

## Palimpsesto gráfico

### *Dialéctica espacio-temporal*

Luciano Tessi.

*Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo U.N.C.- Argentina*

*rtessi@infovia.com.ar*

**This project aimed at obtaining through the Graphic Arts a degree of coherence between aesthetics and an architectural work. The range of possibilities will vary according to the complexity of the architectural project. The global meant-to-be client will easily appreciate the essence of the project and its environmental impact thanks to digital-analogous advances, all by means of clear messages and concrete policies and strategies. The Graphic Arts will, therefore, serve the purposes of the semantics of Architecture. The views are synthetic and, consequently, constitute a memorable image of the architectural event that has taken place, and landscapes on their own.**

**Superposición, neo-sintaxis.**

### **Gráfica para proyecto arquitectónico.**

El trabajo adjunto pertenece a un desarrollo realizado en la materia Gráfica Arquitectónica, perteneciente al nivel V de la Escuela a la que asisto.

Los objetivos, propios de la cátedra, fueron lograr, a través de la experimentación, reflexión, análisis y puesta en práctica de diferentes técnicas gráficas ( uso del lápiz, rotuladores, acuarela, pasteles, mixtas, fotomontajes, etc.) un lenguaje gráfico personal para alcanzar un “estilo” que permita caracterizar la manera de expresarse futuro profesional. Dicha experimentación se materializó en trabajos de registro y relevamiento gráfico como también la prefiguración gráfica de un sitio urbano específico asignado por la Cátedra.

Es decir el objetivo no era evaluar la arquitectura propuesta, sino su forma de venderla a través de la grafica y una impronta personal.

El objetivo personal propuesto fue alcanzar un cierto grado de coherencia estética mediante gráfica, y proyecto arquitectónico.

El proyecto arquitectónico se basa en un palimpsesto (manuscrito antiguo que conserva huellas de una escritura anterior borrada artificialmente) urbano donde convivirán órdenes y actividades del pasado, presente y futuro.

La hipótesis gráfica fue graficar el espacio de manera que pueda expresar la dialéctica temporal propuesta. Uno de los objetivos valirme de una técnica mixta digital-análoga y evitar caer en el recargamiento visual.

El lenguaje gráfico alcanzado mediante la mixtura de técnicas gráficas como el dibujo digital, fotografía, renders, fotomontajes y la pintura digital dio como resultado imágenes de una carga informática muy alta, donde el espacio se puede expresar en términos de contrastes lingüísticos, y definido estilo gráfico.

La gráfica responde a la idea de proyecto de Palimpsesto en tanto se utilizaron diferentes técnicas provenientes de diferentes medios asociables a diferentes tiempos (*Figura 1*).

Parafraseando a *McLuhan* (1911-1980) “El medio es el mensaje” el entorno actual se materializa en medios como la fotografía y el virtual mediante modelos en 3D digitales; la intervención en modelos 3D digitales ó analógicos; el contexto patrimonial mediante la inserción de digitalizaciones en escala de grises; lo vivencial en *collages* fotográficos ó dibujos digitales.

Así los medios variarán según el proyecto arquitectónico a mostrar y alcanzar un grado de coherencia estética a través de la gráfica, donde un comitente hipotético global, gracias a la combinación de lo

análogo-digital, pueda captar la esencia del proyecto, prefigurar impactos ambientales con mensajes claros, políticas y estrategias concretas.



Figura 1 Merca-unti

La gráfica debe estar al servicio de la semántica de la arquitectura. Los paisajes obtenidos son sintéticos, es decir, como imagen memorable del hecho arquitectónico acontecido, se constituyen en paisaje.

Estas pequeñas escenografías a partir de las cuales se construyen nuevos paisajes, un artificio que me permite manipular la imagen a mi antojo, obviar detalles, imponer colores y desenfocar la totalidad acentuando la nitidez en zonas azarosas, con la intención de lograr una imagen que parece elaborarse a sí misma.

El uso interactivo de diferentes *software* nos permite versatilidad en la obra, aquí los programas actúan como herramientas y/o materiales a las que acude un artista, esta “poligamia” de recursos solo es posible mediante la compatibilidad de los programas para poder trasladar la información de uno a otro sin dificultades.