



y donde no hay marco sino un espacio que se extiende en todas direcciones.

¿Cómo aplicar las leyes de composición que durante siglos ayudaron tanto a los artistas como a los diseñadores a crear armonía, orden de lectura, belleza? ¿dónde aplica la regla de tercios en un espacio recorrido de forma caótica por un espectador curioso?.

Es un verdadero desafío que nos encuentra a todos prácticamente en foja cero y nos iguala a grandes compositores, pintores, cineastas y diseñadores. Lo que hoy pueda estar experimentando un estudiante de cine autodidacta, en un pequeño pueblo podría ser más revolucionario que un reconocido cineasta que decide experimentar en este nuevo formato. Se pueden contar más de una historia a la vez, encontrar armonías que solo verá un espectador y sólo por un instante. ¿Será realmente así o es una fantasmagoría del futuro?.

Claro está que al espectador se lo buscará 'conducir' pero esas serán las propuestas que menos exploten las posibilidades que potencialmente este nuevo formato trae. Muchas respuestas a estos interrogantes serán halladas, como ha sido siempre, en la observación, contemplación del mundo que nos rodea. Como dos edificios enmarcan una magnífica puesta de sol o la sensación de que nuestro entorno desaparece cuando nos enfocamos en un hecho maravilloso. La proporción armónica ha sido hallada en las plantas, en los animales, en las moléculas... tal vez éste sea el tiempo en que el rectángulo áureo deje lugar al espacio áureo.-

# cdHE

## Sumario

- 194 Investigación  
**El Centro de Documentación Héctor Eandi, CDHE se renueva**  
 Javier De Ponti
- 196 Investigación  
**Seguimiento de un objeto tecnológico**  
 Cynthia Giaccopuzzi
- 197 Encuadre  
**Espacio áureo, componer el aire**  
 Santiago Dutil

Investigación

### El Centro de Documentación Héctor Eandi, CDHE, se renueva

Javier De Ponti

## cdHE

**CDHE.** Centro de Documentación Héctor Eandi. DCV. SCyT. FBA. Director Javier De Ponti. Investigadores Adrián Di Pietro, Valeria Miccio, Néstor Velázquez, Cinthia Popoo, Leonel Vigier.

Héctor Eandi, fue profesor titular de Tecnología CV 3 hasta el año 2015. Con probada experiencia en cine científico, Eandi propuso para su asignatura en diseño un curso basado en la realización de proyectos basados en la investigación previa. Planteó un tipo de proyecto audiovisual que surgiera desde el mensaje del propio objeto. Desde su punto de vista la investigación debía ser una etapa inherente al proceso proyectual y también ser útil para la reflexión crítica sobre objetos ya existentes. Y la toma de decisiones iba de la mano de los recursos tecnológicos disponibles.

El relevamiento, la realización de escalas de acciones y descripciones, la conformación de partituras, la formulación de preguntas clave sobre los objetivos de la tarea a realizar, la compilación y fichado de material desde la perspectiva tecnológica fueron algunos saberes que en sus cursos, equipos de trabajo e investigación, se asimilaban con la experiencia práctica.

El Centro de Documentación Héctor Eandi, CDHE, fue establecido en el año 2006 en el Departamento de Diseño en Comunicación Visual, con los fines de conformar un acervo de documentación y promover el tipo de investigación que caracterizó la propuesta

de Eandi. En ese tiempo se conformó una colección bibliográfica, de material de cátedras, catálogos y eventos de diseño.

Hoy el CDHE renueva sus actividades para promover la investigación proyectual, tomando como punto de partida la lectura del objeto tecnológico, con miras a satisfacer las necesidades de docentes, investigadores, alumnos, becarios, pasantes y otros integrantes de la comunidad académica respecto de la investigación.

Una meta inmediata es conformar un acervo de objetos para ponerlo a disposición de las necesidades existentes.

Son algunos propósitos de CDHE:

- > promover la investigación de proyecto,
- > formar investigadores en el área,
- > acompañar becarios y pasantes,
- > organizar eventos científicos,
- > conformar un acervo de objetos tipificados, leídos y fichados para ponerlos a disposición de la investigación del objeto de diseño,
- > generar intercambios con cátedras y equipos de investigación para enriquecer sus respectivas experiencias.

El CDHE es una propuesta pensada como un espacio abierto a todo tipo de intercambios. Al momento hay un acervo en construcción y se confecciona un plan de trabajo con metas fijadas para 2020.

Mediante un boletín periódico de próxima edición iremos comunicando más acerca de nuestras actividades. Quienes estén interesados en participar pueden acercarse contactándose a:

cdhe@fba.unlp.edu.ar

\*\*\*

Investigación

### Seguimiento del objeto tecnológico

Cynthia Giaccopuzzi

Proyecto de Adscripción: “El objeto tecnológico. Innovación uso y contexto” Cátedra Tecnología CV 3. Departamento Diseño en Comunicación Visual. FBA. UNLP.

Durante el 2019 llevé a cabo un proyecto de investigación en el marco de la adscripción a la cátedra Tecnología en Comunicación 3, FBA, UNLP que se extenderá hasta fines de 2020. El mismo tiene su fundamento en la elección de unos de los contenidos principales de la materia: la lectura del objeto propuesta por el pionero tecnológico Aquiles Gay.

Este autor plantea un modelo de análisis de los objetos tecnológicos, considerando al objeto como un sistema de signos que soportan un significado que puede ser interpretado y leído. Sirve para analizar y comprender cómo se solucionaron distintos problemas de la vida cotidiana y se plantean distintos interrogantes, teniendo en cuenta las características del objeto. Esta lectura nos llevó a comprender la importancia del objeto tecnológico como fuente de investigación.

El objeto tecnológico elegido fue la cámara fotográfica analógica Seagull, seleccionada por ser un objeto que se ha insertado en la sociedad y se usa incluso en la actualidad.



Esta cámara fotográfica sigue conservando aún hoy, transcurridos más de 25 años de su fabricación, su función práctica. La lectura de este objeto, propia, particular y profundizada, nos llevó a conocer su historia, su contexto sociocultural así como también las necesidades y demandas sociales. Se buscó información sobre su recorrido, bibliografía, antecedentes, revistas afines con la temática, información para ser procesada y luego, con esa base, poder abordar -con sus características, su forma, su estructura, su función, su funcionamiento- un análisis histórico social de sus antecedentes. Y también un análisis comparativo con una cámara icónica que cumple una función similar: la Nikon F.-



\*\*\*

Encuadre

### Espacio áureo, componer el aire

Santiago Dutil

El lienzo en blanco para el pintor

La hoja en blanco del escritor

Una resma nueva para el animador

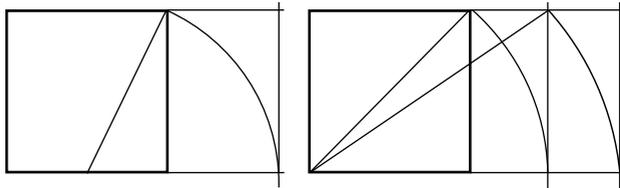
Archivo nuevo de Illustrator ¿A4? ¿1080p?

Una cámara con la memoria en blanco ¿lista para filmar en 4K?

En el trabajo de diseño estas premisas representan el vacío, el momento previo a la idea, a la prueba y el error, a la creación. Pero también en esas

premisas además del vacío, del blanco, está escondido otro elemento: el soporte. El soporte delimita un marco de acción, estos límites demarcan el campo de batalla, un lugar donde la creatividad puede jugar a crear dentro de esos límites. El cineasta realiza storyboards para prefigurar las escenas en pequeños marcos con una proporción determinada. Proporción que ha sido estudiada por siglos, la divina proporción, el rectángulo áureo, donde la geometría y las matemáticas desnudan el arte detrás de ellas.

Rectángulo áureo:  
1,618:1 aproximado.  
Rectángulo dinámico  
1,52:1 aproximado (se  
corresponde a las relaciones del  
tradicional formato 35 mm).

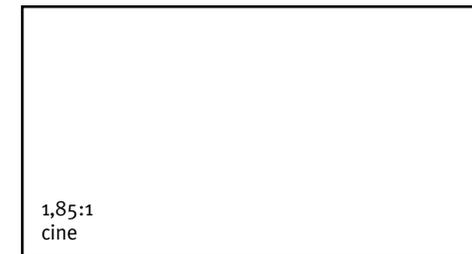
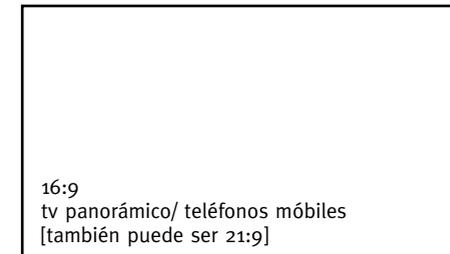


Ahora imaginemos por un segundo que un lienzo que no tiene límites definidos, que se extiende en todas direcciones, hacia arriba y abajo pero también hacia nosotros atravesándonos y hacia adelante, un blanco que nos rodea, en él, el pintor podría pintar en el aire, y esta pintura ¿desde donde se apreciaría? ¿cómo podríamos saber dónde situarnos para observarla?.

La tecnología a lo largo de los años ha experimentado y ha encontrado nuevos soportes para la expresión artística y la comunicación, del papiro a las telas, del celuloide a la era digital, de la pantalla plana a las tres dimensiones. Pero siempre con un común denominador.

Un marco, límites, que delinea el soporte, establecen un afuera y un adentro, la obra de la no obra. Por supuesto que estos límites han sido corridos muchas veces y se ha jugado a borrarlos, pero siempre están.

Paul Rand define a los límites como la principal herramienta del diseño, así como al contraste como su determinante.



Relaciones de aspecto.  
Se basan en una relación  
modulada entre el ancho y  
la altura de los diferentes  
formatos.

Puede sonar a molinos de viento, pero la tecnología ha propuesto un nuevo soporte, que de momento puede pasar inadvertido, pero nos hallamos ante lo que potencialmente puede ser un hito en toda la historia de la composición, que le propone y ofrece al hacedor una revolución: componer sin límites visibles. El audiovisual 360º, donde el espectador elige donde posar su mirada,