbran ser un marco delimitador regular, fue intervenido para potenciar ese aspecto irregular.

En el libro, se hace referencia a la similitud entre el tejido y lenguaje, ya que ambos en su expresión visual se muestran a través de tramas. Mediante

Ella trabaja con el telar, las obras
son pequeñas y van dentro de marcos.

con una vitrina de vidrio



Expuestas de esta manera
van todas sobre una
pared, una al lado de otra

Craft → oficio.

la tipografía se realiza una conjugación entre tamaños y distancias, las líneas toman una intensidad a través de la modulación. Es un juego en que la variabilidad otorga ritmos, hace distinciones y permite que el texto tenga carácter. Por su modo de trabajo, Sheila compara frecuentemente su obra a escribir, es crear tramas en todos los sentido, incluso los títulos de algunas de sus obras hacen alusión a eso.

Con el diseño del libro se hace alusión a esta relación, ya que el primer ensayo del libro comienza con tipografías grandes, cercanos al tamaño del título, dando cabida a un solo párrafo. A medida que se avanza en la lectura, el tamaño de la tipografía se va reduciendo, página a página, hasta llegar a un tamaño que se mantendrá por el resto de los textos más extensos. El primer capítulo es el único que presenta esta variabilidad, se corresponde con la metodología que tiene Sheila al realizar sus tejidos, ya que siempre deja el medio del telar para el final, no apunta a la regularidad, si no que da espacio para la irregularidad, sus telares no son elementos estrictamente regulados, ella misma permite desdibujar la regularidad. Tiene esos dos momentos, uno de regularidad y tensión y otro de intervención, de probar con distintos calibres, incorporar otras tramas. Al igual que en su obra, en cada momento se distinguen distintos ritmos, se hace un juego con la luz y la densidad del texto, usando la tipografía para tejer distintas tramas en cada página, tal como si fuera Sheila tejiendo con distintos puntos, donde algunos son más sueltos y dejan pasar más luz entre las, mientras que otros arman una tela urdida de manera muy justa.

weaving (tejer, entrelazar, ^{urdir}tramar)
 metáfora para actividad desintegrativa
 tejer es una metáfora de como
 funciona nuestra sociedad, existen
 distintos caracteres que se entrelazan,
 formando una comunidad compleja.

Las miniaturas muestran la constancia en el trabajo de la artista. Son obras que se contienen en si mismas, cada una tiene temáticas, pensamientos, no son simplemente un ensayo de sus obras mayores. Esta escala tiene relación también con su oficio de fotógrafa, está visto de la misma manera. El ojo en la fotografía tiene un encuadre, ella mira el mundo a través de su visor y logra traspasarlo a otras técnicas, es por ello que puede contener mucho en poco. Las obras tienen un alto nivel de detalle a pesar de su tamaño reducido. En ellas se pueden ver diversas técnicas y también la riqueza del color, donde la artista pone especial dedicación. Como se puede apreciar en toda su obra, la conjugación del color es un factor importante. Este aspecto de su trabajo viene de la influencia de la Bauhaus en su formación, especialmente de **Josef Albers**. Josef es conocido por su teoría de la interacción del color, donde estudia detenidamente la influencia de colores simultáneos. Él postula que el color es el medio más relativo en el arte, es decir, que los colores se comportan de manera diferente a nivel óptico cuando se ven en relación a otros. Desarrolló técnicas experimentales para estudiar y enseñar sobre el color, las cuales Sheila como alumna suya en Yale debe haber incorporado a su inventiva, como una manera de entender en color en el mundo textil. A diferencia de las pinturas, donde que se mezclan pigmentos fácilmente para obtener nuevos colores, combinar colores en el tejido a telar requiere de un trabajo de percepción, al entramar diferentes hilos y hacer que sus colores interactúen. Sheila logra que sus hilos formen los colores y se muevan de forma tridimensional.

Cérol Ziguosser.
 "La comprensión es posible solo donde la percepción es inmediata o casi inmediata. La apreciación de la forma mediante el tacto también involucra un factor tiempo... el ojo y la mente son lo más adecuado para *multum in parvo*, a través de fórmulas matemáticas y símbolos, en formas miniatuar de arte visual."

"*multum in parvo*" mucho en poco

Josef Albers creía en la importancia del oficio y la artesanía a la hora de enseñar disciplinas como arte y diseño. Anni Albers, quien guió a Sheila en su tesis, compartía estos fundamentos basados en la Bauhaus, combinando aspectos técnicos como color, proporción y textura pero con devoción por el trabajo realizado a mano. Ambas comparten el oficio del telar, donde Anni se caracterizó por combinar formas geométricas y color de tal forma que denotan movimiento. Esta influencia se puede notar en el trabajo de Sheila al urdir sus tramas. Cuando habla de romper con el plano visual, se refiere a eso, a crear una experiencia sensorial completa. No vemos solo hilos y colores, si no que como estos generan perspectivas al entramarse de forma dinámica. La trama nunca es estática, se contornea, cambia, se abre y se distiende dejando pasar luz o se aprieta formando una trama cerrada y continua. Esto es lo que Anni denomina como un objeto en otro estado, ya no son hilos, es un "material", y para hacer visible y comunicar algo, se requiere de luz y de material.

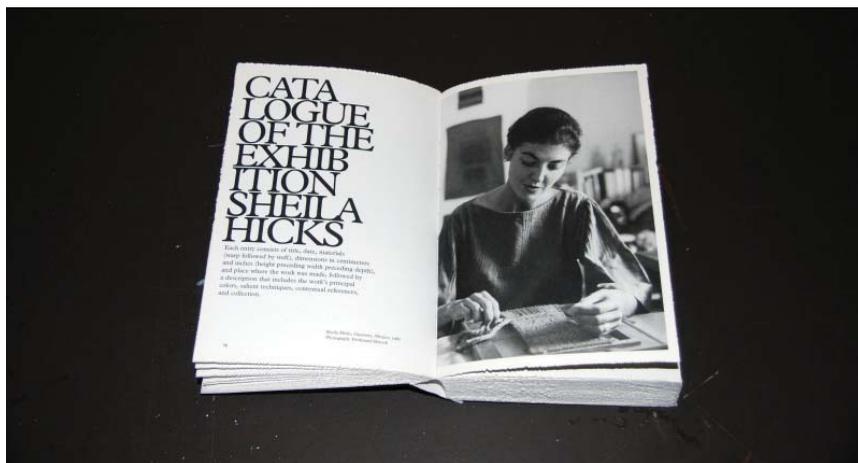
El libro nos muestra una colección de cerca de 200 obras. Estas están impresas a todo color, cada una en una página, donde las fotografías están a una escala relativamente cercana al tamaño real de la obra. Esto permite apreciar en detalle las tramas de los tejidos, lo cual da la posibilidad al lector de percibir la interacción de los hilos plenamente. A parte de esta presentación individual, en las últimas páginas del libro se exhiben la totalidad de obras, una al lado de la otra, simulando la forma en la que

Lectura del contenido, materialidad, trama,
 una lectura amplia,
 La lectura es una especie de
 provocación para entrar en el tema,
 A partir de las conexiones del
 texto ampliar la lectura, hacer
 una lectura dinámica.

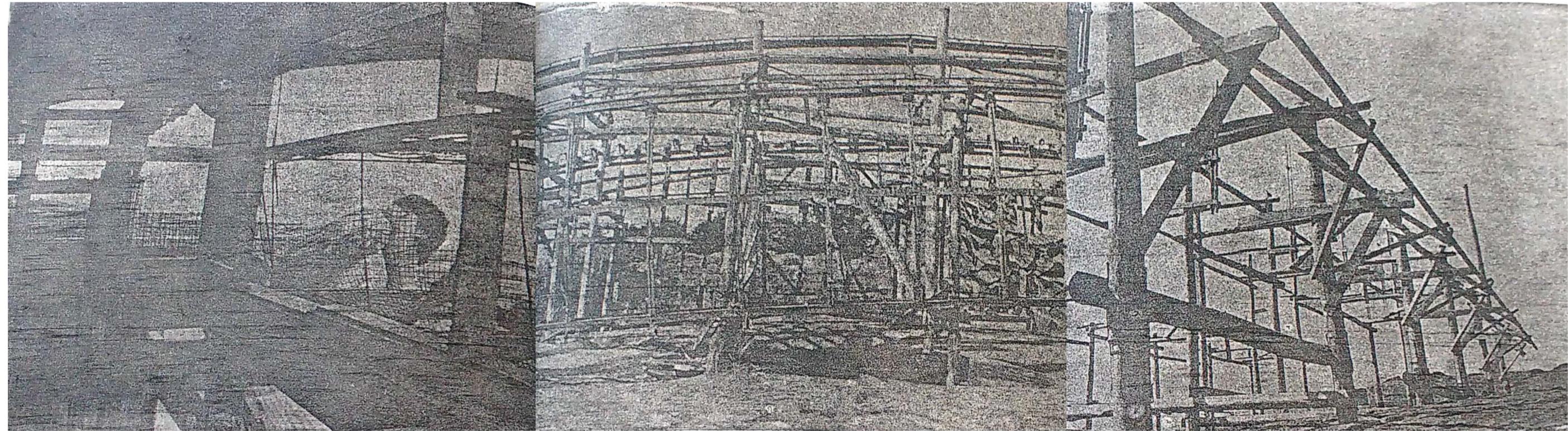
estaban expuestas en la exhibición que inspiró el libro. Se pueden ver las obras en relación a otras, donde por su tamaño reducido, da la impresión de formar una paleta que abarca la totalidad del trabajo de Sheila.

Cuando distinguimos que hay una intencionalidad especial en las tres dimensiones gráficas, es que podemos hablar de un libro objeto. Estos son diseñados con especial consideración en que en su origen, en su estructura básica, los libros son objetos, lo cual conlleva una manipulación e interacción humana. En este caso, este objeto no solo tiene un mundo físico y tangible, si no que tiene un mensaje que será desplegado en un mundo mental. El trabajo del diseñador, a través de la manufactura, la tipografía y del color e imágenes, es lograr relacionar esos dos mundos, dándole al lector una experiencia sensible completa. Esto se puso en evidencia al analizar el libro *Weaving as Metaphor*, identificando aspectos de las tres dimensiones y su correspondencia con el contenido, seleccionando momentos que demuestran un trabajo de interpretación de parte del diseñador.

A partir de esta obra total de una persona es una manera de construir una conversación con ella, preguntarse como diseñadora, que puedo aprender, como puedo conocerla, con quien habla y con quien se relaciona.







CAO pun 95
Galería de la Puntilla B
18

CAO vie 81
Palacio Viejo
05

CAO pal 73
Palacio construcción cubierta
08

Contexto de Estudio



LECTURA 3

Contexto de Estudio

Durante el desarrollo de este proyecto de titulación, el eje central ha sido la interpretación como herramienta clave para el trabajo del diseñador. Interpretar es un proceso propio del conocimiento que consiste en asignarle sentido a una experiencia física. Siempre que hay estímulos físicos, estos tienen efectos en las personas a un nivel emocional, llevando a una experiencia sensible. Esto quiere decir que se arma una relación entre lo objetivo y lo subjetivo, construyendo una nueva realidad. El rol del diseñador consiste en modular esta relación a través de lo gráfico, proporcionando una dimensión humana a algo concreto y haciendo que el despliegue visual de un objeto sea acompañado de un despliegue mental.

El inicio de la segunda etapa de este proyecto coincide con la invitación que recibe la escuela a montar una exposición en el Espace Architectonique La Cambre, perteneciente a la Université Libre de Bruxelles. En esta ocasión se presentaron diferentes obras de la Ciudad Abierta a través de láminas, planimetrías y fotografías de las hospederías. Con ello surge la inquietud de cómo se puede mostrar este trabajo de años de una forma nueva. Se busca inventar una manera que presente las obras más allá de lo que se ve realmente, donde el lector tendrá una interacción con el material que nace desde el contenido mismo.

Reparamos en un concepto característico de Ciudad Abierta: la conjugación de vida, trabajo y estudio. Es una unión de experiencias,

Obras de la ciudad abierta pero en construcción. Es un estado incompleto en el que aparece una nueva obra. Se podría hacer una serie de fotos, una serie de grabados o incluso en ese estado. El grabado las interioriza, se les da algo más de la gráfica.

centrada en el hacer, pero también en el sentido. El momento en que mejor se observa esta relación de ámbitos es el momento de construcción. Se trata de una instancia efímera, pero relevante para la obra, ya que se manifiesta plenamente esa conjugación.

Existe un amplio registro fotográfico de las faenas de construcción de las hospederías, sin embargo, es el resultado final de la obra el que siempre se da a conocer. La elección de imágenes consistió en un trabajo con el Archivo Histórico José Vial Armstrong, donde se revisaron registros inéditos de las construcciones de las hospederías, algunos de los cuales datan de los inicios de la Ciudad Abierta. Este trabajo busca encontrar la riqueza en ese instante primero de faena, donde en este estado incompleto aparece una nueva obra. Son momentos que hablan desde la experiencia y que tienen una cualidad abstracta al mostrarse como inconclusos. Con esto se intenta mostrar el otro lado más allá de lo concreto para que el lector tenga un conocimiento más integral de la labor en la Ciudad Abierta.

El cineasta Andrei Tartovski, al hablar sobre la imagen cinematográfica explica:

“Se puede construir con imágenes (...) Cada imagen tiene una realidad irrepetible. Cada imagen tiene su tiempo, es parte de su sentido.”

¿Qué es lo que queremos encontrar?
 Picasso: yo no busco, encuentro
 Uno busca una cosa y aparece otra
 ver ciutrios, horizontes y armar
 carpetas. Las fotos se pueden
 componer entre ellas, cambiar las
 proporciones

Las imágenes son una forma de hacer visible un lenguaje, pueden formar un relato, crear narraciones y transmitir ideas. Es por esto que a la hora de presentar el trabajo tan particular que se da en Ciudad Abierta, se determinó un criterio gráfico específico.

Como criterio editorial para la elección de las fotografías, se tuvo en consideración que su fin último sería realizar una serie de grabados. Para ello, se toma como iluminación el trabajo del arquitecto y grabador Giovanni Battista Piranesi, específicamente su serie de grabados Le Carceri (Las Carceles). El nombre esta serie hace referencia al diseño de escenarios de ópera, donde las cárceles aparecen constantemente.

El trabajo de Piranesi va enfocado en la perspectiva. La composición total del grabado ocurre por parte, dando pie a etapas. Piranesi descubre la abstracción observando lo que lo rodea, descubre una superposición de cosas, le agrega una nueva capa a su dibujo. Luego sigue dibujando y le agrega una nueva capa.

Esta modalidad se tiene que entender como un proceso en si, no busca un final acabado. La composición nunca se simplifica, si no que se potencia con cada etapa. Se podría decir que es el proceso "inverso" a pasar en limpio. Piranesi dibuja de esta manera como un modo de registrar el pensamiento, análogo a como se registra el pensamiento detrás de la obra a través de las fotografías.

lograr descubrir de que manera
se van a armar las series de
imágenes.

Profundidad. H articulando para que
aparezca un sentido, poder aportar
con algo. A partir de Piranesi
se puede potenciar, se debe
pasar desde el dato a una
observación.

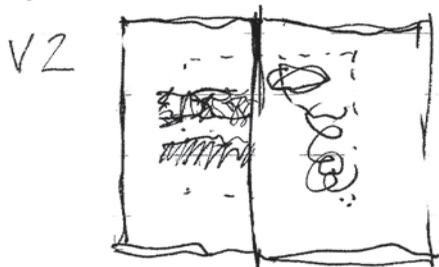
Los grabados de Piranesi invocan una sensación de estar adentrándose en la construcción. Tienen muchos planos, jugando con la profundidad al poner elementos muy cerca y muy lejos. Da la sensación de que el espacio se extiende hacia el infinito.

Este principio es lo que rige una primera selección de las fotografías. Se buscan imágenes donde aparezca algo reconocible, sin embargo, que por su estado inconcluso y por un juego de perspectiva, aparece algo distinto. Es una cosa que no está terminada pero está constituida.

Esta forma de pensar se relaciona directamente con la técnica cinematográfica del montaje, desarrollada años después, pero que tiene un vínculo cercano. Así como Piranesi busca invocar una sensación con sus grabados con la suma de elementos, el cineasta Sergei Eisenstein buscaba lo mismo a través de lo audiovisual, en la relación entre ritmo y gráfica.

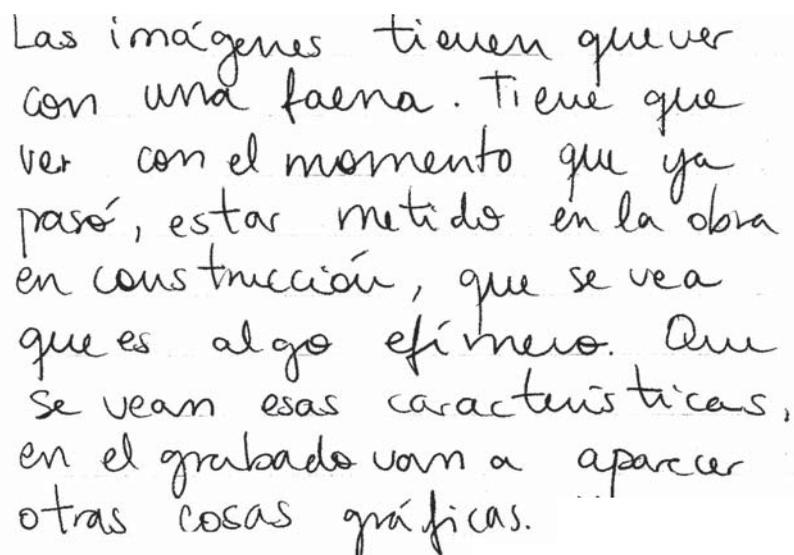
Para el caso de la selección de fotografías y como se conjugan las fotografías entre sí, se muestran como parcialidades que se transforman en una imagen, en una visión. Esta despliegue visual de parcialidades apela a que el lector pueda tener un despliegue mental que acompañe la experiencia, en el que pueda imaginarse lo que sigue, formándose una narración completa al conjugarse lo concreto con lo abstracto.

Como cutuio, ver imágenes
que se vea la parcialidad, que
el lector se imagine.
Una cosa que no está terminada
pero está constituida.
Partes que se ven como unidades,
pero que tienen vínculo al
juxta ponerse.



Así, el objetivo detrás de esta serie de imágenes es que no se presenten como algo dado, si no que sean un estímulo para el lector, exponiendo una dimensión en el que otros se vinculan con la ciudad abierta, mostrando sus cualidades únicas. Hay algo que no se ve, y eso que no se ve lo completa el lector.

Al momento de revisar el registro en el Archivo Histórico, se buscaron fotografías con estas características, sin tener una idea previa sobre qué sería lo que se encontraría. Más que buscar, se trató de revisar gran parte de las imágenes para que en el proceso se fueran articulando a partir de sus diferencias y similitudes. Un primer gran filtro fue que fueran en el momento de construcción. Luego, que reflejaran la dimensión humana al mostrar como se da la vida, trabajo o estudio. Al momento de revisar el registro en el Archivo Histórico, se buscaron fotografías con estas características, sin tener una idea previa sobre qué sería lo que se encontraría. Más que buscar, se trató de revisar gran parte de las imágenes para que en el proceso se fueran articulando a partir de sus diferencias y similitudes.

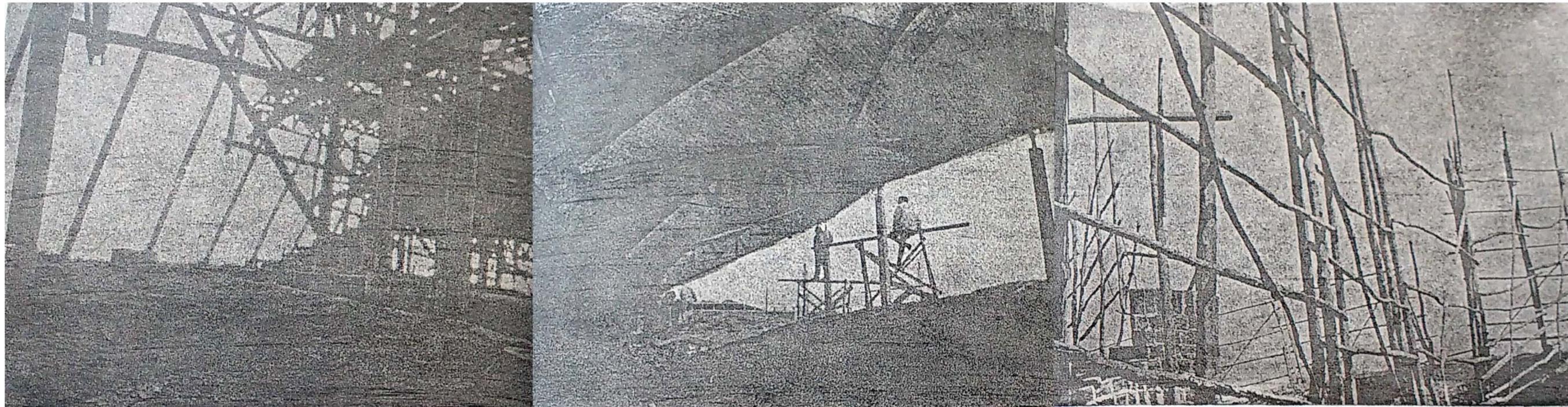


Las imágenes tienen que ver con una faena. Tiene que ver con el momento que ya pasó, estar metido en la obra en construcción, que se vea que es algo efímero. Que se vean esas características, en el grabado van a aparecer otras cosas gráficas.



Faenas en Ritoque

proponer una serie de imágenes
del hacer, un instante de
trabajo. La característica de
la ciudad abierta es que se
juntan la vida, el trabajo y estudio



C7
Hospedería Boris
35

CAO nom 92
Casa de los Nombres
24

CAO cem 81
Cementerio
38

Aproximación al Diseño desde el Grabado



LECTURA 4

Aproximación al Diseño desde el Grabado

Exploramos esa cualidad abstracta al momento de presentar las obras, seleccionando una serie de fotografías para realizar fotograbados basados en ese estado incompleto. El grabado es el medio gráfico elegido ya que interviene las imágenes, dándoles una gráfica propia y permite modular sus contrastes y luces para apropiarse realmente de lo que se quiere mostrar. El pasar una fotografía por este proceso le aporta un valor a la imagen como lenguaje visual, ya que tiene tanto de medido como de indefinido en su composición, llevándola a una sutil abstracción. El grabado brindaría a las imágenes esa exactitud que requieren como lenguaje para comunicar la dimensión humana de la Ciudad Abierta. La idea detrás de esta decisión podría resumirse en la siguiente cita de Italo Calvino:

"Una atención extremadamente precisa y meticulosa es lo que exige en la composición de cada imagen, en la definición minuciosa de los detalles, en la selección de los objetos, de la iluminación de la atmósfera, para alcanzar las vaguedad deseada."

Este proceso de fotograbado consiste en crear una matriz a partir de una fotografía en una plancha de aluminio intervenida con ácido, la cual servirá para reproducir dicha imagen. Para ello, el primer paso es traspasar la fotografía a la plancha que será utilizada. Se debe tener la fotografía en negativo impresa en papel, específicamente con tinta negra láser. Luego, se debe preparar la plancha para el proceso. Con una lijadora y un paño

Diseñador como intérprete
 proporcionar una lectura
 determinada
 ↓ campo específico
 GRABADO

Aproximarse al diseño desde el
 grabado → riqueza del medio
 La imagen como algo
 modulable en el espacio
 gráfico → carácter
 Darle valor a los
 elementos gráficos
 Dibujar de una forma determinada
 el grabado permite
 componer



Pruebas de grabado

Proceso de grabado

- imagen impresa en la ser (negativo)
- aluminio 0.5
- lija dectica
- lixado 180
- paño 3M
- diluyente cilol
- betun de judca
- cloruro de fierro

Para el ácido, se va a diluir
1 parte de ácido con 3 de agua.



ácido concentrado
45 beumé

partes con tinta quedarán protegidas. Esta reacción crea burbujas, las cuales deben ir limpiándose regularmente, ya que dejan marcas en la plancha.

El tiempo que se deje la plancha en la solución influye en la intensidad de los negros y blancos, pues la tinta también empezará a ser corroída después de cierto tiempo. Una vez que está completo el proceso, se debe limpiar con agua y aguarrás, para sacar los restos de ácido, betún y tinta. Con la matriz ya lista, se puede pasar al proceso de impresión. La tinta utilizada, idealmente una especial para grabado u oleográfica, se puede diluir con aceite de linaza para lograr la fluidez deseada. Esta tinta es aplicada con los dedos en movimientos circulares, asegurando que penetre en la superficie. Una vez que está cubierto en una capa pareja, se sacan los excesos con papel mantequilla, puliendo la plancha para que aparezcan los espacios blancos y las tramas intermedias. Ahora está listo para reproducir la imagen. Para ello, es recomendable utilizar un papel grueso, en este caso hilado 180, que haya sido humedecido previamente, lo cual permite que el papel agarre mejor la tinta. Se pone el papel sobre la plancha entintada en la prensa, para aplicar presión y traspasar la imagen al papel, resultando en una reproducción de la fotografía.

Para este proyecto se realizaron varias pruebas con distintas disoluciones de ácido y tiempo de acción de la solución. Esto produjo a su vez distintos resultados, hasta llegar al que se considera una reproducción óptima de la

plancha 3

Disolución 1/5		t_i 21°
1	7 minutos	23
2	9 minutos	
3	12 minutos	

Comprar diluyente
kilal

aguarrás

imagen. El resultado ideal consiste en un grabado que tiene riqueza tanto en sus negros como en sus blancos, con una trama delicada y detalles en sus grises intermedios.

Procedimiento Final

Solución: 1/5

Tiempo de reacción: 15 minutos

Durante la reacción se sacó cada 2 minutos la plancha de la solución y cada 5 minutos se enjuagó con agua para reducir la intensidad de las marcas de las burbujas de ácido. Además se movió constantemente la solución. Así, se obtiene un resultado óptimo, con distinciones entre sus grises, lo que permite ver los detalles tanto en las luces como en las sombras. Se obtiene un negro que con un buen proceso de entintado llega a su máxima intensidad, potenciando el contraste general de la imagen. El ácido logra penetrar levemente las zonas entintadas, haciendo que aparezcan leves puntos negros en los blancos. Esto produce un efecto visual en el que, al ver el blanco en relación al negro, se vea aun más luminoso. La trama se redujo en comparación a la plancha anterior, lo que da una apariencia texturada que no ensucia la definición de la imagen.

Que el grabado sea capaz de transmitir lo que queremos. Hay una operación de lectura en ir al archivo, ver los elementos de un archivo y transformarlos en elementos de un relato. Editorial - Edición de cine. a una cosa le falta algo que el otro tiene, hay un calco. ¿Qué vínculo le doy a las imágenes?



Producción de plancha de grabado

Hay un momento rescatado que no tiene que ver con el final, es un proceso. Viene un juego, un acto que nace de las personas. Hacer ~~de~~ hablar el archivo sobre el estado abierto, del dibujo de lo que se quiere hacer. El crítico editorial tiene que ver con decidir testimonio de que es este archivo.



CAO obr 75
Taller de Obras
05



CAO obr 75
Varias Obras
13



CAO pal 73
Palacio construcción cubierta
10

Edición desde el Montaje



LECTURA 5

Edición desde el Montaje

El montaje es un principio dramático, una forma de hacer cine a través de la acumulación de estímulos. Se basa en la sucesión de planos independientes, donde la suma de sus partes lleva a un concepto. Viene de una aproximación dialéctica a la forma del cine, ya que su configuración se inspira en el lenguaje y pensamiento humano.

El montaje proviene del dialecto, de cómo pensamos y cómo armamos ideas y conceptos. No es un lenguaje exclusivo del cine, ya que también puede aplicarse a otras manifestaciones visuales. Se basa en el principio de que al mostrar fragmentos, el espectador hará el proceso intelectual de armar un concepto.

Eisenstein arma una relación entre el cine y el lenguaje. Ambos se construyen en base al montaje de sus unidades básicas. En el lenguaje se combinan palabras y frases, mientras que en el cine se combinan planos. En ambos casos el sentido surge de esta combinación, dando a entender un concepto.

El lenguaje se hace visible a través de la imagen, tiene una forma acabada para dar a entender, pero es el lector quien debe realizar el proceso intelectual de sumar sus partes para ver el todo y llegar a un concepto.

Un ejemplo de este principio se ve en los poemas japoneses haiku, compuestos siempre por 3 frases con una cantidad específica de sílabas. En ellos la combinación de frases producen el efecto de representación

Obras arquitectónicas
registro que se quiere mostrar
¿Pero cómo? → edición

Rol del diseñador
tomar imágenes y editarlas
darles un carácter

Pensar en eso desde el lector

de una imagen. Requieren del lector, pues es quien hace el proceso intelectual de combinar las frases para llegar a un concepto final "Son los lectores quienes hacen de la imperfección del haiku una perfección de arte"

Eisenstein concluye que el montaje es entonces una aproximación a todo tipo de lenguaje. Esta modalidad de fragmentos puede llevarse a diversas formas de comunicación, ya sea cine, escritura o incluso el dibujo. Todo tiene su punto común en cómo se da a entender.

El plano es la molécula del montaje. Los fragmentos del montaje no existen como unidades, es su secuencia la que evoca emoción.

Los fragmentos son distinguibles e identificables a través de las proporciones. Cada fragmento tiene su escala propia. La proporción es la relación entre denotación y representación, es decir, entre su sentido y expresión.

La proporción no está ligada a la realidad, si no que a la lógica del lector. Funciona en base al concepto a transmitir, para así darlo a entender. Esto tiene su origen en cómo funciona la percepción humana, ya que captamos lo expresivo y no necesariamente lo realista.

La comprensión del montaje entonces deriva en como colisionan sus partes. Existen infinitas maneras de producir la colisión y, por ende, infinitos

4. Eisenstein

Estimular, generar algo

- Montaje → combinación de estímulos
- lo patético → reacción ante lo presentado
conmover
- virtualidad → generar sensación de
realidad en algo que no es
- ^oestático → provocar admiración

Comunicar Lector desde
la imagen →

conceptos que surgen de una combinación de factores. Esto es editable, se le puede otorgar carácter a esta colisión, encausando a lo que se quiere que se vea. Esta relación entre los fragmentos se denomina conflicto.

Para producir percepción en el ojo humano, se requiere de contrapunto, elementos visuales que puedan ponerse en relación. Se le da intensidad a cada parte, encaminando así la lectura.

El montaje propone tres fases de expresión de una idea abstracta, siguiendo la misma lógica de armar una frase con palabras

Formulación (la idea en si, el concepto que se quiere comunicar)

Forma (como se dice, con que palabras o planos)

Explosión (cómo se le da intensidad, expresión)

Es una analogía del lenguaje, sigue su metodología, como si armara una frase. Toma en cuenta qué y cómo se va a comunicar. Se toma en consideración al espectador como parte del proceso de comunicación.

La cualidad extática de la obra habla de esta relación con el lector. Se busca generar un estado de éxtasis o de "salida fuera de si". Esto quiere decir que se busca generar algo, comunicar a través del proceso de encaminar al lector hacia una idea.

MONTAJE

- edición toma un rol principal
- presentar desde un punto de vista
- importancia de la estética
- El cine director busca una reacción la que logra al combinar imágenes

あ
の
枝
暑
き
〜
栄
養
蘇
る
緑



Haiku escrito en 3 versos

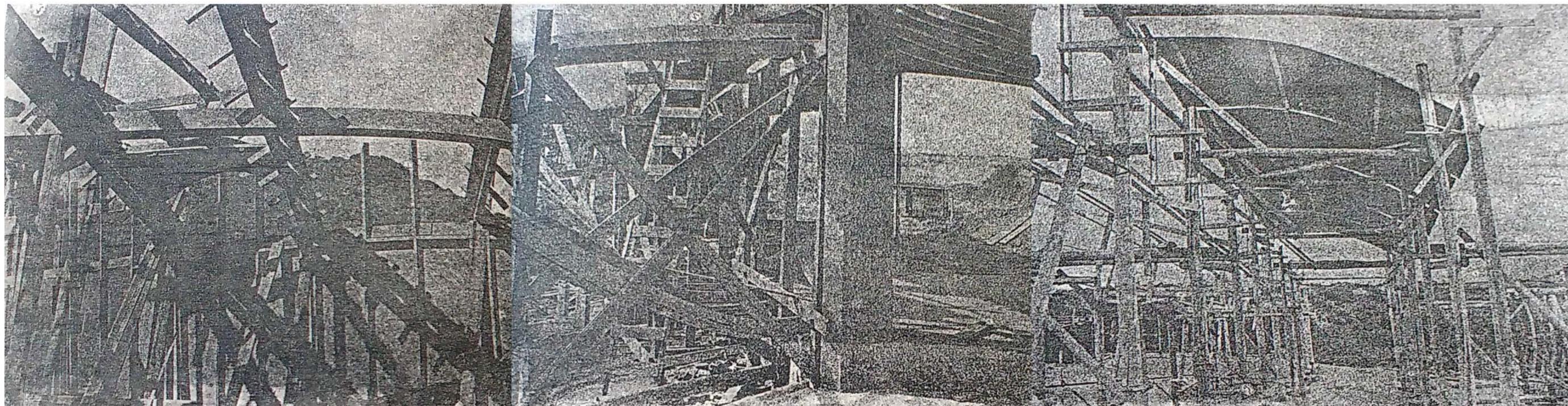
Rama del árbol

Calor y alimento

Reverdecieron

«De donde viene el montaje?»

Componer la imágenes al
editarlas con un carácter específico,
~~si~~ basándose en el proceso
mental del ~~lectura~~ y pensamiento
humano + momento y transmisión
algo al lector. → Inspiración
del arte japonés → Haiku



CAO dos 75
Dos Hospederías
039



CAO pun 80-81
Galería de la Puntilla
01



CAO pal 73
Palacio Construcción Cubierta
05

Criterio Gráfico



LECTURA 6

Criterio Gráfico

Se puede hablar de que la imagen es una forma de hacer visible un lenguaje, ya que comunica y genera algo en el espectador o lector. Esto es lo que Eisenstein denomina cualidad extática, es decir que produce un éxtasis.

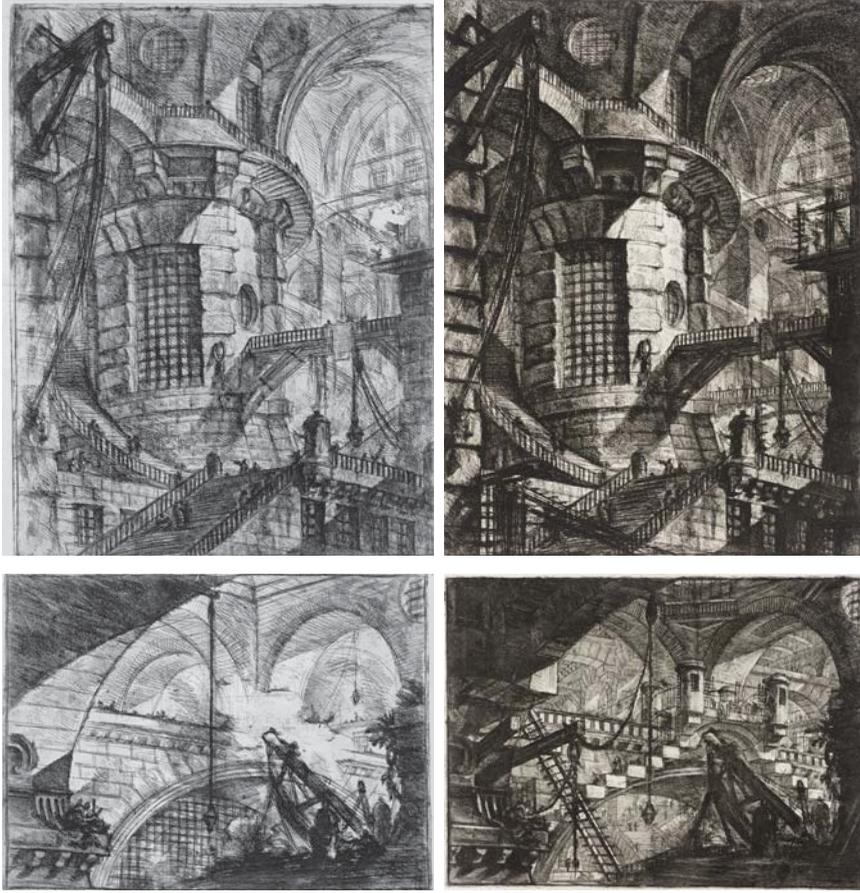
Según Eisenstein, los grabados de **Piranesi** son un ejemplo de esa cualidad extática, pues generan vértigo en el lector. Para argumentar esto, Eisenstein propone que Piranesi sigue la misma lógica del montaje en el proceso creativo expresivo de su obra, mediante tres fases.

Creación: tiene que ver con la formulación de la idea, la inspiración del artista para crear una serie, agrupada por su carácter. Tiene su momento identificable en el grabado "cárcel oscura" que antecede la serie.

Profundización: Piranesi añade más elementos, haciendo que la imagen se torne más figurativa, menos representativa de algo real. Es un proceso de abstracción, relacionado a la forma de dibujar, se vuelve algo propio que tiene mayor riqueza. Se ve en la composición del dibujo, identificable desde el primer estado de sus grabados.

Explosión: Se genera un cambio en los medios expresivos, dando un salto más hacia a abstracción. Tiene que ver con como Piranesi potencia la idea dándole cierto carácter a la línea para dibujar la luz, el espacio, la forma, etc. Se trata de la distorsión y acumulación de perspectivas que se encuentran en el segundo estado de los grabados.

Hay un momento rescatado que no tiene que ver con el final, es un proceso. Viene un juego, un acto que nace de las personas. Hacer ~~de~~ hablar el archivo sobre el estado abierto, del dibujo de lo que se quiere hacer. El criterio editorial tiene que ver con decidir testimonio de que es este archivo.



Las cárceles de Piranesi en sus dos estados

• Referente en cuanto a su proceso de creación → guiso

Trabajo en etapas

- tomar algo real y darle un impulso
- relacionado a la virtualidad
- construir con imágenes

Estas fases hacen del dibujo algo dinámico. Esto quiere decir que no está realizado desde lo armónico y lo estático, si no que muestra un momento. Esto genera la sensación de virtualidad, donde algo parece real sin serlo, gracias a su forma. La virtualidad aparece por esa manera de dibujar, distinto a lo que el ojo espera ver.

Creación

Para la creación de su serie “Las Cárceles” Piranesi se inspira en la arquitectura imperial romana. Este siempre había sido el objeto de su obra, pero únicamente desde una vista realista. Para esta serie, toma algo estructurado y lo desarticula, liberando su forma.

Un primer atisbo de esta aproximación se puede ver en su grabado “la cárcel oscura”, que antecede a la serie. Este grabado da la dirección a seguir en cuanto al trabajar con fragmentos, se ve la potencia del movimiento a saltos de plano en plano en un continuo, pero aún no logra ser dinámico. Aparece la estructura a utilizar, con los elementos que se repiten aun en una etapa representativa y su encuadre característico dado por lo oscuro. Sin embargo, esta primera versión aun no pasa por la explosión, es contenida en su forma.

Profundización

Piranesi inventa su propio lenguaje en torno a la arquitectura que podría considerarse un inicio de las vanguardias. Surge como una crítica la

¿cómo el grabado de Piranesi
es una idea de montaje?

Piranesi
tiene sentido en relación, llevar
a la estructura de una frase.

forma clásica de hacer arquitectura desde la perfección. Propone que la arquitectura también debe tener invención e imaginación, ya que esto lleva a la innovación. Esta nueva aproximación al oficio explica que no se deben ofrecer soluciones, si no plantear ideas.

Piranesi comienza a realizar sus planteamientos desde una “arquitectura mecánica” es decir, no desde lo orgánico o natural, si no de la lógica de las máquinas. Esto implica una exaltación del fragmento como estructura para su obra, ya que son partes independientes que componen un continuo, como engranajes. Así, compone su obra obedeciendo la ley del montaje, como un continuo de planos sucesivos, todos parte de un relato.

Piranesi crea así un nuevo lenguaje arquitectónico induciendo al montaje mental, utilizando el concepto de contrapunto en su estructura. Dibuja de tal forma que el lector vea por contraste, haciéndose cargo de lo “negativo”, es decir no solo constituye lo central de la obra, si no que profundiza en lo “otro” sin caer en lo decorativo y dando paso a la explosión.

Técnica de explosión

Según Eisenstein, el procedimiento técnico seguido por Piranesi en la fase de explosión se rige por el concepto de contrapunto explicado anteriormente. Esto se da por dos elementos visuales

El tiempo → parte del sentido

Los relatos suceden en el tiempo, se requiere tiempo para ver todo lo que hay, niveles de lectura que aparece en un tiempo que no es instantáneo. Tiene que ver con la lectura.

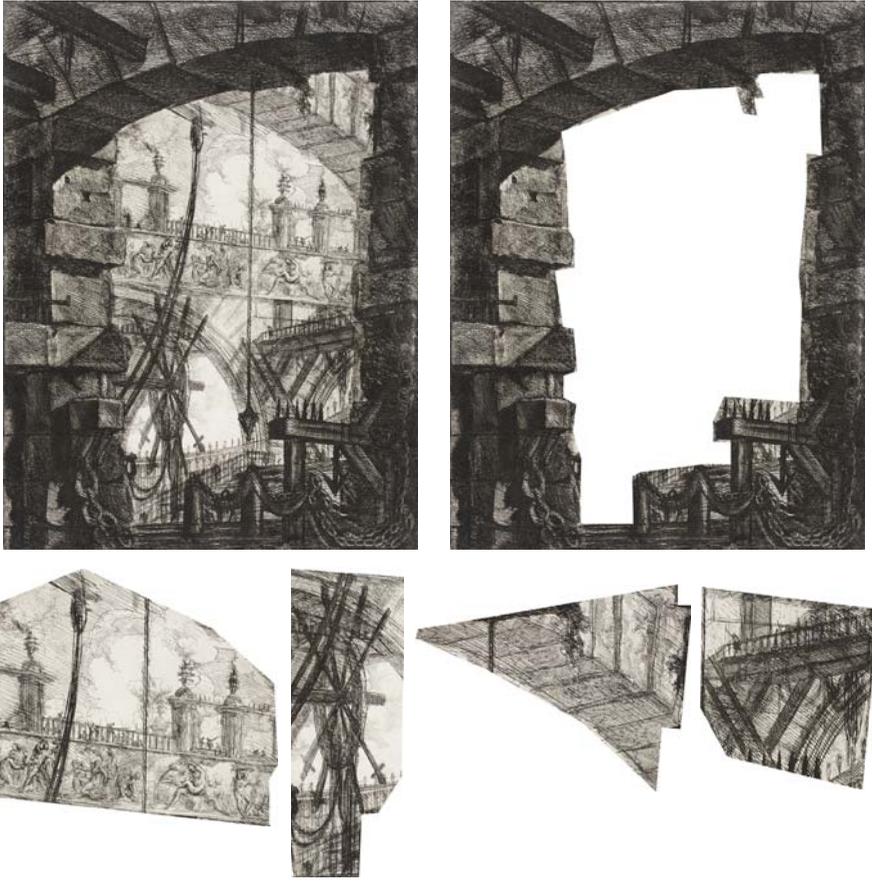
Agregar Planos: Agrega elementos en un primer plano aun más próximo, generando una propulsión hacia delante

Repetición: Repetición de elementos como escaleras, arcos, terrazas, etc., generando sensación de profundidad.

Al tener estos dos elementos, se produce el contrapunto que llevará a la percepción el lector. Como estos dos elementos se estructuran como espacios independientes dentro de una misma imagen, la percepción visual es en una modalidad "a saltos", donde le ojo percibe un continuo de planos sucesivos, tal como en el montaje. Esta forma de dibujar es lo que le da carácter extático a la obra, es lo que produce el vértigo en el lector.

Piranesi en un momento descubre el sentido de esa virtualidad y se pone a hacerlo

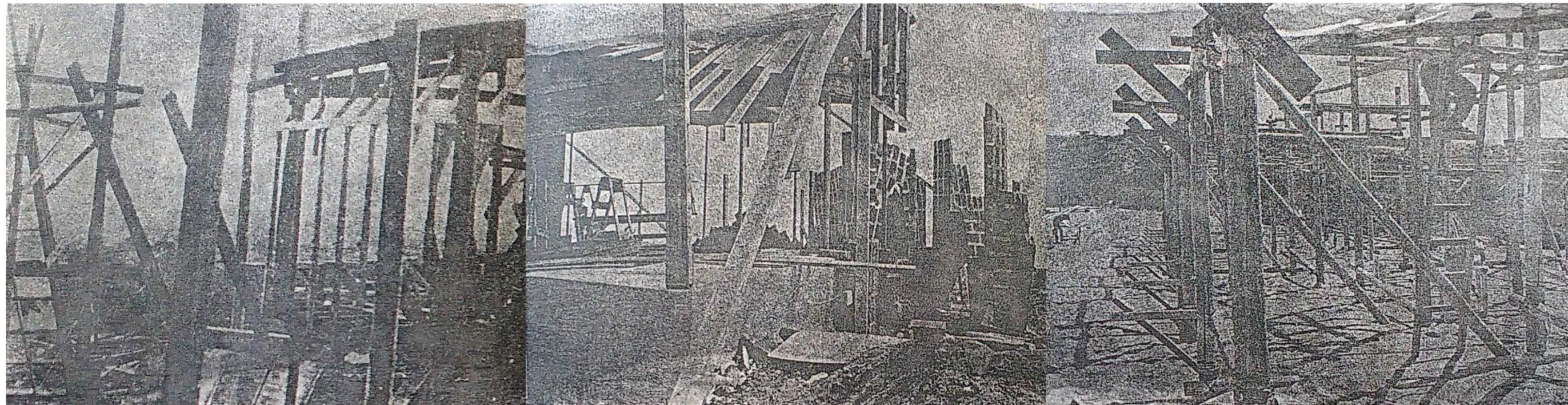
- conjugación de elementos → invención
tiene una visión, descubre una forma de leer la imagen.



Descomposición de los elementos del grabado de Piranesi

El papel es parte del montaje
 llegar a la analogía de que
 el grabado de Piranesi es
 un montaje

Desarrollar la analogía, el
 hilo conductor es el trabajo
 editorial
 ¿Qué establece en su texto
 sobre el grabado de Piranesi?



CAO tor 73
Casa de los Nombres
24



CAO pun 80-81
Hospedería de la Puntilla
01



CAO pal 73
Palacio Construcción Cubierta
01

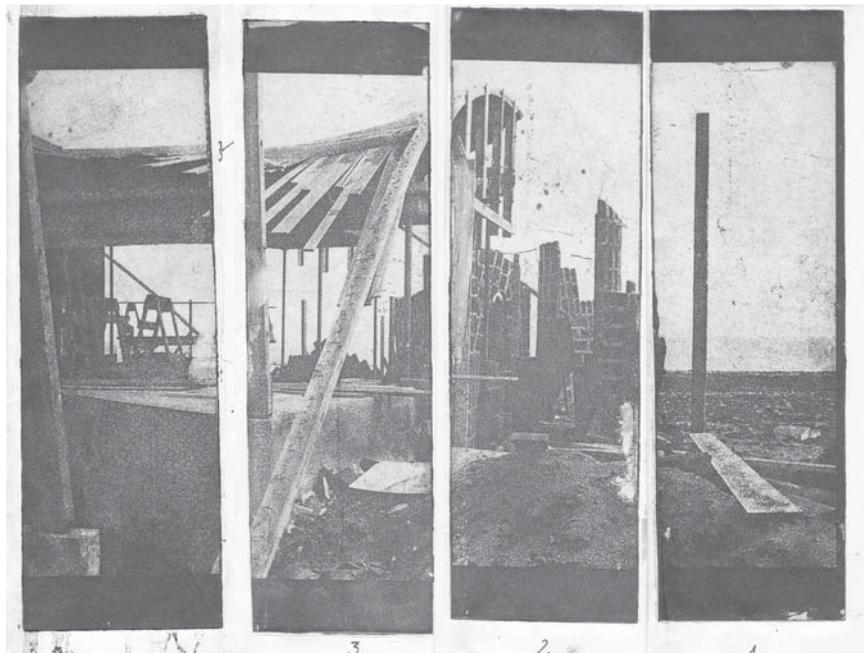
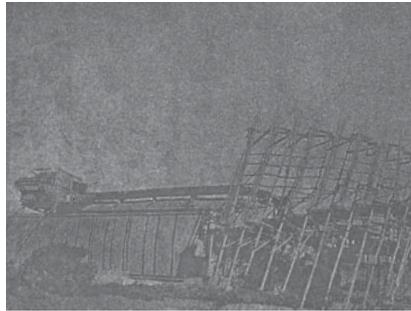
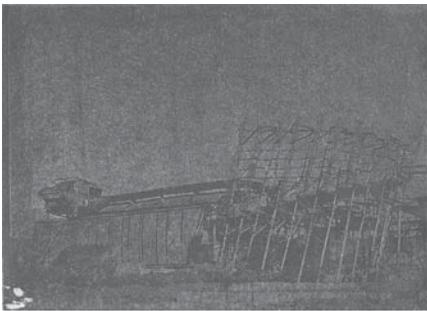
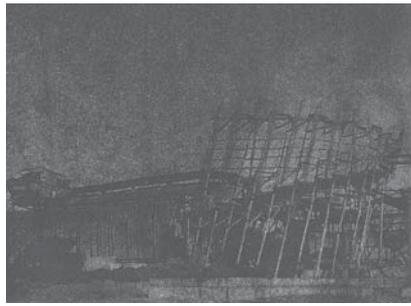
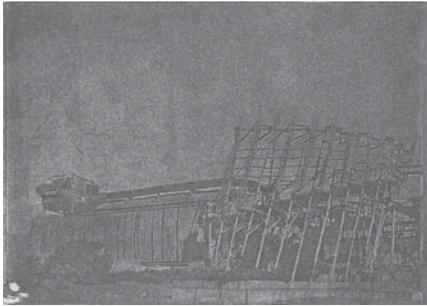
CONCLUSIÓN

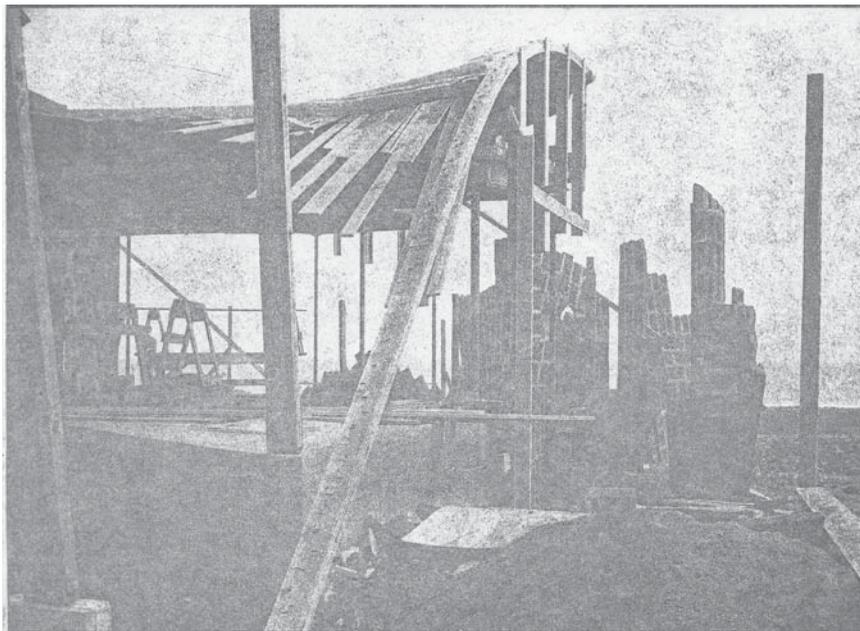
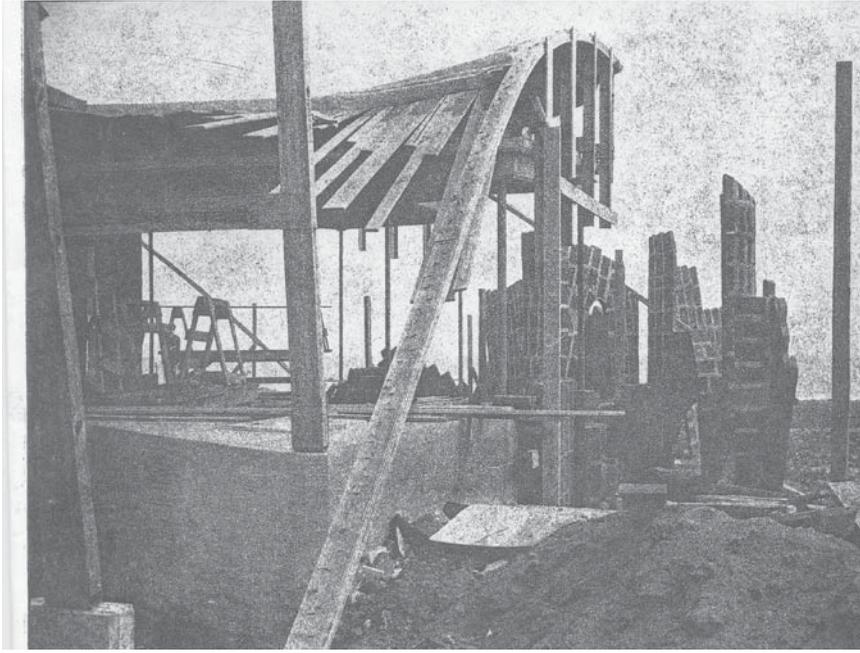
Sobre la forma

Este proyecto nace desde el contenido, por lo que la edición toma un rol fundamental. Con ello se modulan las relaciones y se encaminan las lecturas. Es por esto que la forma final del proyecto reúne memoria y grabado, uniendo estudio y trabajo. Se presenta el argumento como hilo conductor y a medida que avanza, también avanzamos en la demostración de esos argumentos mediante la imagen. La decisión de mostrar los grabados en láminas con tres momentos tiene relación con la metodología de montaje de Eisenstein, se basa en el principio de que al mostrar fragmentos, el lector hará el proceso intelectual de armar un concepto, en este caso, el vértigo que está tan presente en la obra de Piranesi. El número tres es una constante en esta metodología, se puede ver en los tres versos del haiku y en las tres fases del montaje que también se identifican gráficamente en el grabado de Piranesi. Esto jugó un rol clave en criterio de elección de las fotografías, ya que cada momento tiene un elemento visual identificable correspondiente la lógica del montaje en el proceso creativo del artista. El primero de ellos es la creación, identificada por el encuadre dado por el alto contraste, los bordes oscuros que enmarcan algo más luminoso. El segundo momento es la profundización, que se hace presente al añadir elementos arquitectónicos como escaleras, arcos, plataformas y la repetición. El tercer y último momento es la explosión, dado por un juego de perspectivas con diferentes planos. Siguiendo este criterio se compusieron las secuencias de grabados, buscando que el lector vea tanto los fragmentos individuales como la relación que se da entre ellos como un todo

PRUEBAS DE GRABADO

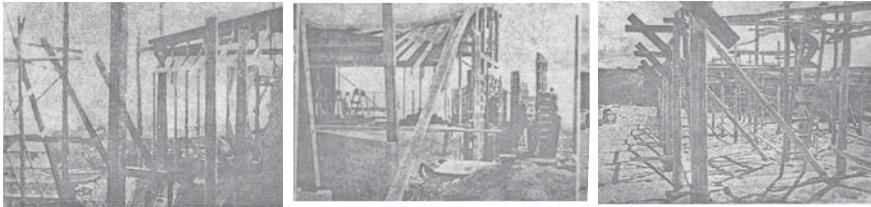
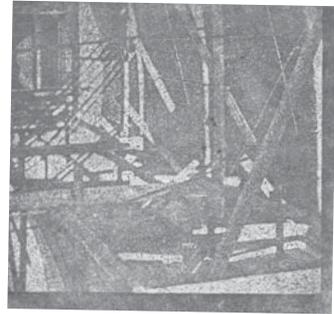
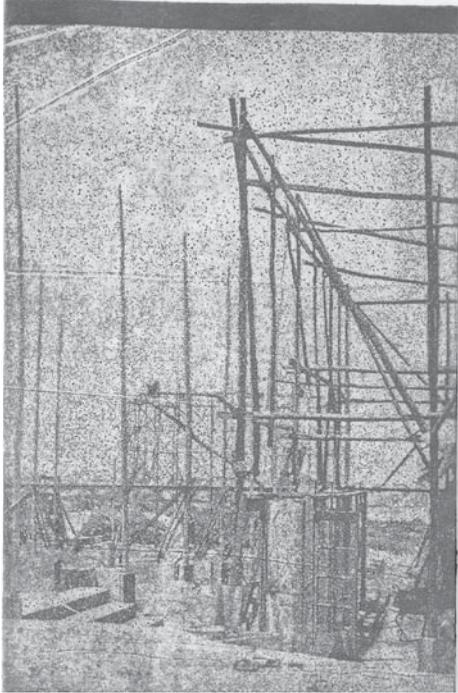
Etapa 2

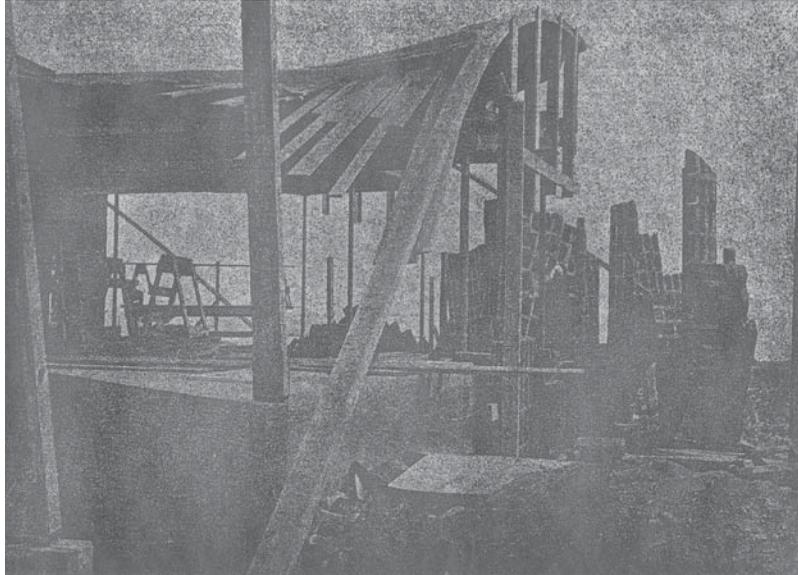
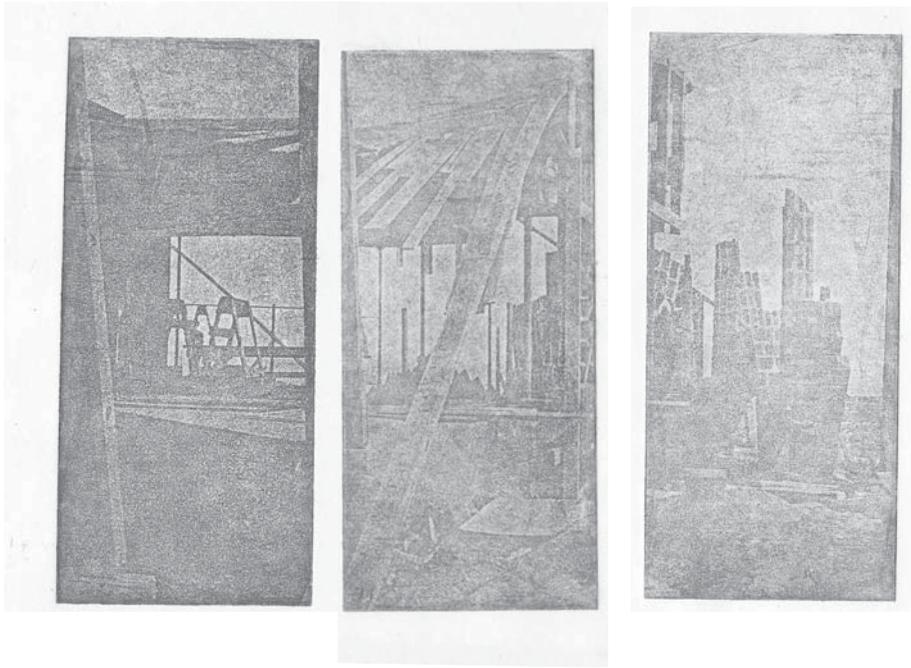




PRUEBAS DE GRABADOS

Etapa 3





BIBLIOGRAFÍA

Bringham, R. (2008) Why there are pages and why they must turn

Bringham, R. (2008) Geometría espiritual

Mulherin, C. (2010) A rose by any other name? Personal knowledge and Hermeneutics. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing

Polanyi, M. (1958) Personal Knowledge: Towards a Post-Critical Philosophy. Chicago: University of Chicago Press.

Calvino, I. (1994) Visibilidad. Seis propuestas para el próximo milenio

Newton, I. (1671) A New Theory of Light and Colours.

Arnaldo, J. El paisaje como imagen. Arnaldo, J., Hofmann, W., Mildenerger, H., Maisak, P., Vercellone, F., Opiel, M. (2008) Johann Wolfgang von Goethe Paisajes. Madrid: Círculo de Bellas Artes

Calvino, I. (1994) Visibilidad. Seis propuestas para el próximo milenio

Eisenstein, S. Piranesi o La Fluidez de las Formas. Huxley, A. (2012) Las Cárceles de Piranesi. Casimiro Libros

Eisenstein, S. (2002) Teoría y Técnica Cinematográfica. Ediciones RIALP

Tartovski, A. (2008) Esculpir en el Tiempo. Ediciones RIALP

COLOFÓN

La presente edición fue realizada por la alumna Constanza Johnson para el Proyecto de Titulación de Diseño gráfico de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, bajo la guía del profesor Alejandro Garretón Correa. Para el diseño se utilizaron las tipografías Lato y PT Serif en sus diferentes variantes. El papel utilizado en su interior es Hilado 6 y Rosa Espina para las páginas de grabados. La edición fue impresa en la Escuela de Arquitectura y Diseño PUCV en Xerox Phaser 6700.

Se terminó de imprimir en Diciembre 2016