

MIS
MANOS
ESTÁN
HECHAS
PARA
CREAR.



Pontificia Universidad Católica de Chile

Sebastián Andrés Cobo Zweegman
'Mis Manos Están Hechas Para Crear'

Tesis presentada a –
Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile
para optar al título profesional de Diseñador.

Profesor Guía: Javier Cancino Diaz

Diciembre – 2017
Santiago – Chile

Contenidos

	<u>INICIO</u>	007
01.	<u>HABITAR EL ESPACIO</u>	012
02.	<u>SKATE COMO VEHÍCULO DE EXPRESIÓN (ARTÍSTICA)</u>	016
03.	<u>(RE-)INTERPRETACIÓN</u>	020
	.01 Skate-able Sculptures (& Art)	024
	.02 Santiago, Chile.	026
04.	<u>CONTEXTO</u>	030
05.	<u>PROYECTO</u>	032
06.	<u>USUARIO</u>	036
07.	<u>ANTECEDENTES & REFERENTES</u>	038
	<u>TRANSICIÓN</u>	048
01.	<u>MIS MANOS ESTÁN HECHAS PARA CREAR</u>	053
02.	<u>EQUIPO</u>	056
	<u>DISEÑO & DESARROLLO</u>	058
	.01 La Macchina	066
	.02 Banco – Banca	070
	.03 Silla – Sillón	072
	.04 Otros	074
03.	<u>GRÁFICA & ESTÉTICA</u>	076
	01. ZIne	080
04.	<u>MONTAJE</u>	082
05.	<u>EXPOSICIÓN</u>	086
	.01 Publicaciones	092
06.	<u>SUMARIO</u>	094
07.	<u>COSTOS</u>	096
08.	<u>PROYECCIONES</u>	098
09.	<u>CONCLUSIONES</u>	100
	<u>ANEXOS</u>	104
	.01 Personas (& Otros)	106
	.02 Traducción	107
	.03 Bibliografía	108

Mi trabajo como diseñador y artista ha estado marcado por las innumerables vueltas que tienen los proyectos durante su proceso creativo. Trabajar bajo dos tipologías distintas hace que mi cabeza constantemente este viajando entre las ideas, reflexiones, acciones y pensamientos que logran no dejarme quieto y menos aún, tranquilo.

El poder tener una perspectiva diferente de las cosas me ha hecho mirar, desde un punto de vista activo, los procesos como cambios progresivos y simbólicos, y el trabajo como un medio en donde allí se encuentran las soluciones e ideas que dan forma al crear.

Así, este proyecto no ha sido distinto: un recorrido con múltiples caminos que han llevado, mediante el constante trabajo, búsqueda y dedicación, a lograr resultados nuevos e inesperados.

El salir a patinar con tus amigos, tomar un café por la mañana o una cerveza por la tarde, una ducha al final del día o simplemente una pequeña conversación, ha sido un proceso tan importante como el resultado del proyecto. Es ahí donde se encuentran las respuestas a dudas y desafíos, porque es ahí también donde miramos de diferentes maneras las cosas que hacemos y reflexionamos el porqué las estamos haciendo.

Espero aquí, mostrar de la mejor forma la importancia de como aprovechar al máximo esas pequeñas cosas mínimas, para poder lograr llegar a proyectos tan inesperados, creativos y que vienen realmente del corazón.

Sebastián Cobo Z.

Hay algo en la gente que patina, que por sobre todo, ve todo lo que lo rodea como un gran lienzo en blanco: Una especie de doble visión sobre los objetos y espacios cotidianos, que quizás, otra persona no se fijaría en lo absoluto.

Esta nueva forma de habitar un espacio predefinido por la sociedad en la que vivimos, nos hace pensar en el skate como una manifestación y lucha frente a “reglas” previamente impuestas, y a los skaters, como artistas rebeldes intentando sobrepasar los límites que naturalmente se han ido estableciendo.

Sebastián Cobo
Skate Spot. Barcelona, España.



“La ciudad es utilizada como un gran sistema de control, pero las ciudades también son grandes orquestas, una performance infinita. Un escenario teatral accesible, un gran devenir de expresiones espontáneas. La ciudad es testigo y participante de una combinación de ritos espectaculares. Más allá de todos sus poderes, la ciudad, como cuerpo dinámico en proceso de adaptación intermitente, permite que se generen pequeños vacíos para dar espacio a la creación y al intercambio.”

– Hábitat, Elian Chali

01.

Habitar El Espacio

La gente dentro de una ciudad moldea, de cierta forma, el cómo se ocupan ciertos espacios, tanto habitables, de paso o sus vacíos. Las ciudades se crean y construyen bajo ciertas reglas o intereses, mayoritariamente culturales, donde rigen el qué, cómo y dónde construir una nueva obra, ya sea arquitectónica, de diseño, arte o simplemente una solución rápida a los problemas cotidianos. De este modo, una ciudad es vista como una “gran obra” que constantemente cambia a lo largo de los años, ya sea por nuevos cambios culturales, físicos, políticos o por razones completamente de la naturaleza.

Una de las cosas que más llama la atención, es ver como la gente resignifica lugares, espacios u objetos dentro de la ciudad: Los skaters poseen una visión completamente distinta sobre lo cotidiano: una banca ya no sirve solo para sentarse, o un pasamanos para la seguridad de las personas. Cada objeto toma una nueva función para dar forma a trucos y “pruebas” que desafían completamente la física y la gravedad.

Así, el espacio público se convierte en un sinfín de posibilidades para elegir, crear y hacer, donde las reglas natural e intencionalmente impuestas, desaparecen por completo.

Quizás, esta visión no nació directamente con el skate, y hasta se podría decir, no viene solamente del skate. El ser humano vive intentando responderse y entregarse soluciones a las cosas que de alguna manera no sabe, y es así como naturalmente, intentamos entregarnos nuevos significados a cosas que antes dábamos por entendidas. Pero también, hay algo especial en el estilo de vida del skate, que hace que está constante duda o cuestionamiento, sea un motor de infinita creación y creatividad.

El apropiarse del espacio público y convertirlo en otra cosa, generalmente para un bien común o personal, es algo que toma tiempo y que se desarrolla de manera completamente no pensada. Casos como el MACBA (Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona, España), TBS: Train Bank Spot (Malmö, Suecia) o Southbank (Londres, Inglaterra) son un claro ejemplo de como sobrepasar las reglas y funciones principales que tenía una obra arquitectónica. Es hacer propia la calle, lo público. Lugares, que fueron creados con otros fines, como museos, lugares de paso o plazas públicas, se convirtieron con el correr de los años en skateparks completamente abiertos a la ciudad, su población y sus visitantes, sin encerrarse dentro de un perímetro delimitado.

El ver “el mundo como un objeto”* (como describe en sus ensayos Roland Barthes) es ver lo cotidiano como un libro abierto, dispuesto a tener miles de significados distintos, donde se expone a miradas creativas de la ciudad y sus diferentes usuarios, para así, ir resignificándose y reinterpretándose a través del tiempo.

* [“El objeto está siempre abierto, expuesto, acompañado, hasta que se ha destruido a sí mismo como una sustancia cerrada, hasta que han cobrado todas las virtudes funcionales que el hombre puede derivar de la materia obstinada.” \(Roland Barthes\)](#)

“Vemos en el desarrollo de algunas expresiones artísticas cómo utilizan la ciudad como inspiración [...] Y aunque la representación sea un proceso un poco limitado, ya que con solo salir a la calle podemos ver con nuestros propios ojos la realidad que generalmente supera cualquier punto de vista, corresponde a toda una tradición de expresiones. Y sobre todo es infinito, porque al observar el pasado o el presente podremos generar una cantidad limitada de representaciones, pero si vemos hacia el futuro y observamos los cambios que desarrollan los espacios urbanos, siempre habrá una intención de modelar y entender el entorno en el que vivimos a través de los ojos creadores; por lo tanto, el normal curso de las cosas nos dará un presente estimulante para retratar y el futuro siempre será una incógnita que se busca resolver a través de la creatividad como máquina de predicciones.”

– Hábitat, Elian Chali

¿Qué es la arquitectura, el arte o el diseño cuando ya no cumple su función para la que fue proyectada? ¿O cuando realiza varias funciones, no incorporadas en el diseño? ¿Deja de ser o se transforma en otra cosa?

La relación entre usuarios y su hábitat no es estática, sino más bien, muy dinámica. Cada persona ve la ciudad, su entorno y lo que lo rodea o afecta con ojos completamente distintos al resto. La mirada del skater sobre la ciudad es una constante transición entre función, forma y espacio, en una búsqueda interminable, y muchas veces involuntaria, por resignificar todo.

Sin embargo, muchas de las ciudades de todo el mundo están en una lucha constante frente a esta “resignificación”: El skate en lugares públicos generalmente produce daños materiales y espaciales, ya que el deslizar con los trucks metálicos una banca o baranda, el choque de la madera de color o las ruedas con las paredes recién pintadas o incluso el golpe de la tabla con el suelo completamente limpio, hace ver al skate como algo malo frente a los ojos tradicionales de los peatones y personas que utilizan los lugares principalmente para lo que fue diseñado o proyectado.



Sebastián Cobo
Wallride. MACBA. Barcelona, España.

Es muy común escuchar a guardias de edificios, seguridades municipales, carabineros o incluso a peatones, constantemente enviar a los skaters a los únicos lugares donde realmente esta permitido patinar: los skateparks.

Hoy en Chile, existen más de 30 skateparks repartidos por todo el país. Solo en Santiago, existen alrededor de 12, distribuidos por toda la ciudad. Estos espacios han ido aumentando desde el año 2006, producto del masivo aumento del “deporte”, el aumento de marcas y tiendas de skate, tanto nacionales como extranjeras, la mayor conectividad al mundo para poder traer mejores productos, la acelerada obtención de información y videos y por sobre todo, la unión de la comunidad frente a las autoridades locales en su búsqueda por espacios propios, todo esto, a través de pateadas, cartas, firmas masivas y sobre todo, la insistencia de la gran cantidad de skater que buscan su espacio para patinar.

Skateparks como los de Las Condes (01: Parque Araucano y 02: Padre Hurtado Sur/ Francisco Bilbao), Lo Barnechea, Parque Los Reyes, Parque O’Higgins, Peñalolén, Pudahuel, Parque Bustamante, Recoleta, Puente Alto entre muchísimos otros más, han permitido a Santiago y a Chile una apertura al deporte y una unión multicultural importante, donde se rompen barreras de clases, sexo, edad, situación económica entre muchas otras, dando espacio a la interacción, el deporte y la vida sana.

Pero si bien, estos espacios han logrado que el deporte sea más inclusivo, masivo y al mismo tiempo lograr reunir a los patinadores en lugares donde esta permitido andar, el skater siempre estará en busca de más. Y es algo obvio: el patinar el mismo lugar, después de un tiempo cansa bastante. Más que nada, aburre. Y esa diferencia te la entrega la ciudad, esos lugares que no fueron diseñados para el skate, pero que entregan un potencial bastante más grande que el de la baranda o el cajón de la pista que pusieron en el barrio.

La ciudad, siendo esta “tela en blanco”, siempre llamará más la atención los ojos de los skaters. Quizás por el simple hecho de romper las reglas, salirse de la normas que son impuestas por un par de personas e ir en contra de lo establecido, o también, porque es allí, en las calles, fue donde nació todo.

Incluso, el agregar “skate stoppers” (piezas para evitar que un lugar se patine y sea dañado) no ha logrado evitar que el skater haga uso del espacio público (o en muchos casos, espacios privados en lugares públicos). Esta es una solución que solo hace que lleguen más respuestas, y sobre todo, más creativas sobre el mismo lugar de siempre, al cual le han quitado una función pero ha aparecido otra.

Es increíble ver el sinnúmeros de reinterpretaciones que un skater puede dar a un simple objeto, espacio o lugar. Al igual que como muchas veces la personas generan sus propios caminos a través de parques, cruces o calles, los skaters generan su propio camino en la ciudad, patinando todo lo que se cruce y este a su alcance, y abriéndose paso a través de la cantidad infinita de líneas invisibles que Santiago y el mundo tienen para ofrecer.

“They operate tactically, adjusting to the environment like a soldier in the jungle. This modus operandi is the essential difference between the pedestrian and skateboarder. The average pedestrian experiences architecture a casual and indirect level, one that places architecture in the background of the user. For the skateboarder, the architectural landscape is the main focus; they experience it on a direct and specific level. It is a relationship of board to surface that relies on foot-driven improvisational thinking.”

– Loud Paper, Bobby Young

“Skateboarding is art. There is no figure of speech here; it is not merely ‘artistic’ or ‘like the arts.’ Skateboarding is art, coequal with drawing and painting, sculpture, music, dance, theater, or film. Like all art, its value arises simply and directly from being what it is; nothing more, nothing less.”

– The Skateboarding Art, Tait Colberg

02.

Skate como un Vehículo de Expresión (Artística).

Desde una perspectiva distinta, se comprende el skate como un arte: Iain Borden describe en su libro "Skateboarding, Space and the City", que hay una expresión, una "performance en la ciudad". El skater, en cierto sentido, se convierte en un artista con la simple acción de subirse a su tabla y salir a la calle. El hecho de ver la ciudad de otra forma y con otros fines, lo convierte en una mente totalmente creativa segundo a segundo y el explorar nuevas formas, composiciones o acciones, al igual que un artista, lo lleva a ser un ente creador.

La categorización del skate dentro del término del arte va en directa relación con que el skateboarding, generalmente, no es visto como un deporte, tal como lo explica Iain Borden en su libro "The Skateboarding Art". Si bien, hay competencias, campeonatos, premios, bastante dinero de por medio y hasta ahora se transformó en un deporte olímpico para Tokio 2020, la gran mayoría de sus practicantes lo toma como un estilo de vida, sobre el cual se moldean todas sus acciones.

Como explica Octavio Barrera en su video "A Volcanic Scape", el skate es cultura pura. Los viajes, las experiencias y la visión diferente sobre las cosas, el estar en la calle constantemente, convierten a este curioso patinador en un creador y lo aleja de un deportista.

Así, vemos esta disciplina como una forma de expresión constante: El hacer arte no es una necesidad. Nace de la infinita curiosidad por responder y saber nuevas cosas constantemente. Al igual que en las diferentes carreras artísticas más tradicionales, el skate es un motor de búsqueda dentro y fuera de la ciudad, y el pasar horas y horas allí afuera, puede ser el primer paso a tener que tener una salida y una respuesta diferente. Es bastante seguro que el ambiente del skate, tanto profesional como amateur, tiene grandes influencias artísticas. Si lo pensamos, el skate se basa en mostrar material a través de fotografías, videos (y su respectiva música), gráficas sobre las tablas, ruedas y la moda que lo acompaña, libros y revistas, fanzines y la lista continúa sin parar.

¿Cómo no vas a explorar tu lado creativo, si es que estas constantemente relacionándote con artistas? (Sebastián Rodríguez)

Probablemente lo más común es haber visto a unos niños "locos" sobre esta madera con ruedas en tu calle o cerca de tu casa, y creer que eso era genial. Después, descubrir luego que patinar se transformaría en un estilo de vida es algo que ninguno de los que anda en skate pensaba.

El skate y el arte no siempre han estado ligados. Quizás son dos cosas muy separadas, pero no hay duda de que algo raro está pasando.

"Practitioners of the traditional arts enjoy the same freedom. Skaters' interest in drawing and painting, music, dance, acting, or filmmaking, therefore, is no coincidence. Likewise, traditional artists are often fond of skateboarding, incorporating it wholesale, or borrowing bits and pieces for use in their own work. Over its history, skateboarding intertwined first with rock'n'roll and later hip hop music, for example. Graffiti art and other graphic design, as well as photography and videography, have also enjoyed long and fruitful collaborations with skateboarding. As a result, skaters routinely have led the mainstream youth culture as tastemakers."

– The Skateboarding Art, Tait Colberg

Casi todos coinciden en sus inicios: ser un niño que le llamó la atención este pedazo de madera con ruedas que se giraba por el aire, y que quedo cautivado hasta el día de hoy. A través de esto, se comenzaron a interesar en otros ámbitos como la música, el arte o el diseño, la arquitectura o la moda, trabajando siempre bajo la misma lógica que entrega el skate: si no lo tienes, hazlo por ti mismo. Soluciona tus problemas.

Así, la búsqueda por poder reproducir y crear nuevos elementos para patinar ha hecho que la creatividad no tenga límites.

El skate como expresión artística ha ido creciendo con el tiempo. Llegar a patinar y exponer en museos importantísimos a lo largo de todo el mundo es solo una muestra de lo que realmente se puede llegar a hacer. Como ejemplo, la muestra "Paving Spaces" (Cahartt WIP, Isle Skateboards & Raphaël Zarka) demostró el poder que tiene unir el arte con el skate, y cuan lejos puede llegar esta combinación, dejando en claro la visión creativa y distinta que un skater tiene. (Sin ir más lejos, el artista llegó a la conclusión de que el skater busca y relaciona formas geométricas con spots o obstáculos para patinar, ya que se fija más bien en la cantidad de posibilidades que entrega el objeto, más que en como es estéticamente)

Si bien, mucha gente cree en el skate como un deporte "underground", que se debe mantener en las calles al igual que como se inició, la gran masificación que ha tenido en los últimos años alrededor del mundo, ha dejado a la vista el potencial que tiene en distintos aspectos de la vida, tanto en lo deportivo, como en lo social, lo urbano y lo colectivo.



<

[Henry Kingsford](#)

Korahn Gayle PoleJam. Londres, Inglaterra.

[Reece Leung](#)

Kyron Davis Tailbash. Londres, Inglaterra.

[Reece Leung](#)

Kyron Davis Drop In. Londres, Inglaterra.



“What skateboarding, and all the myriad urban practices of the city tell us, is that we need to need to celebrate three things: different peoples, different spaces and different ways of knowing the city. We need to celebrate the people of different backgrounds, races, ages, classes, sexuality, gender and general interests, all of whom have different ideas of public space, and who subsequently use and make their own places to foster their own identities as individuals and citizens. And we need, therefore, different kinds of spaces. Beyond the shopping mall and the piazza, cities need hidden spaces and brutally exposed spaces. And we need practices like skateboarding, all of us, whether we skateboard or not.”

– Skateboarding, Space And The City.
Iain Borden

03.

(Re)Interpretación



[Rich Gilligan](#)
DIY Spot

La reinterpretación es una forma de dar nuevos y distintos significados, usos o formas a las cosas. Comprendemos esto como un constante intercambio de información entre forma, objeto, persona, lugar o contexto, siendo diferente en cada situación y entorno en el que se aprecia.

A través de los años, el hombre ha ido entendiendo, comprendiendo y mejorando con su acción, lugares y objetos con el fin último de mejorar su vida y la de los demás.

En esta línea, el hombre y su interacción diaria con las cosas es una corrección continua en la marcha. Desde las localidades más pequeñas hasta pueblos y grandes ciudades, se ven ocupadas, manejadas y mejoradas por el habitar y la acción diariamente involuntaria de su población, la que de alguna manera, entrega y repercute con información visible o muchas veces invisible al espacio.

La cantidad infinita de diferentes usos que cada persona entrega en su vida cotidiana a las cosas, nos hace pensar en estas reacciones como guías para moldear los objetos y los espacios. Desde la marca en el pasto por donde la gente acorta camino entre dos calles a través de un parque, la cantidad de gente que cruza diagonalmente en una avenida o las colillas de cigarrillos amontonadas en el suelo cerca de un bar ('Desire Paths' o 'Caminos Deseados') nos ayudan a como mejorar diseño, arquitectura y espacio a favor del bien común, guiados por estas marcas espontáneas que la sociedad crea sin darse cuenta.

Bajo un desinteresado codiseño por parte de la sociedad, vemos como cada persona redefine y reinterpreta de manera distinta todo lo que convive con él diariamente para así, bajo distintas miradas, obtener lo mejor del diseño de las cosas.

“El mundo se enfrenta a un arte que se sale de sus formas tradicionales, un arte que ya no se entiende necesariamente como una obra conformada por un solo elemento estático, sino por la interacción de diferentes elementos como es el caso de una instalación. También irrumpe el arte en los espacios públicos y aquellos lugares que antiguamente tan sólo ocupaban héroes en sus flamantes caballos son hoy ocupados por manifestaciones artísticas que buscan la belleza y la armonía. Se incorporan de esta manera a la larga lista de espacios de arte: plazas, avenidas, jardines públicos y parques. Todo esto hace que los espacios de arte, tanto galerías como museos o casas de la cultura, se flexibilicen y ya no alberguen una colección inamovible durante años, sino que que enfrenten la realidad de un arte cambiante y multifacético.”

– Maureen Thomson



[Rich Gilligan](#)
DIY Spot

A raíz de una misma pasión, la visión de las cosas cotidianas va cambiando, siguiendo los intereses particulares y generales que cada individuo posee.

En la ciudad (y a veces fuera de ella), los skater buscan reinterpretar cada pedazo, en búsqueda de nuevos lugares, espacios y contextos para realizar y congelar en la memoria de la ciudad, su paso por esta misma. Esta reinterpretación del espacio es algo muy importante para la urbe y su sociedad: es una forma de encontrar nuevos usos a lo que esta se está diseñando con una sola función. Muchas veces, el diseño y proyección de espacios y objetos está destinado para un solo objetivo. El hecho de que el usuario interactúe de distintas maneras y entregue distintos usos a estos, hace que se pueda ir mejorando, avanzando y dando más y nuevas funciones a cosas que antes estaban establecidas bajo solo un par de reglas o usos fijos.

De esta manera, comprendemos la ciudad como un lugar en donde la misma sociedad moldea y da forma a cómo se vive y utiliza los diferentes espacios y terrenos, tanto habitacionales como públicos, para así hacerla propia y sentirse realmente dueño del lugar en que se habita.

Desde el DIY (Do It Yourself) de los años 50, donde el tener una tabla significaba ingeniárselas para poner ruedas de patín a alguna manera en desuso, imitando los movimientos y técnicas del surf, hasta hoy en día, se han ido creando necesidades donde la creatividad (entendida como reinterpretación) juega parte esencial en la resolución de problemas.

Uno de los grandes ejemplos a nivel mundial es el trabajo de Pontus Alv (skater y dueño de Polar Skate Company), el cual ha generado una gran influencia en el mundo por su continuo trabajo DIY en Malmö, Suecia. La necesidad de tener un lugar donde patinar tranquilo, lo llevó a ir construyendo y generando sus propios espacios, bajo sus propias reglas, con su propio arte.

“Things that evolved in one context, suddenly find their own potencial when they move into another context.”

– Abstract, Bjarke Ingels

Generalmente en espacios alejados de los centros sociales, zonas de paso o completamente abandonados, la escena del Do It Yourself se ha masificado y ha ido creando lugares que permanecen firmes por años, y que gente viaja de todo el mundo solo para tener una pequeña probada de lo que es andar ahí.

La expansión de las tecnologías constructivas, el menor costo en los materiales necesarios para construir y el rápido acceso a la información ha ayudado enormemente a que cada vez más gente sepa cómo hacer las cosas. Hoy en día, comprar, preparar y aplicar cualquier tipo de material constructivo puede ser todo aprendido gracias a internet: en cosa de segundos, un video o artículo nos puede explicar cómo construir un obstáculo para patinar, para luego salir a la calle y en horas tenerlo listo.

Esto, ha entregado cambios significativos para las ciudades, la sociedad y el individuo, pues lo dota de conocimientos e información que le permite cada vez más acercarse a los resultados y cosas que quiere y puede tener.

[Rich Holland](#)
35mm. / Descontextualización



Desde un museo a la calle, el arte y la obra escultórica ha transformado la ciudad desde muchas perspectivas distintas, apropiándose de espacios comunes e interviniendo en el diario vivir colectivo.

Una infinidad de obras están repartidas por las calles de todo el mundo, siendo parte del paisaje urbano, observadas, tocadas e intervenidas de diferentes formas por la sociedad. Uno de los usuarios que ocupa estas obras de una forma no común son los skaters, que a muchas de estas esculturas u obras de arte (y no a todas porque de alguna manera u otra no se puede), les dejan sus marcas, mostrando a través del paso del tiempo, el camino que han tomado sobre ellas.

Pero, ¿se han preguntado, qué es lo que están patinando? O quizás, ¿se han preguntado, arquitectos y artistas, por qué sus obras son patinadas? ¿Es un aporte a la obra? ¿Es una destrucción?

Posiblemente, el común de la gente vea el patinar una escultura o obra arquitectónica como algo negativo: algo así como una destrucción pública, ya que se ha creado una visión frente al arte, que de alguna manera, las cosas están ahí y solo se pueden observar y tocar con una delicadeza propia de un museo, y al mismo tiempo, solo el tiempo y la naturaleza le entregan su valor con el desgaste natural a las obras.

Sin embargo, inevitablemente, sea por un acto de rebeldía o ingenuidad, la sociedad “destruye” en cierto modo la ciudad. Es cosa de ver cómo el arte callejero, graffiti, el skate o hasta el uso diario de las cosas va desgastando el material con el que construimos los objetos.

Muchos artistas no saben que sus obras se componen de elementos que a la vista de un patinador son esenciales para que se convierta en un obstáculo: como comenta Raphaël Zarka en su libro “Free Ride”, los skaters buscan formas simples, idealmente geométricas y que contengan más de una sola forma de uso. Esta abstracción de elementos lleva al skater a encontrar en el arte, nuevas opciones patinables dentro de la ciudad, dándole así, una nueva dimensión a una obra que nunca estuvo destinada a eso.

Trabajos escultóricos como los de Eduardo Chillida (ESP) o Tony Smith (USA), son solo una pequeña muestra del potencial que un skater puede ver en sus innumerables obras, sean del tamaño que sean o el lugar donde estén instaladas.

Al mismo tiempo, la pieza de arte adquiere distintas dimensiones e interpretaciones a la hora de ser abordada por otro tipo de gente, lo que dota a la obra de innumerables facetas y formas de uso.

Poco a poco, artistas han colaborado y entregado sus obras para ser patinadas, dando un valor especial cuando ya se ha gastado un poco o los skaters han dejado su marca sobre la creación: tal es el caso de ciudades como Copenhague, Barcelona o Berlín, donde lugares, espacios, monumentos u obras en las calles son patinadas, y la ciudad las ve como tal, dejando espacio y libertad para poder andar y estar ahí tranquilamente.

03.⁰¹

Skate-able Sculptures (& Art)





[Diego Reyes Vielma](#)
Bs Smithgrind, Providencia.

03.⁰²

**Santiago,
Chile.**



“La escultura como forma, como estructura, como lugar.”

– Carl Andre

Santiago, capital de Chile, también tiene bastantes esculturas (y al mismo tiempo, obras arquitectónicas) que han sido, poco a poco, descubiertas y patinadas por skaters de todo el mundo. Sin pensarlo, Chile se ha convertido en lugar de paso para grupos de skaters de los 5 continentes, debido a su diferente e increíble variedad de lugares, espacios y climas. Dentro de estos viajes, destacan las ciudades de Santiago y Viña del Mar/Valparaíso: espacios “todo terreno” muy difíciles de patinar, pero muy bellos cuando se congela un momento en cámara, ya sea en fotos o videos.

Dentro de estas ciudades, hay spots que destacan y que se han convertido en espacio recurrentemente patinables, como lo son las esculturas y monumentos ubicados en Patronato, el Estadio Nacional, Plaza Italia, Providencia, CCU, “El Confort” (carretera Stgo.- Viña) o el reloj de sol de Viña Del Mar, entre muchísimos otros.

Si bien los skaters tienen su espacio dentro de la ciudad, hasta ahora no se ha dado una real preocupación por esta disciplina. La creciente construcción de skateparks en distintas locaciones de Santiago y de Chile no han frenado, y probablemente no frenarán, la búsqueda de nuevos spots para patinar en la ciudad. La cantidad de espacios en desuso o no descubiertos aún es cada vez más alta, por lo que nuevos obstáculos aparecen día a día.

Cada día, nuevas construcciones y obras aparecen en las calles, en donde el potencial de ser patinadas está cada vez más presente, ya que el tipo de materiales y formas que emergen en la ciudad, son siempre como una rampa, baranda o cajón.

Las nuevas esculturas, parques, plazas y hasta arreglos estructurales, entregan algo nuevo a lo ya visto o conocido, e invitan firmemente a explorar, experimentar y descubrir lo que estas estructuras tienen para ofrecer.

El skate es solo cosa de creatividad. Mientras sigan construyendo y generando nuevas obras, serán los skaters quienes creen su propio skatepark dentro de Santiago y sus espacios, pues es esa visión distinta que te entrega este estilo de vida, lo que hace que cada rincón de esta ciudad, sea un sinfín de posibilidades por abordar.

[Cristián Ordoñez](#)
DIY Skate Spot. Canadá.



“The usual path is you skate some spots and you then understand that they are sculptures or pieces of architecture and then you get interested in this type of architecture. And then you get interested in forms of architecture even though they are not related to the shapes or forms that would be skateable [...] but it’s really skateboarding that help us to access these things.”

– Raphaël Zarka

“La simple idea de interrumpir el flujo usual de las cosas cotidianas y de dotar de nuevas dimensiones de sentido a un objeto existente en cantidades masivas por el mero hecho de cambiarle el nombre, ampliaba considerablemente el campo de acción del arte, campo que ya no admitía por principio de limitaciones normativas.”

- Arte Contemporáneo, Daniel Marzona

[Conny Mirbach](#)
Skate Spots

04.

Contexto



En la búsqueda constante por redefinir y conseguir respuestas a las incomodidades del día a día, nos encontramos con espacios, lugares y personas que redescubren su entorno a favor de un fin común. Es así, como intentamos reinterpretar intensamente cada cosa que tenemos frente a nuestros ojos, para que de alguna manera, podamos entregar valor a cosas, objetos, lugares y espacios a los que quizás no se lo entregamos o en definitiva, no lo poseen realmente.

La reinterpretación del espacio urbano y social es una parte importante del desarrollo como especie, donde distintas tipologías de personas entregan diferentes visiones sobre su entorno, para así, lograr comprender nuestro hábitat.

En este caso particular, la ciudad de Santiago se ha visto “atacada” por la masificación de los skaters, que en su paso dejan huellas y marcan los lugares por donde patinan diariamente. La expansión del “deporte” ha logrado dotar a la ciudad de más espacios para su práctica, sin embargo, la constante lucha por patinar la ciudad, lleva a los skater a salir de las delimitaciones de los skateparks para ir y descubrir por su cuenta, nuevos espacios y nuevos objetos.

Y, al contrario de otras ciudades, esto es visto como un acto vandálico más que como una ayuda a mejorar nuestro entorno, tanto arquitectónico como espacial y social. La destrucción que generan tanto los skates, como otros deportes extremos en general, lleva a las autoridades a considerar estas prácticas como “ilegales”: constantes luchas contra guardias, seguridad o carabineros se hacen cada vez más comunes. Así, la visión que se tiene contra el skater generalmente es mala.

Si bien, la destrucción y vandalismo es algo que puede ser asociado con la práctica del skateboarding, muy pocas veces es asociado positivamente. Estudios como los de Iain Border, no solo nos demuestran, sino que nos abren los ojos frente al positivo impacto que tiene el desarrollo de la patineta dentro de la ciudad.

Mientras en Chile no se hace nada más que construir espacios delimitados para los skaters, en otras partes del mundo, como pueden ser España, Francia, Suecia, Dinamarca, entre muchos otros, este tipo de acciones son tomadas en cuenta para redefinir y reinterpretar espacios públicos de las ciudades. El skate como “deporte”, método de transporte y estilo de vida es asociado a potentes cambios.

En una ciudad donde podemos ver signos y marcas de reinterpretación y apropiación por todas partes, es necesario intentar ocupar esas pistas que naturalmente son dadas, para el mejoramiento y aprendizaje tanto teórico como funcional dentro de la arquitectura, el diseño y el arte, y así generar nuevos procesos creativos y constructivos que generen nuevos y mejores resultados, con el fin de rediseñar el espacio y sus usos.

De esta manera, dejaremos de mirar lo que se hace fuera y lograremos ver el potencial que tenemos en nuestro país, conociendo fielmente lo que podemos y debemos hacer, para dar el real valor que se merece tanto el “deporte” como el estilo de vida de los miles que patinan en Chile. Las oportunidades y los recursos están disponibles, solo falta el primer paso para demostrar el verdadero valor del skate y lo bueno que puede lograr traer a esta sociedad en constante cambio.

05.

Proyecto



01. ¿Qué?

**Objetos/Esculturas patinables
Acompañadas de una exposición/exhibición.**

02. ¿Por Qué?

A través de la creciente masificación del skate, cada vez más se reinterpretan los espacios urbanos y objetos, sin darle la real importancia a potenciales cambios positivos que genera esta nueva visión sobre lo cotidiano.

03. ¿Para Qué?

Dar valor a la descontextualización y reinterpretación de objetos y espacios urbanos a través del skate, con el propósito de formar un diálogo con la ciudad, la comunidad y esta visión artística; y generar conciencia de esta forma de expresión.

Objetivo General

Mostrar de forma expositiva, los procesos creativos de diseño, el desarrollo constructivo y resultados finales de una nueva forma de diseño/arte, vista desde la reinterpretación de objetos y espacios públicos a través del skate.

Objetivos Específicos

Poner en valor el proceso, tanto de diseño como constructivo del objeto, más que su apariencia y resultados finales.

Generar objetos/esculturas funcionalmente patinables a partir de maquetación, diseño y construcción, para ser usadas tanto en la calle/skatepark como en un espacio expositivo.

Poder generar una doble visión sobre un objeto, dentro y fuera de un espacio expositivo, donde el valor e intención cambia, según el contexto y usuario que participa en el proyecto.

06.

Usuario

Skate

El skater de calle es uno de los principales usuarios que busca alcanzar este proyecto. Generalmente, es un grupo conformado por hombres y mujeres de amplio rango etario, con múltiples gustos y estilos. Caracterizado por salir con su 'crew' (grupo de amigos) a las calles constantemente, sobre tablas tradicionales, para producir material gráfico, visual y audiovisual cada cierto tiempo.

Destacan por recorrer la ciudad y skateparks dentro de Santiago y el país, con miras a viajes y paseos de skate.

Proyecto

El principal usuario es el skater que gusta y aprecia del arte en todas sus facetas. Proveniente del mundo del skate, encuentra en la expresión artística un mundo propio y es entendido en el tema. Preocupado de la estética, la moda, lo contemporáneo y todo lo relativo al diseño de tablas, ropa o industria, el usuario principal es aquél que puede aportar desde la arquitectura, el diseño o el arte. Este perfil de usuario es un complemento entre el skate y el arte, en donde su principal característica es haber llegado al arte y entenderlo desde la perspectiva de alguien que patina, reinterpretando la ciudad y teniendo esa mirada distinta frente a las cosas.

Arte

Desde otra perspectiva, el proyecto se desarrolla también en espacios expositivos y de alcance diferente al de la calle. Otro usuario que participa es el observador de arte.

Podría relacionarse a curadores, galeristas, críticos o simplemente personas ajenas al skate que están interesadas en el arte como expresión en general, que recurrentemente están visitando espacios y muestras, en busca de tener nociones de lo que está pasando en la escena artística nacional e internacional.

El ideal es que este usuario participe activamente de todo el proceso creativo, tanto en diseño, como en construcción y desarrollo total de las obras, ya que es parte fundamental del feedback que se puede entregar, además de convertirse constantemente en artista/diseñador dentro y fuera del proceso, en donde su visión sobre las cosas puede afectar de manera positiva al resultado total final. Es también quien guiará todo el proyecto y ayudará a que este se masifique y logre sus objetivos finales, ya sea ayudando a dar a conocer la información, llevando amigos a la exposición o simplemente patinando el o los objetos que se construyan.

[35 mm. Magazine](#)
[Paving Space Exhibition. Londres, Inglaterra.](#)

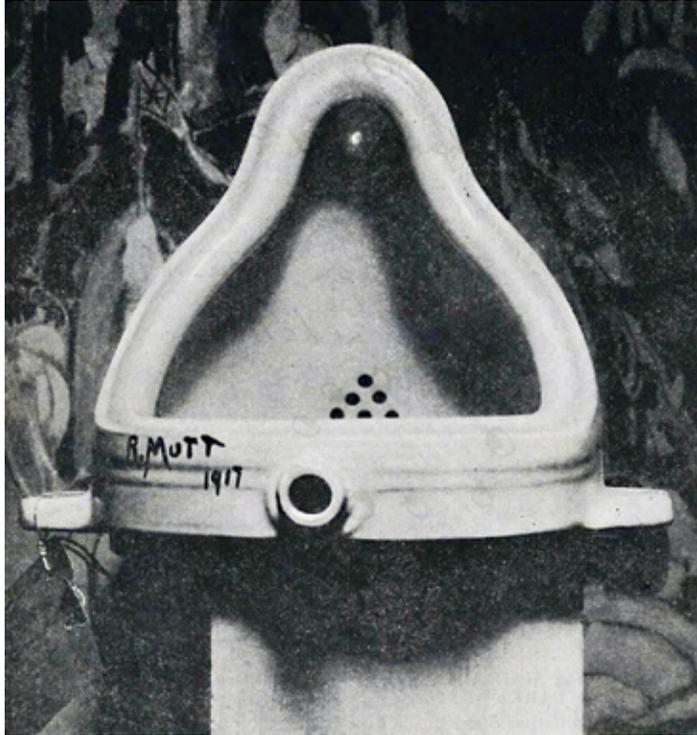


“[...] la realización de la obra tenía una importancia secundaria. Lo importante eran la concepción o la idea que servían de base. En lugar de las piezas realizadas artesanalmente, los esbozos, los textos escritos y hasta las meras indicaciones recibían la consideración de obras de arte autónomas. Un aspecto muy destacado es la dematerialización del arte, es decir, el completo desarrollo y realización de la obra en la facultad perceptiva del espectador, quien actualiza en cada caso su concepción.”

– Daniel Marzona

07.

Antecedentes & Referentes.



Marcel Duchamp, F: Alfred Stieglitz
Urinario, "The Fountain" (R. Mutt). 1917.

“Creía que había descubierto una nueva forma de escultura: una en la que el artista podía elegir cualquier objeto producido en masa y que ya existiera previamente, que no tuviera mérito artístico alguno y, mediante la liberación del cometido y función originales (en otras palabras, volviéndolo inútil), dándole un título y cambiando el contexto y ángulo en el que habitualmente lo encontramos, lo convertía en una obra de arte de facto [...] una escultura que ya estaba hecha de antemano’ escribe Gompertz.”
(Diario El Mercurio, Artes y Letras - 18 de Junio del 2017)

El arte conceptual, desde sus inicios, buscaba ver más allá de las concepciones impuestas por la sociedad sobre lo que era arte y lo que no. Fue así, como distintos personajes en la historia, lograron romper barreras impuestas y redefinir lo que sería el arte, el diseño y la expresión, dotando de nuevos significados, a cosas que antes no los tenían.

Este proyecto busca abarcar una nueva dimensión del diseño, en donde la descontextualización de los objetos es parte fundamental del resultado. En este sentido, descontextualizaciones potentes en el arte de Man Ray, el urinario y el banco de Marcel Duchamp (R. Mutt) o casos en museos como anteojos o frutas olvidadas que se convierten en obras de arte “importantes” (Escocia, Ruairi Gray y Lloyd Jack - Piña & USA, TJ Khayatan - Anteojos), son referentes fundamentales sobre el como un objeto adquiere un valor distinto cuando es colocado en un contexto totalmente adverso al para que fue hecho o diseñado, y como estos objetos, adquieren un valor por solo estar en un lugar en el que la sociedad se los da.

La descontextualización y/o la reinterpretación de objetos cotidianos nos entrega una nueva visión sobre cosas que antes dábamos como claras. Parte de este ejercicio obliga al interpretante tomar posición fuera de la racionalidad cotidiana, donde los objetos están hechos para cumplir algún propósito específico.

Así, el objeto/escultura patinable, se dotará de diferentes significados, ya sea en términos de diseño o arte y según quien observa o utiliza la obra.

“[...] el trabajo en espacios exteriores y en emplazamientos específicos, que modifican a largo plazo la percepción de los mismos y establecen nuevos modelos de producción y percepción.”

– Michael Lailach

Nicolás Aracena (ARMÜ)
Proyecto Atalaya



“[...] todo se proyecta y se decide de antemano, la ejecución es cuestión superficial. La idea es la máquina que fabrica el arte.”

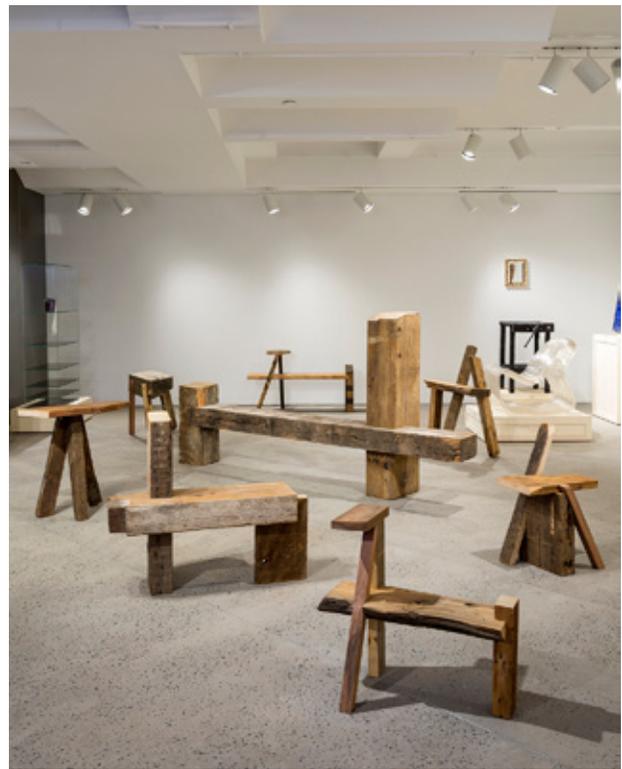
– Sol LeWitt

La reutilización, apropiación e innovación en la construcción, abstracción y reinterpretación de materiales y objetos es algo importante para el desarrollo del proyecto.

Referentes como Nicolás Aracena (CHI), Anton Alvarez (CHI/SUE), Curro Claret (ESP) o Micaella Pedros (PT) son proyectos claves para la configuración de objetos patinables a partir de nuevos métodos constructivos. Por un lado, Nicolás y Anton construyen mobiliario y objetos de diseño de autor desde la reutilización y la improvisación que les entregan los retazos de madera en desuso, combinando esto con la carpintería y nuevas formas de ensamblar piezas, para así, llegar a diferentes resultados cualquiera sea el proceso o el material. Esto, otorga un valor especial al proceso de fabricación más que al objeto o material en sí, ya que la construcción nace meramente de un sentimiento o porque el objeto en desuso marca una forma de usarse, distinta a lo que se tenía pensado en un minuto.

También, Curro Claret convierte, a través de una simple pieza metálica, objetos y desechos cotidianos en obras “de autor”: Un diseño pensado en la sociedad y sobre todo en la gente de escasos recursos, donde su potente invención (una pieza metálica que permite unir más piezas) genera una nueva forma de construir y dar valor a piezas rotas, pedazos sueltos o retazos y convertirlos en piezas funcionales, usables, customizables y vendibles.

Micaella Pedros trabaja con nuevas formas de uniones entre materiales, utilizando el reciclaje y la reutilización como parte principal de su proyecto, y entregando nuevas formas de ver objetos cotidianos o de uso diario, nos muestra la capacidad que tiene la innovación y reinterpretación de objetos que se daban por perdidos, para poder generar nuevas respuestas a problemas cotidianos.



De esta forma, series de trabajo como “Atalaya”, “The Wrapping Machine” o “The Joining Bottles” entregan herramientas importantes a la hora de empezar a crear esculturas u objetos de diseño, contrarios a lo que se produce hoy en día.

Este tipo de obras contienen una dualidad entre el diseño y el arte, que las dota de nuevas visiones frente al usuario que las observa y utiliza, y más que nada, cambia su tipología de uso dependiendo el lugar donde este emplazada, ya sea una sala expositiva, una casa o la calle misma.

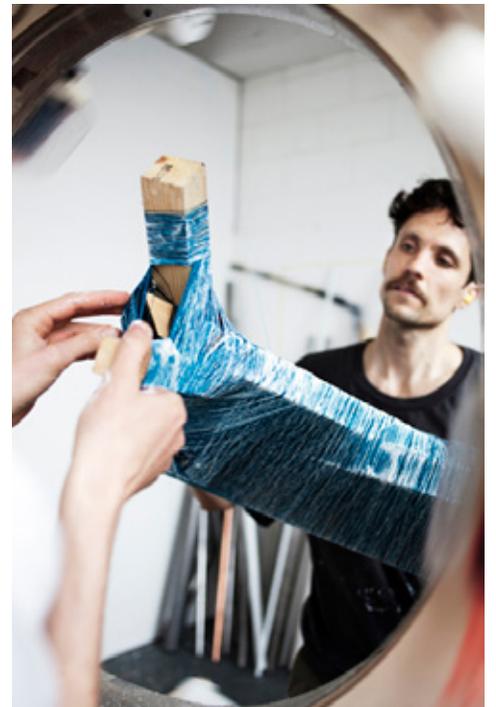
Rescatando la innovación, la reutilización de materiales y procesos y por sobre todo la dualidad objetual, estos referentes generan un buen punto de partida para la creación de objetos patinables.

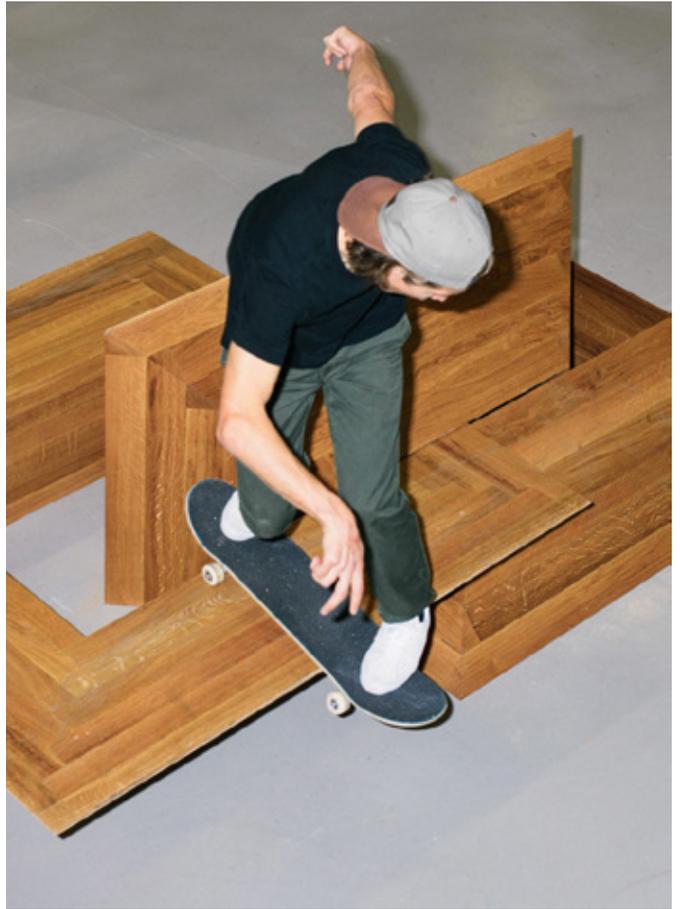


(01) [Curro Claret](#)
Proyecto: La Pieza T300

(02) [Micaella Pedros](#)
Joining Bottles Project

(03) [Anton Alvarez](#)
The Thread Wrapping Machine.







[Carhartt WIP](#)
Paving Space Exhibition

[Raphaël Zarka](#)
MAXXI Museum. Milán, Italia.

“Paving Space” es la muestra de Isle Skateboards, Carhartt WIP y Raphaël Zarka. Exhibición que estuvo en algunos de los más importantes museos del mundo, como lo son el Palais de Tokyo en París, Francia o el Instituto de Arte Contemporáneo en Singapur.

Esta muestra se trató de el trabajo de Zarka en base al matemático alemán Arthur Moritz Schoenflies, el cual en su época, generó módulos apilables y combinables, debido a su geometría y forma. Zarka, con una base potente en el skate, y alucinado con estas formas, replicó esos módulos para ser patinados, en donde la escultura cambiaba según lo que se quería hacer sobre la tabla, y donde el mismo material cobraba más valor cuando se notaban las marcas del skate sobre el.

Otra reinterpretación de Zarka fue expuesta en el museo MAXXI (Roma, Italia), en donde por 3 días, una escultura fue instalada y patinada en la entrada del edificio. “Exercises In Revolution” fue el nombre de la exposición, donde la escultura fue una replica de la obra de Tony Smith, hecha especialmente para este proyecto.

Este tipo de instalación puso en crisis la idea de arte como algo completamente limpio y puro, que solo se puede observar en silencio y dentro de una sala o museo. Así, “destruyendo” en cierta manera el objeto, se muestra que hay varios tipos de visión frente a una pieza, y que cada tipología de gente, ve las cosas de una manera distinta.

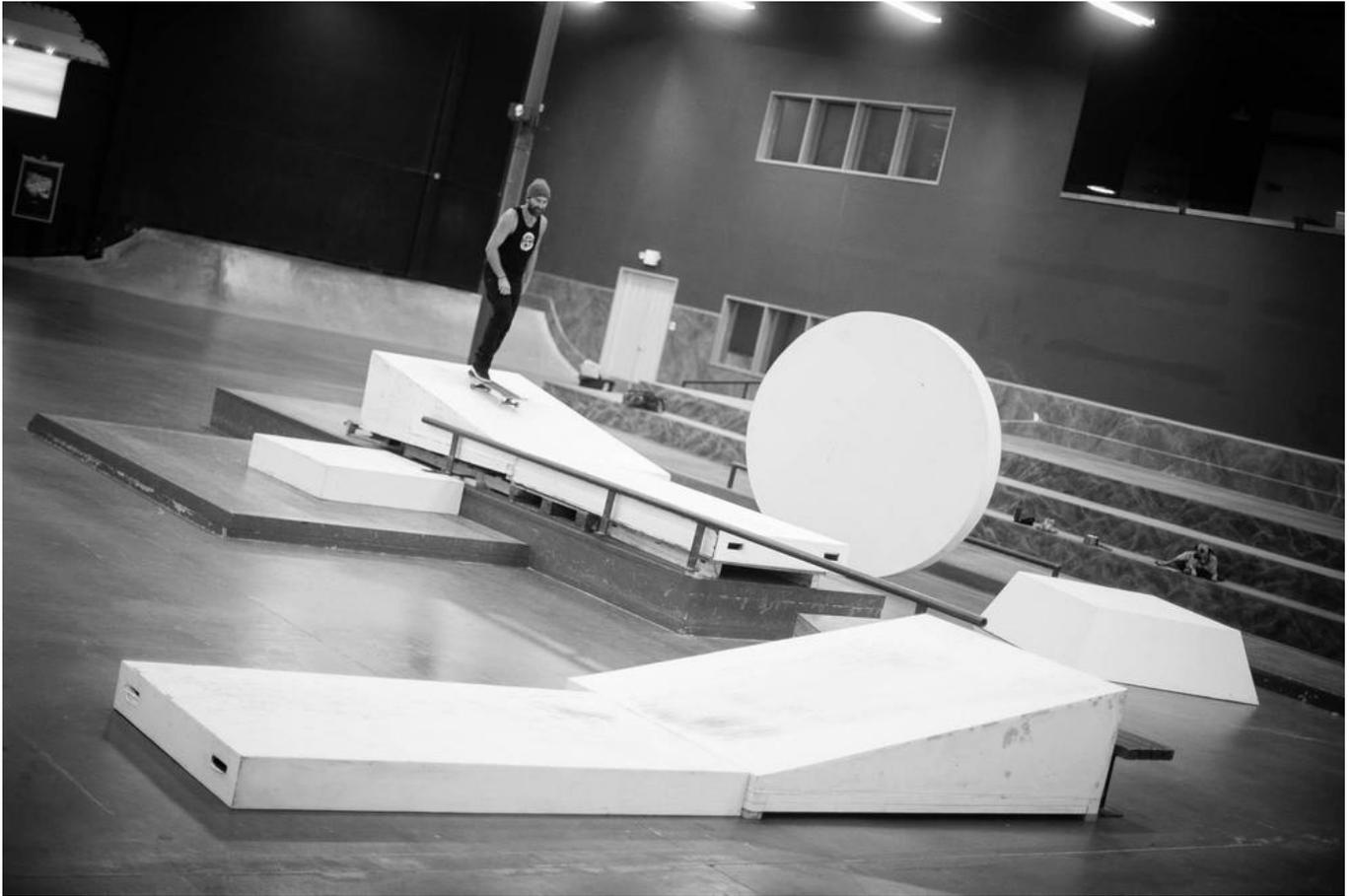


“Mejor dicho, la obra se ocupa de cosas cuya relación entre sí no puede captarse directamente a través de los sentidos.”

– Douglas Huebler

Estas intervenciones, exposiciones y proyectos, muestran de cierta manera, lo que pasa en la calle con el skate: una dualidad en los objetos que otros ven como meramente funcionales.

A través de estas exposiciones, se ha acercado el skate y su función en el espacio a la sociedad del arte y el público en general, y a los que de alguna forma no conocen el “deporte” ni como funciona.





[The Berrics](#)
2UP Project

[Raúl Domínguez](#)
Proceso Título (AM/PM)



“2UP” es una competencia que se ha realizado durante un par de años dentro del skatepark privado “The Berrics” en Los Angeles, California (USA). Se ha creado a partir de módulos de madera, con diversas formas, tamaños y ángulos, los cuales permiten realizar diferentes trucos de acuerdo a las posibilidades que las formas y su variadas combinaciones permiten.

Estos módulos de madera, fueron creados a partir de lo que ya tenía el skatepark, buscando nuevas y rebuscadas combinaciones que desafiaban a los participantes a ser lo más creativo posible.

La construcción y diseño de las piezas es bastante simple, pues son módulos de terciado y pintura. La complejidad y creatividad de la acción está en como estas piezas se distribuyen en el espacio y como trabajan junto a otros obstáculos ya diseñados, pudiendo tener infinitas combinaciones. De esta manera, la incorporación del espacio a la cantidad de módulos disponibles, genera una nueva dimensión para poder patinar.

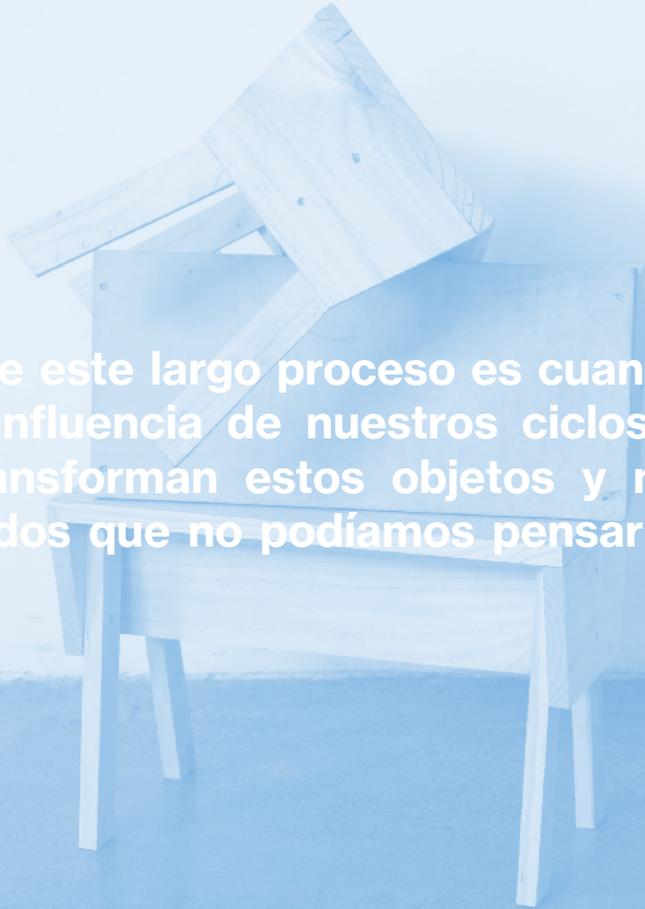
Por otra parte, el proyecto de titulación AM/PM de Raúl Domínguez entrega un proceso constructivo único: Monoproceso. En este trabajo, Raúl compone 3 piezas de porcelana que salen de un solo molde, lo que da una unión estética formal al producto. Si bien, las piezas que se crean son muy frágiles y con una función específica como lo es ser una jarra, un vaso y un plato, la forma en la que se construyen y su resultado es increíble.

En este ámbito, las piezas a fabricar podrían ser módulos que sale de una misma tipología, pieza o matriz, lo que ayudaría al producto final a ser coherente con los distintos módulos/esculturas que se realizarían y lo que daría al proyecto una unión estética. Además, se lograría unir de mejor manera las piezas en su construcción y uso, lo que facilitaría el proceso en el desarrollo y construcción de la obra.

A través de todos estos referentes seleccionados, podemos tener una idea clara de como empezar a gestionar y realizar un proyecto que habla sobre el valor de los objetos y su reinterpretación, por sobre los resultados finales de estos. Desde el proceso de diseño, la construcción y la ideación de un objeto/obra patinable, los referentes y antecedentes son de gran ayuda en la búsqueda de una solución y desarrollo concreto de un producto, servicio o intervención.

Objetos que nunca serán ni tendrán otro igual, ya sea por su construcción o sus materiales, se convierten en objetos con un valor único e irrepetible y el hecho de ser patinados, le agrega una nueva dimensión, tanto funcional, como estética y artística.

01. Si bien, van a ir llegando nuevos referentes durante el desarrollo del proyecto, ya sean proyectos en desarrollo o por desconocidos hasta el momento, esta selección considera ampliamente todos los detalles y aristas que se deben tener en un trabajo de diseño, arte, arquitectura y skate.

A white wooden chair with a broken backrest, set against a blue background. The chair is positioned in the center of the frame, with its backrest tilted and partially detached. The background is a solid, light blue color, and the floor is a darker blue. The text is overlaid on the right side of the chair.

“Durante este largo proceso es cuando se puede ver la influencia de nuestros ciclos personales, que transforman estos objetos y nos llevan a resultados que no podíamos pensar al principio.”

“Un producto es más que un objeto definido para lo que puedes ver. Cada objeto tiene una historia, cada nueva creación tiene un sentimiento y cada sentimiento tiene un círculo de altibajos que lo hace evolucionar. Esta evolución muestra cómo visualizas y creas un producto en tu cabeza antes de su materialización.

Disfruto este método de dar forma a una idea primero a través de un dibujo, que puede cambiar durante el proceso de fabricación. Durante este largo proceso es cuando se puede ver la influencia de nuestros ciclos personales, que transforman estos objetos y nos llevan a resultados que no podíamos pensar al principio.”

– Alberto Vitelio

Como meta del proyecto de titulación, mi primer y casi uno objetivo del proceso era generar un proyecto el cual no se quedara dentro de una sala de clases, sino que más bien, lograra generar un impacto dentro del ámbito en que me muevo diariamente: el diseño y el arte.

Primero, se propuso una obra estática, relacionada al la descontextualización y reinterpretación de los espacio, lugares y objetos a través del skate y su subcultura. Sin embargo, enfrentándose a la realidad del desafío que este proyecto presentaba, sumado a diferentes instancias de autocorrección y autoevaluación, la obra que un minuto fue simplemente una delgada línea entre lo azaroso y posiblemente banal, tomó un rumbo distinto, intentando acercar el diseño y el oficio hacia el mundo del arte de una manera un poco menos tradicional.

Fue a partir de una continua investigación y segmentación del proyecto por lo cual este fue tomando un nuevo camino: la poca autoimposición de “reglas” personales para poder tomar decisiones constructivas y de diseño en general, sumado al impacto que tenían los referentes y antecedentes presentados y por sobre todo, el tiempo y las limitaciones físicas, llevaron a replantear el qué y como hacer las cosas.

Desde la difícil tarea de montar una exposición en un par de meses, sumado a una complicada lesión de rodilla que me dejó sin poder moverme por un par de semanas, el proyecto anterior fue mutando hacia nuevos caminos los cuales abrieron un espectro de acciones mayor e inmensamente diverso.

Las decisiones y cambios que fui tomando en el tiempo, fueron otorgándole un mayor sentido al proyecto y a lo que se buscaba transmitir en un principio, en donde el descontextualizar algo que no vemos día a día y ponerlo en un lugar con una carga simbólica importante, nos hacia reflexionar y poder generar un diálogo constante con el usuario.

Por otra parte, el nunca perder esa conexión con el arte y sus espacios expositivos, ayudó a entender y trabajar de manera más concreta en los objetivos que se planteaban día a día.

Si bien, el cambió de proyecto se ve como algo radial al momento de ser presentado sin una explicación obvia, es inevitable entender que fue durante el mismo proceso creativo que se fueron abriendo y ampliando nuevos caminos, para poder llegar a un resultado completamente inesperado, pero con una fuerte y sólida base, pues fue a través de ir intentando no caer en el azar, que se logró nuevos y posiblemente mejores objetivos y resultado.

Es así, como el proyecto en el que pensaba, creía y trabajaba, se fue transformando en algo completamente distinto, pero que finalmente me fue entregando herramientas, enseñanzas y conocimientos que posiblemente no hubiese encontrado si me encerraba en lo que tenía en mente.

Utilizando completamente la investigación previa, sus antecedentes y referentes y sus posibles resultados, de aquí en adelante se presenta el proceso, trabajo, camino y resultado que dio el trabajar de manera constante y ordenada en un proyecto que busca seguir presentándose, incluso después de ser expuesto dentro y fuera de la universidad y en donde posiblemente, el diseño integral fue el arma más poderosa para lograr los objetivos y metas propuestas.



01. ¿Qué?

Artilugio operado manual y mecánicamente que permite la creación de objetos a través de un proceso de corte angular y clavado mecánico.

02. ¿Por Qué?

A través de la creciente masificación de las nuevas tecnologías, se ha perdido el valor y importancia del oficio, trabajo y proceso detrás de los objetos que utilizamos diariamente.

03. ¿Para Qué?

Dar sentido a la descontextualización y reinterpretación de objetos, espacios y oficios, con el propósito de formar un diálogo crítico y generar conciencia del valor que tienen los procesos.

Objetivo General

Mostrar de manera expositiva, a través de soportes multimediales (análogos y tecnológicos), el proyecto y su desarrollo.

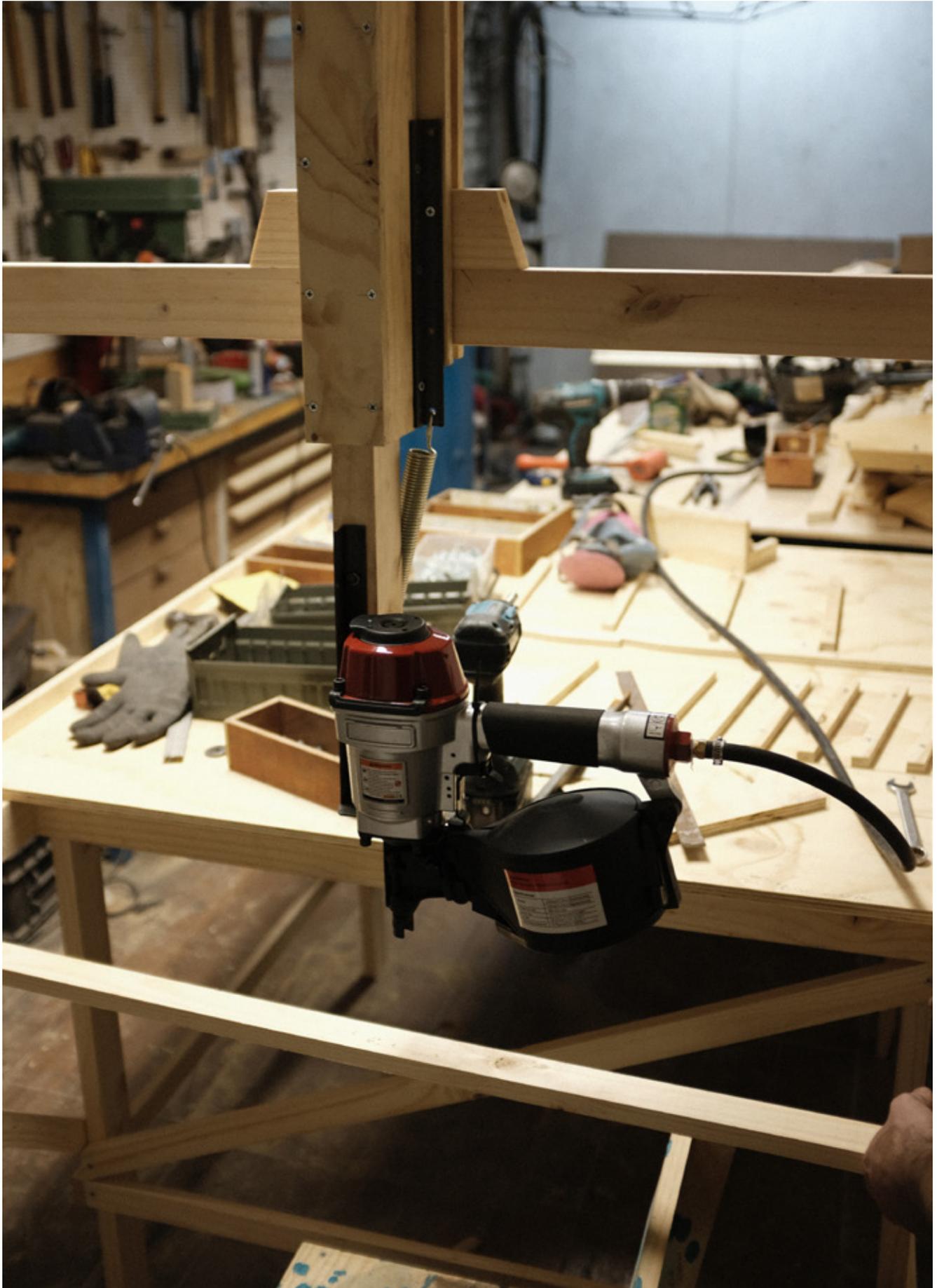
Objetivos Específicos

Poner en valor el proceso, tanto de diseño como constructivo del objeto, más que su apariencia y/o resultados finales.

Generar una familia de objetos funcionales, a partir de maquetación, diseño y construcción, para ser usadas diariamente con múltiples propósitos.

Poder generar una doble visión sobre un objeto, dentro y fuera de un espacio expositivo, donde el valor e intención cambia, según el contexto y usuario que participa sobre el proyecto.

MIS
MANOS
ESTÁN
HECHAS
PARA
CREAR.



Proyecto de diseño exploratorio que busca mostrar, a través de los procesos tanto de creación como constructivos, la relación entre el trabajo hecho a mano y el resultado final, otorgándole un valor al proceso por sobre los resultados finales. Tiene como misión reinterpretar y generar diálogo a través del diseño, la arquitectura y el arte local.

“Mis Manos Están Hechas Para Crear” es un proyecto multimedial, que su objetivo es redescubrir, reinterpretar y redefinir, desde un punto de vista más personal, los objetos, espacios urbanos y elementos que utilizamos diariamente. La finalidad de este proyecto es enfatizar y crear discusión sobre la forma en la que inciden los procesos dentro de la creación de objetos que ocupamos.

A través de esta experimentación y unión del diseño, la arquitectura y el arte, esta obra pone su foco de atención en cómo capturar y presentar la belleza del momento en que se hacen las cosas.

Estos objetos/esculturas funcionales son parte de un proceso de creación y construcción en constante cambio, lo que lleva a valorizar el proceso de diseño por sobre los resultados finales que se observan. Además, se prioriza el trabajo hecho a mano que se enfrenta a la producción en masa, generando un diálogo constante entre ambos modelos de creación.

El trabajo y obra se presenta en un amplio espectro de medios, tanto físicos como digitales, pero sigue un camino conceptual consistente, en donde siempre se presentan las ideas concretas y pensamientos que se quieren transmitir, a través de la escritura, escultura, fotografía, video, performance, instalación o impresión.

En una época donde la hiperconectividad, el acceso temprano y rápido a nuevas tecnologías y la posibilidad de tener todo al alcance de un solo click, se nos han olvidado la existencia humana detrás de todo lo que vemos, usamos y consumimos. Sobre todo, de valorar de una manera especial a los diferentes oficios o trabajos que hay detrás de muchos de nuestros objetos, puesto que el hecho de poder encontrar cómodamente y a un muy bajo costo todo lo que se necesita nos ha hecho perder eso.

Este proyecto y su muestra/exposición al público busca poder llevar el oficio de construcción y diseño a un mayor número de personas, donde el mostrar directamente el proceso de trabajo hace que el interés y la valorización de lo que se muestra sea mucho mayor.

El simple hecho de llevar algo cotidiano a una forma distinta y mostrarlo en un lugar con una carga simbólica diferente, como lo son las galería o salas de exposiciones, hace recontextualizar la mirada del usuario frente al objeto.

Por otra parte, intentar crear un proceso productivo y construir objetos de manera rápida, fácil y barata, es uno de los principales propósitos, posiblemente para crear un diálogo entre lo que se produce a mano, generalmente por diseñadores o artesanos, y la producción en serie de grandes fábricas alrededor del mundo.

Con un valor monetario pequeño, los objetos que se crean, como bancas, sillas, caballetes, entre otros, adquieren su valor mayor en el momento en que se presenta la forma de construirlos frente a los propios ojos de los usuarios.

Así, para cumplir con los objetivos principales de este proyecto, se crearon soportes que muestran de diversas maneras, el proceso, su desarrollo, la visión crítica y la recontextualización de la construcción de muebles y objetos de uso funcional, dotándolos de un valor adicional frente a un público variado y completo y que de alguna manera se espera que otorguen valor, por sobre todo, al proceso.

Para la realización del proyecto dentro del tiempo dispuesto, los recursos que se tenían y sobre todo la experticia en las materias a desarrollar, se compuso un equipo de colaboradores, donde cada miembro tuvo y cumplió un rol específico, pero al mismo tiempo trabajó sobre una línea de acción definida en la búsqueda de concretar de la mejor manera posible los objetivos y metas que se plantearon desde un principio.

En la congregación de un grupo para la realización del proyecto, se fueron abriendo puertas y uniendo fuerzas poco a poco. Después de varias reuniones con diseñadores y artistas amigos, contacté a Tomás Aracena: ex alumno de Diseño UC, hoy diseñador industrial, arquitecto y carpintero. Tomás tenía una línea de trabajo que había seguido desde hace mucho tiempo, el cual había empezado con LosGogo (estudio de diseño, arquitectura y carpintería junto a su hermano Nicolás) y ahora, seguía como independiente, bajo su propio nombre.

Vía mail, le comenté sobre mi proyecto, le conté las proyecciones y expectativas que tenía sobre este y el como esperaba que el pudiese ayudarme. Sin pensarlo mucho, me invitó a conocer su taller, contarle más del proyecto y finalizando esa primera “reunión”, ya se había sumado al grupo de trabajo.

Fue a través de Tomás que llegue a muchos más contactos, empresas, personas y conocimientos que posiblemente trabajando solo no hubiese tenido. Su visión madura sobre el diseño y el arte, sumado a su experticia como carpintero ayudaron a tomar decisiones y así dar un vuelco gigante al proyecto y dotarlo de nuevas herramientas, perspectivas y funciones, logrando así una obra de calidad y un desarrollo mucho más profesional.

Por otra parte, el trabajo de registro, tanto fotográfico como audiovisual, el cual es una pieza fundamental al momento de mostrar, publicar y contar el proyecto estuvo a cargo mío, con la ayuda de Antonia Hartwig y Emilia Carrillo, que se encargaron de registrar momentos donde ambos estábamos trabajando y era imprescindible una persona más en el equipo. A través de estos medios, análogos y digitales, la muestra, el proceso y los resultados finales fueron visibles, compartibles y masificables tanto impresa como digitalmente.

Finalmente, el equipo de la Galería La Sala, sobre el mando de Alejandra Chellew, fue un aporte importantísimo dentro de la recta final de la muestra, pues puso sobre la mesa su visión y experiencia de más de 25 años dentro de la escena de las galerías, y dio una visión importante de como poder entregar de la mejor manera todo lo que se quería decir y hacer. Además, Luis Agurto quien es ayudante y encargado de mantener el orden de las exposiciones, fue un pilar fundamental en el montaje y desmontaje de la exposición.

Así, con un equipo principal de solo dos personas y delegando pequeños trabajos y solicitando ayuda externa en los casos que se necesitaron, se completo y logro sacar adelante la obra final.

01.

Equipo



02.

Diseño & Desarrollo

La búsqueda constante por redescubrir, reinterpretar y recontextualizar los objetos que usamos y espacios que habitamos diariamente.

Darle distintos usos a las mismas piezas, para resaltar su valor funcional y estético.

Tener el proceso de diseño y construcción como pieza fundamental en la creación.

La base del diseño del proyecto se gestó desde las primeras ideas y autoevaluaciones, donde se entablaron conversaciones y correcciones que definieron y proyectaron las aristas principales sobre el diseño, dirección de arte y objetivos que se buscaban lograr.

El tener claras las metas y sobre todo las justificaciones y los porqué del proyecto, llevó a tomar decisiones constantemente positivas, ya que nada era dejado al azar ni a la arbitrariedad, lo que guió el proyecto hacia nuevos caminos donde el diseño fue una pieza clave en su desarrollo.

Para poder lograr los objetivos y metas que se trazaron desde un principio en el proyecto, paralelamente al desarrollo creativo y constructivo de la exposición, se fueron gestionando y delegando otros puntos importantes para lograr de una manera eficiente y concreta lo que se esperaba.

01. Galería

La posibilidad de contar con una galería de arte entregaba seriedad y profesionalismo al proyecto. A raíz de mi desarrollo paralelo como artista visual, la relación con la Galería La Sala y las varias exposiciones individuales y colectivas que había hecho con ahí, dieron pie a poder conseguir y presentar el trabajo de una manera más fácil y directa. Luego de varias reuniones presentando el proyecto, definiendo fechas, horarios y duración de la muestra, la galería accedió a prestar una de sus salas de exposiciones durante 4-5 días, permitiéndonos montar y desmontar con tranquilidad, hacer una inauguración, presentar las obras y tener en exhibición el proyecto frente a una gran cantidad de público.

02. Herramientas y Espacio

Gracias al taller de herramientas de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos, pero por sobre todo al taller personal de Tomás Arcena, se tuvo la opción de optar a una infinidad de herramientas para el trabajo en bruto de corte, soldadura, pintura, entre muchos otros. Además se pudo tener un espacio donde guardar y trabajar fines de semana e incluso días feriados.

03. Otros

Puntos importantes para poder lograr los objetivos fueron el registro y la ayuda externa para el montaje, video, impresión y apoyo o financiamiento de marcas.

Se logró poder delegar y coordinar diferentes trabajos a externos para que se cumplieran plazos, metas y se lograra un buen funcionamiento de la obra.



Primer Acercamiento

Antes que cualquier decisión fuese tomada, alrededor de un mes tuvo que pasar para recién entrar al taller a trabajar. Esto, porque fue necesario poder tomar tiempo para investigar, tomar decisiones de diseño y construcción y poder tener claras gran parte de las tareas que se necesitaban hacer para lograr el proyecto en el tiempo que se había definido.

Desde que se inició el proyecto, todo el trabajo, esfuerzo y dedicación era guiado por una idea de construcción y creación formal de esculturas patinables fija en la cabeza.

El proyecto que se había preparado anteriormente necesitaba de un equipo de trabajo concreto y profesional, ya que lo que se buscaba conseguir era de una escala excesivamente grande para lo que el proceso de trabajo y tiempo disponía.

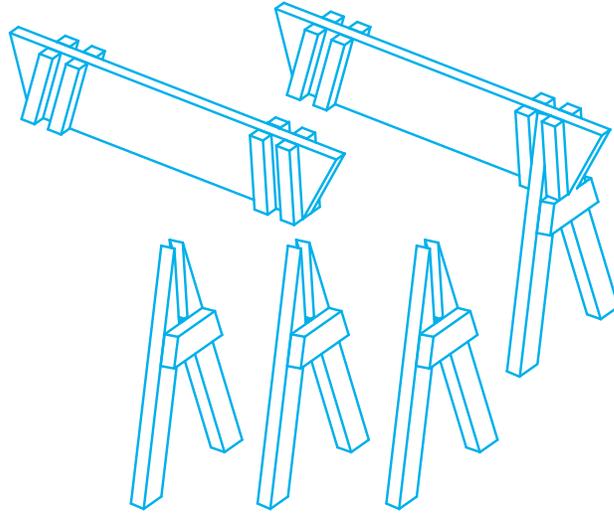
El abrir el espectro de opiniones y relacionarse cada vez más con diseñadores y personas que trabajan en el rubro desde ya hace muchos años, fue guiando la investigación y el desarrollo de la obra hacia nuevos caminos, ampliando el espectro de acción y dando un sentido más concreto al trabajo de diseño propiamente tal.

Fue así, como después de muchas reuniones, cafés y discusiones, tanto abiertas como personales, la principal idea que se tenía en la cabeza se desconstruyó en pequeñas piezas que hicieron darse cuenta de lo complicado que podía llegar a ser el desarrollar un proyecto con una base poco sólida, escasas y banales reglas de construcción y teoría y por sobre todo, alejándose cada vez más del área del diseño.

En el desarrollo de trabajo dentro del taller, se fueron rediseñando y rearmando los distintos módulos con los que trabajaría el proyecto. A partir de bocetos y maquetas previas, la idea era buscar ser lo más coherentes posible con las principales limitaciones que se hablaron en el principio del proyecto, pero al trabajar directamente con los objetos, estos hacían que se crearan cambios y dictaban nuevas ideas mientras se construían.

Gran parte del trabajo fue en base a una prueba y error constante, sumado a largas conversaciones y correcciones que buscaban llevar al proyecto por un lugar definido, sin dejar decisiones a la aleatoriedad, sobre todo imponiéndose reglas propias para la resolución de problemas y la toma de decisiones lo que fue finalmente la clave para lograr un nuevo y mejor proyecto.

En un principio la idea de usar troncos de madera, para generar una visual potente y una obra de gran escala y peso, fue trabajada desde maquetas hasta la primera prueba. El tronco, recuperado de una tala callejera por Sercotal, fue un material que dio bastantes problemas frente al trabajo dentro de un taller de dimensiones reducidas, además de ser un material costoso y difícil de trabajar proyectándose en generar más obras.



Desde este punto, largas discusiones sobre el dónde y cómo sobre llevar estos problemas, fue haciendo que Tomás me obligara a tomar decisiones, e implicó que hubiese un constante intercambio de ideas, referentes y gustos que fueron guiando el trabajo hacia un punto en común.

Su visión de diseñador y el llevarme a dar un paso hacia atrás para poder entender de mejor manera lo que se estaba intentando hacer fue clave en el momento de tomar decisiones frente al trabajo que estaba realizando.

Así, las dudas pasaron de “¿Qué y cómo construyo las esculturas?” a “¿Cómo defino reglas para luego ver qué y cómo construyo?”

En un contexto de evolución formal y experimentación constante, se define una nueva categoría de objeto mobiliario, basada en su origen constructivo de corte y unión.

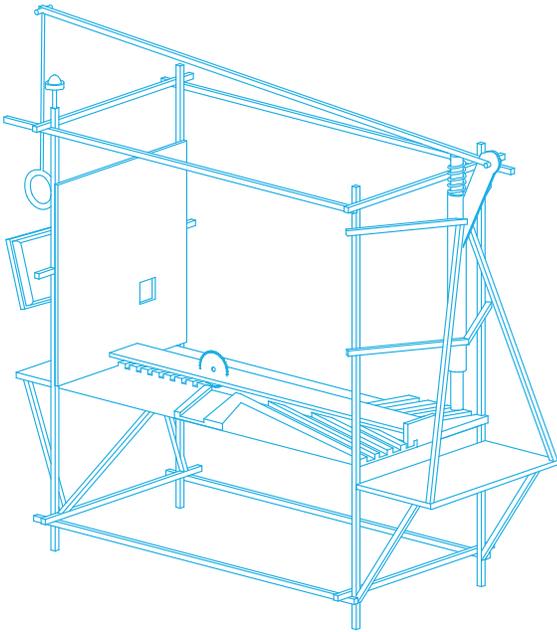
Para la definición de reglas y la forma en que se construirían los objetos, se seleccionaron diferentes referentes constructivos como lo fueron los atriles o bancos de pintor, los caballetes de construcción y las barreras policiales de NYC, objetos que dictaban una estructura simple y resistente pero por sobre todo, hechos de un material fácil de manejar, construir y de alcanzar: la madera.

A partir de allí, se fue dando forma a la construcción de matrices e uniones para poder generar un patrón de construcción de objetos que pudiesen ser resistentes y al mismo tiempo lo más simples posibles para su construcción. Así, se fue intentando abstraer los diferentes referentes que se tenían hacia un diseño propio, donde la funcionalidad de la construcción era uno de los principales puntos por resolver.

Pero, parte de los objetivos de darle valor al proceso de trabajo y el constructivo desaparecían al momento de esconderse en el taller: en una evolución constante bajo el trabajo diario frente a la solución de los problemas, la única manera de poder otorgarle valor al proceso es simplemente mostrándolo.

El experimentar y crear un nuevo patrón constructivo tomó forma de máquina. Por un lado, el mantener la relación humana hacía que se valorizara el trabajo y que el error fuese parte notoria del proceso. Por otro lado, el trabajo regularizado otorgaba una unidad visual y constructiva constante.

Así, lo que en principio fue una unidad constructiva sin mucha justificación, logró tener un discurso y un diálogo diferente pero real.



La Macchina & Prototipos

Los primeros prototipos funcionales fueron construidos sin la máquina, para poder tener la seguridad de que la construcción y el diseño fueran realmente bien hechos y pensados. Estos, luego de varias pruebas, tuvieron una alta resistencia y un buen diseño constructivo, lo que ayudó a poder trabajar dentro del taller. Los prototipos fueron utilizados durante bastante tiempo y lograron resistir al uso y desgaste que tuvieron durante el proyecto.

Finalmente, teniendo los prototipos y la totalidad de las piezas aprobadas para empezar a construir, se dio paso a dibujar y ordenar en el espacio la máquina que construiría todo. Desde pequeños bocetos, planimetrías 3D y construcción real, la forma, tamaño y estética de La Macchina (nombre que se dio una tarde de café) nunca estuvo definida. En un constante trabajo de prueba y error, calce y descalce y por sobre todo, prueba espacial real, la máquina se fue construyendo a medida que se avanzaba en todas las otras áreas del proyecto y su muestra.

Así mismo, se fueron construyendo nuevos prototipos, para poder ir probando los funcionamientos de la construcción y sus derivados.

Se construyeron 6 prototipos distintos, en lo que se pudieron testar diseño, resistencia, estética, color, teñido y durabilidad.

La decisión final de generar una familia de muebles y objetos por sobre lo que antes eran esculturas patinables, fue debido a el potencial constructivo y el desarrollo de diseño de lo que se había construido hasta el minuto. La fluida y constante variación del diseño hacia un producto definido fue tan potente que terminó por determinar el cambio final de la obra.

El poder acercar y descontextualizar el diseño y el oficio hacia el arte fue una de las principales razones por la cual este proyecto tomó un rumbo diferente durante su proceso creativo.

Para la parte de teñido y pintura de los muebles se experimentó con diferentes maquinarias, herramientas y estilos. Desde rociar tinta de impresora con un limpiavidrios, un complejo juego de poleas para dibujar y al mismo tiempo lanzar tintura a los muebles, hundir las maderas en pintura antes de construir o pintar con una pistola a gran presión, fueron solo algunas de las formas.

Se decidió pintar con una pistola de menor presión que se unía al mismo compresor que trabaja la máquina, para así unificar de manera completa todo el proceso constructivo y estético.

Se eligió un color celeste fuerte para contrastar con el tono desaturado y muy luminoso del Pino cepillado, pero siempre dejándolo a la vista (a través de un 'fading' o difuminación de color) para poder mostrar el material y sus propiedades.





Como resultado de todo el proceso investigativo, el trabajo dentro del taller en búsqueda de soluciones y todo el proceso creativo y constructivo, se presentaron tres objetos principales, además de diferentes soportes complementarios a la obra, para poder ser exhibido dentro de una exposición en una galería.

Un artilugio (Máquina), Bancas y Sillas fueron las principales obras que surgieron de esta evolución y experimentación.

También, todo el registro análogo y digital sumado a las diferentes pruebas que se realizaron, complementaron la exposición y dieron a entender todo el proceso que se había realizado.

Así, lo que en principio se construía como una propuesta formal potente, pero carente de contenido, reglas y soporte, se fue transformando en un proyecto que buscaba poder entregar un mensaje directo, crear contenido, generar un diálogo con su espectador y complementar su propuesta escénica con un producto de diseño concreto y funcional.

Un fluido cambio bajo un constante trabajo, marcado por etapas y eventos que fueron moldeando y generando nuevas y mejores ideas.

“Mis Manos Están Hechas Para Crear” se constituyó así como un proyecto de diseño/arte exploratorio y colaborativo.



02.⁰¹

LA MACCHINA

La Macchina es un artilugio (máquina, mecanismo, artefacto o herramienta) operado manualmente que permite la creación de objetos a través de un proceso de corte angular y clavado mecánico.

Diseñada para poder crear una familia de objetos funcionales con distintos propósitos, esta máquina es un simple medio para lograr el objetivo final de producir objetos con un valor en su proceso.

La Macchina, consta de dos partes, que han sido divididas por los procesos de corte y unión.

En primer lugar, consta de una superficie amplia con topes para poder colocar las maderas predeterminadas (listones de 1x2", 1x6" y 1x10") para poder, a través del corte de la sierra, ser reducidos a las piezas necesarias para la construcción. La sierra de mesa se desliza horizontalmente sobre la superficie a través de un engranaje de madera manualmente fabricado y se activa eléctricamente desde la mesa de control, fuera de la máquina.

Para el corte, se han delimitado guías que indican que corte realizar y a que pieza se relaciona. Con un mínimo de 3 cortes se generan todas las piezas necesarias para poder pasar a la parte de clavado e unión de las partes.

Después del primer corte de los listones más grandes, varias de las piezas pueden ser reutilizadas, siendo necesario menos cortes para la fabricación de las piezas.

La parte de clavado se compone de un espacio más reducido: un "atril" (o "caballete") suspendido desde la mesa es necesario para poder colocar las dos matrices que se utilizan para poder armar los muebles. de ahí, las piezas se van colocando y armando con clavos, partiendo siempre por las patas para luego dar forma al asiento y travesaños, que estructuran las formas.

Al igual que la sierra, la clavadora se mueve horizontalmente a través de un engranaje manualmente fabricado y verticalmente a través de un pistón, suspendido por un potente resorte y accionado por una manilla de hierro.

La pistola se recarga con aire comprimido traído por una manguera desde el compresor y se delimitaron guías para poder saber donde clavar en cada uno de los puntos necesarios.

La Macchina

Materiales: Pino Cepillado + Terciado + Fierro

Otros: Compresor + Pistola Clavos + Sierra.

Accesorios: Mesa Control + Matrices

Piezas: Maderas 1x2" - 1x6" - 1x10"

Dimensiones: 120x145x190 cms. (aprox.)

Resistencia: Alta

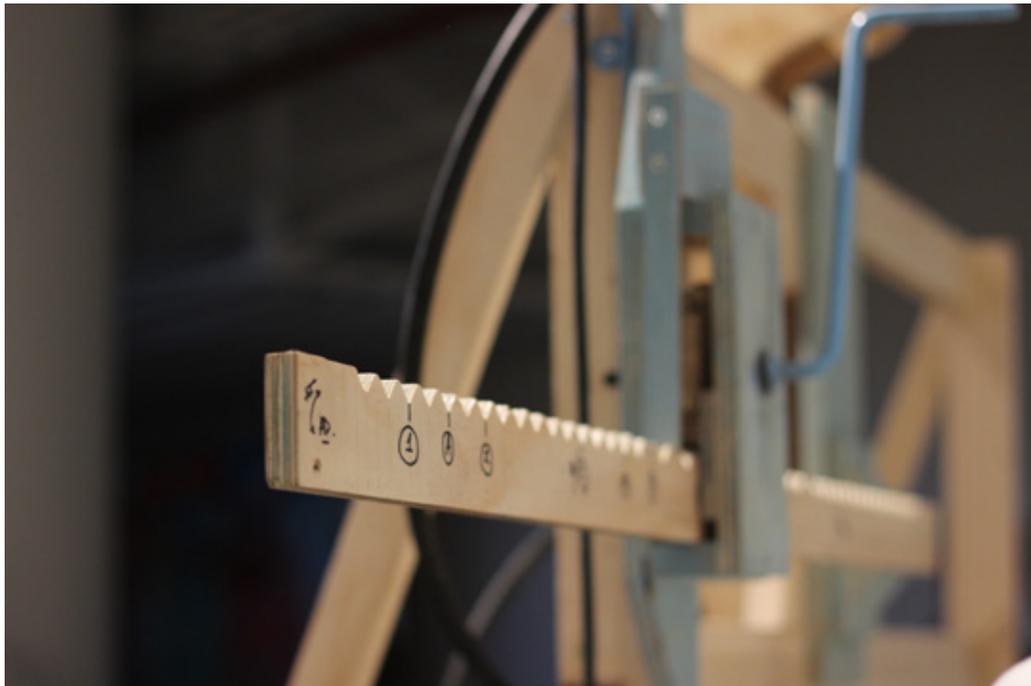
Durabilidad: Larga

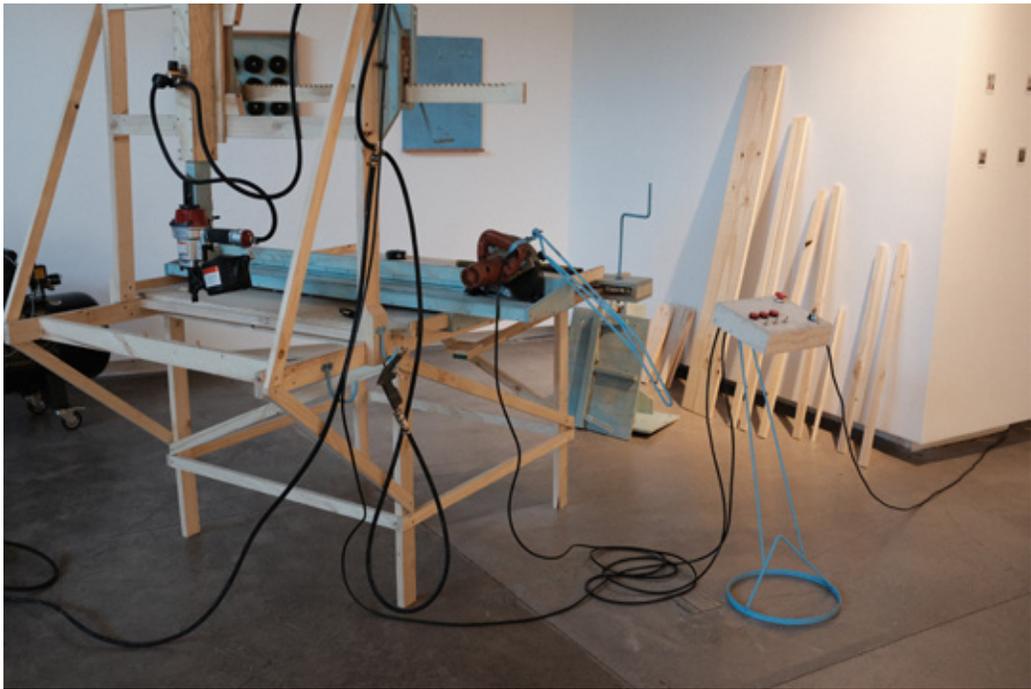
Anexo a la máquina, de disponen recargas y herramientas para poder resolver cualquier problema que ocurra mientras se trabaja en la construcción.

Una vez finalizado todo el trabajo constructivo, con el mismo aire comprimido traído desde el compresor, La Macchina se limpia con una pistola de aire y escobillas para un nuevo uso. Se cierra el aire y la parte eléctrica desde la mesa de control y se ordenan las mangueras y demases sobre y al costado de la máquina.

La Macchina permite a cualquier persona ser diseñador/constructor a través de pequeñas variables e instrucciones. El proceso de trabajo es un ciclo concreto, de mucha seguridad, que si se sigue bajo instrucciones previas, es posible lograr resultados concretos en la construcción de objetos.







02.⁰²

BANCO – BANCA

La Banca es una de las primeras piezas que resultaron de la máquina y es el primer objeto de la exhibición.

Con la posibilidad de crearse en diferentes tamaños y alturas, esta banca inspirada en el clásico piso pintor y en los caballetes de las construcciones, reúne las características necesarias para soportar peso, movimiento y uso constante, haciéndola resistente a casi cualquier situación y al mismo tiempo cómoda para ser ocupada.

Ideal para poder sentarse, ser utilizada contra una pared y poder juntarla en grupos.

Desde la construcción hasta su uso, la obra posee la cualidad de ser visual y materialmente liviana y simple, pero brutalmente fuerte.

Banco – Banca

Material: Pino Cepillado

Piezas: Maderas 1x2” - 1x6” - 1x10”

Dimensiones: (Desde) 50x23x35 cms. (aprox.)

Resistencia: Alta

Durabilidad: Larga





02.⁰³

SILLA – SILLÓN

La Silla nace formalmente de una variante estética y funcional de la Banca: el respaldo.

Inicialmente con los mismos cortes, ángulos y principales medidas anteriores, la Silla se construye con una base mayor de dos tablas (1x6" y 1x10") y un respaldo (1x6").

Al igual que las Bancas, se puede construir en diferentes medidas de largo, lo que la hace funcionalmente distinta cada vez, puesto que puede ser para más de una persona, reuniendo las mismas características que un sillón o mueble más largo.

Combinable con las diferentes Bancas y Sillas, se puede construir un espacio habitable y funcional rápidamente.

Silla – Sillón

Material: Pino Cepillado

Piezas: Maderas 1x2" - 1x6" - 1x10"

Dimensiones: (Desde) 40x37x45 cms. (aprox.)

Resistencia: Alta

Durabilidad: Larga





02.⁰⁴ OTROS

Para cerrar el ciclo de la construcción de los muebles, se crearon diferentes artefactos que ayudaron en las acciones de unión, eléctrica, limpieza y pintura/teñido.

Primero, se construyeron matrices como guías para poder clavar las diferentes piezas en un orden cíclico de la construcción del mueble. Con estas diferentes molduras o piezas, la unión de los objetos se facilitaba a la persona ajena a la máquina, lo hacía más seguro y regularizaba el proceso constructivo. (01)

También, se generó un mando eléctrico para poder dar corriente a las diferentes piezas de la máquina (sierra, clavadora y compresor), la cual se activaba solo teniendo la llave para dar contacto y teniendo un botón de seguridad por si algún accidente se produce. (02)

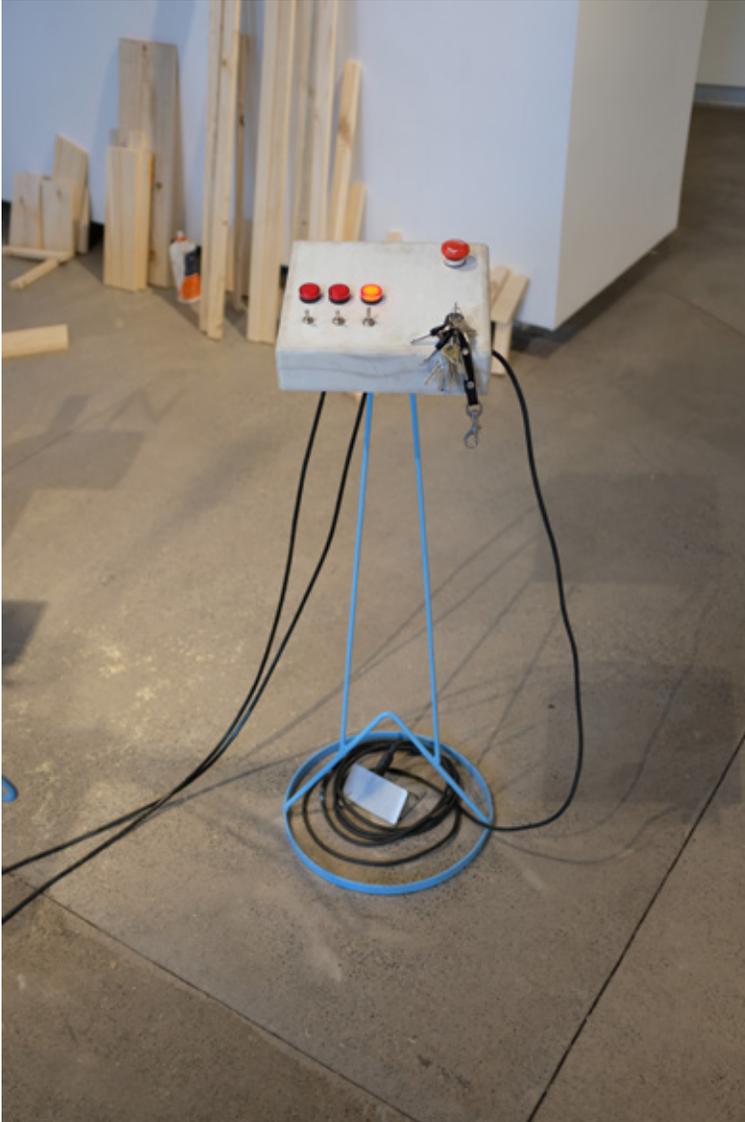
Este mando, teniendo tres interruptores, hacía que el compresor se encendiera para dar aire a la pistola de clavos y la pistola de limpieza, encendía la sierra de mesa para poder cortar las piezas y prendía una luz roja por sobre toda La Macchina, la cual indicaba que el artillero está en uso y es peligroso acercarse mucho.

Por último, se construyeron ganchos y cuadros para poder colocar tanto las herramientas en caso de tener que arreglar, cortar, unir o medir algo fuera de la mesa de la máquina, como para las diferentes recargas que tenía la pistola de clavos y la sierra. Así, cualquier desperfecto que se produjera mientras se trabaja en otro lugar fuera del taller, es posible de ser solucionado.

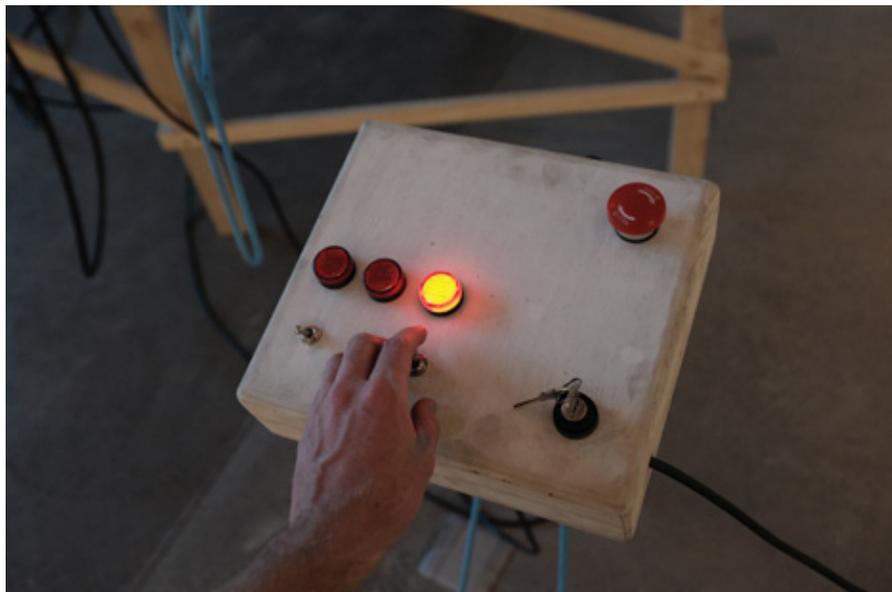
Todos estos anexos a La Macchina crean, construyen y complementan el ambiente, otorgando más valor, profesionalismo y seguridad a la puesta en escena, la exposición y al trabajo.

01
Molduras de clavado





02
Mando eléctrico

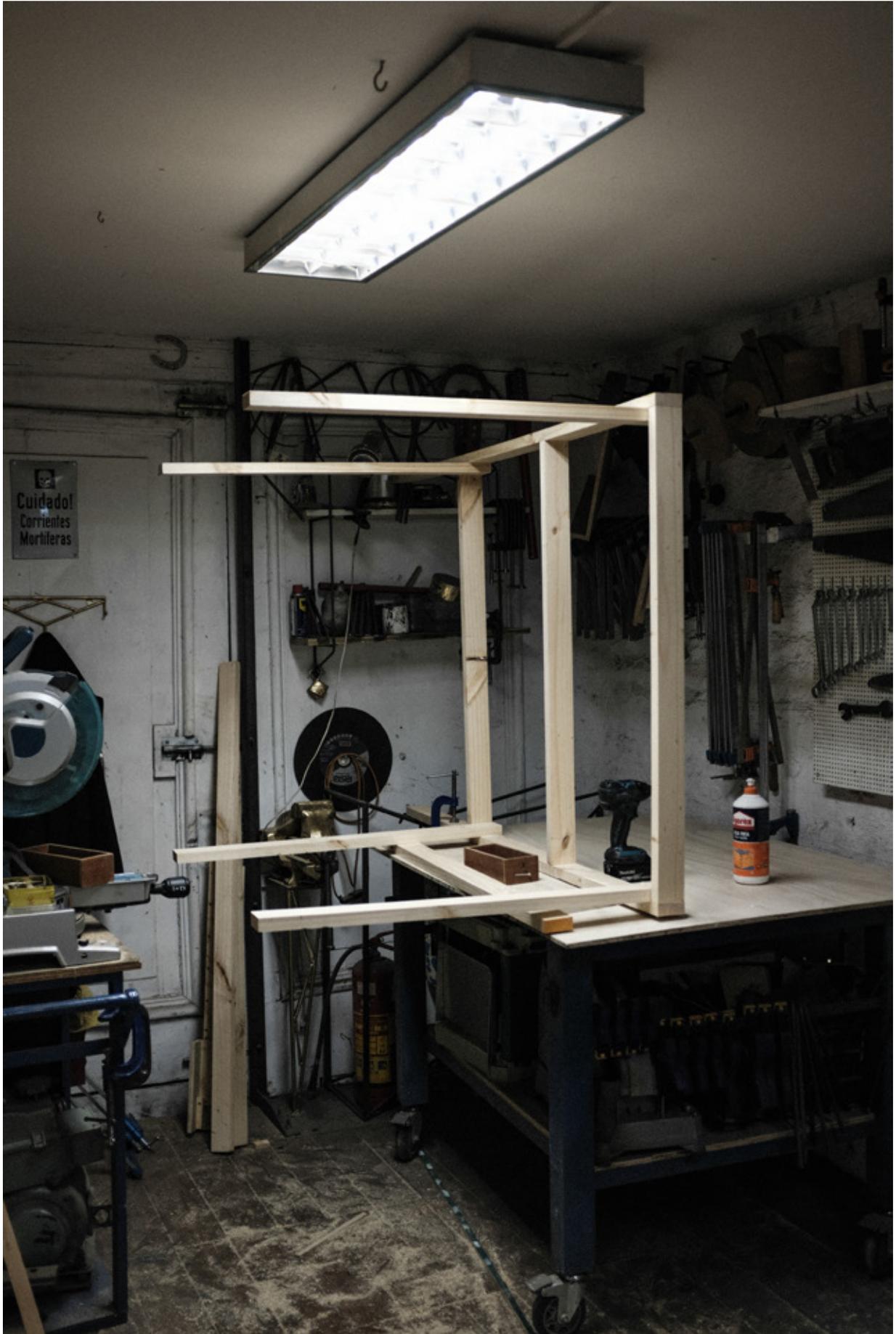


Gráficas & Estética'Mis Manos Están Hechas Para Crear'

Gráfica y Fotografía Difusión
Gráfica Aplicada y Fotografía Exposición
Invitación Galería y Redes Sociales
Fotografía Análoga Y Digital
Zine Proyecto
Texto y Fotografía Publicaciones
Redes Sociales

03.

Gráfica & Estética



01.LAMACCHINA

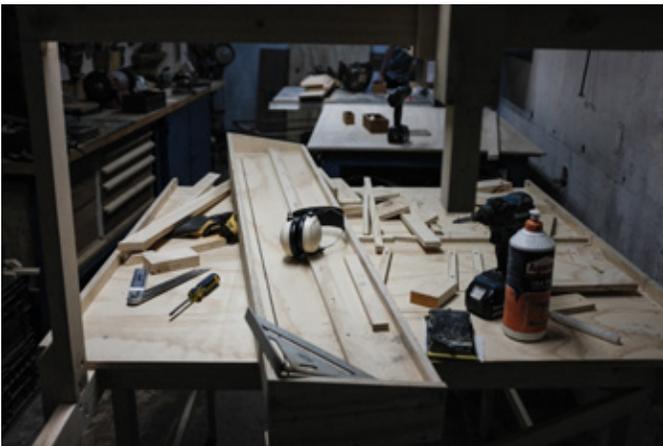
MIS MANOS ESTÁN HECHAS PARA CREAR.

22 - 25
NOV. 2017

Un proyecto de Diseño Exploratorio de
Sebastián Cobo Z. & Tomás Aracena M.

Galería La Sala - Santiago, Chile.
Francisco de Aguirre 3720, Vitacura.





Todo el trabajo gráfico, editorial, de registro y difusivo fue en base a generar una lógica coherente para la muestra y su presentación, tanto en vivo como en la publicación de este.

A raíz de las primeras fotografías tomadas en el taller donde se trabajaba para la máquina, se fue dando un tipo de registro centrado en la luz y sombra, el continuo cambio de espacio y por sobre todo, los detalles a como el trabajo constante configuraba el espacio que se habitaba.

Si bien, en un principio las fotos parecían un poco oscuras, el hecho de ir conociendo el espacio de trabajo e ir centrando el ojo en detallar con la luz lo que se quería mostrar, terminó por dar un registro amplio de fotografías tanto análogas como digitales.

A raíz de esto, y basado en trabajos previos de fotografía, diseño y arte, toda la estética tanto de la exposición como su difusión, se centro en entregar la información básica del proyecto dejando la invitación abierta a ver e interpretar las obras de la manera que se estimara conveniente, y por sobre todo, intentar acerca al usuario al trabajo porque era así como se daba a entender la obra.

Ya sea a través de las redes sociales, la galería, la calle o personalmente, la gráfica que se generó para el proyecto tuvo un amplio reconocimiento ya que se unificó a través de su estética fotográfica y de diseño gráfico/editorial.

La serie de Afiches/Posters se creó para poder ser compartida en diferentes plataformas y se ocupo para poder publicar el proyecto, tanto de forma digital a través de Instagram, Facebook o WhatsApp como de manera impresa con invitaciones e información anexa.

Así, este mismo diseño se fue reutilizando cada vez que se hacía una nueva muestra, invitación o publicación, dándole una unidad gráfica durante el tiempo.

La última gran parte del grafismo general del proyecto fue aplicada directamente en la galería y la exposición. Desde los textos explicativos hasta la distribución de las fotografías, parte esencial de la puesta en escena era lo visualmente perfecto: poder mostrar el proceso y sus resultados a través de una muestra y un recorrido pulcro, sobrio y minimalista enfrentándose a la imperfección del trabajo hecho a mano y la suciedad que generaba el trabajo con madera, pintura y máquinas ruidosas cuando se hacía una performance.

Las tipografías seleccionadas para la gráfica fueron [Edwardian Medium](#) para títulos e información más importante y [Akkurat](#) para textos e información secundaria.

03.⁰¹ ZINE

Para complementar el registro, la obra, la muestra y la gráfica del proyecto y su primera exposición pública, se creó un Zine, el cual se componía de fotografías y registros tanto del proceso creativo y constructivo como de los resultados finales de la máquina y sus objetos, los que luego se verían en la galería.

El Zine fue fabricado como cuadernillo a partir de 4 hojas carta, dobladas por la mitad y guillotinas, para finalmente quedar de 12 x 16 cms. al estar cerrado.

Diseñado a lo largo del proceso de trabajo e impreso, unido y cortado en The Factory Press uno por uno, todo el trabajo manual fue para comprobar que la manufactura fuese y quedara perfecta.

De esta manera, se fabricaron 30 Fanzines firmados y numerados por los artistas, los cuales pudieron ser llevados y regalados durante la inauguración de la exposición dentro de la galería.

También, luego de terminada la exposición, se permitió enviar el Zine vía mail cuando se solicitó, y también su reedición, fabricación y venta personal a costo para quienes no pudieron asistir al evento. Así, se logró alcanzar a más de 80 personas que pudieron tener la publicación impresa y/o digital.

Ahora, se prepara un nuevo Zine. Esta vez con registro fotográfico de los muebles, la performance y la exposición, para poder generar una serie de trabajos visualmente potentes y distintos a lo que se puede ver a través de una pantalla.

Zine

'Mis Manos Están Hechas Para Crear'

Fotografía: Sebastián Cobo

Diseño & Diagramación: Sebastián Cobo

Papel: Bond Ahuesado 80 grs.

Páginas: 16

Impresión: The Factory Press

Edición: N.01 - 25 copias firmadas y numeradas



“Lo ideal sería que el que llega a ver la exposición, se sienta dentro de nuestro taller e interactue con los muebles que hicimos. Finalmente es eso lo que queremos. Que ellos le entreguen el valor al objeto por el proceso más que por lo que es. Si ellos ven como lo hacemos, y todo lo que trabajamos por construir esto, probablemente esta banca o la silla tenga mucho más valor.”

– Sebastián Cobo

04.

Montaje





Una vez teniendo a máquina, los prototipos y las obras/piezas listas, se trasladó todo desde el taller en el que trabajamos en Providencia a la Galería La Sala en Vitacura, donde se tuvieron solo dos días de montaje y ajustes antes de inaugurar la muestra al público.

El montaje estuvo a cargo de Sebastián Cobo y Tomás Aracena, dentro del cual se tomaron decisiones de curatoría frente al material que se dispuso para la exposición.

Toda la lógica del montaje dentro de la galería fue en base a mostrar el taller donde se trabajaba de la manera más simple y precisa posible. En esta misma lógica, se llevó y colgó parte de las herramientas que más se usaban al trabajar y parte de las recargas para que la máquina funcionara.

Además, se distribuyeron los prototipos, piezas y muebles que se crearon para la exposición y se dispusieron sobre la pared más larga del espacio, una selección de fotografías sobre el proceso de trabajo impresas en A4. Sumándose a lo anterior, una pequeña pared mostraba 8 fotos instantáneas Polaroid, como parte del registro análogo del proyecto.

El poder optar a visualizar el proceso tanto fotográfica como físicamente dio pie a poder mostrar de manera clara el desarrollo, los procesos de trabajos y los fines y objetivos del proyecto.

El montaje se realizó los días 21 y 22 de Noviembre, durante la mañana, para poder dejar todo listo y presentable para la hora de inaugurar la muestra (19.30 hrs.), lo que no influyó en que las personas que ingresaban a la galería pudieran ver las obras mientras montábamos la exposición.

Durante aproximadamente unas 6 horas en total, se distribuyó el material, se colgaron las fotografías y cuadros y se distribuyeron los objetos en la sala grande de la galería.

Gracias a la ayuda de Luis Agurto, empleado de la galería y encargado de los montajes y desmontajes generales, se pudieron redirigir las luminarias y se instalaron conexiones eléctricas para poder hacer funcionar tanto La Macchina como la música del ambiente.

Una vez finalizado el montaje, se pusieron cervezas y chocolates a disposición para cuando la gente invitada llegara a la inauguración de "Mis Manos Están Hechas Para Crear".

* El desmontaje se realizó el día Lunes 27 de Noviembre durante la mañana, donde se guardó todo y se devolvió al taller para las nuevas exposiciones y muestras.



“Me gusto ‘caleta’ el concepto. encuentre filete la idea de estar vo con otra persona haciendo el trabajo, casi como, ponerse ustedes mismos como obra y hacer y mostrar el proceso completo del diseño, lo encontré increíble.”

– Vicente Manzano P.
Artista/Cineasta

“Que bonito proyecto. Es de lo más interesante que he visto hace mucho tiempo. Sobre todo comparandolo con el resto de las cosas que están haciendo artistas chilenos.”

– Marco Bizzari
Artista Visual

05.

Exposición





Desde un principio, el proyecto se gestó para poder ser exhibido, ya sea en galerías como en diferentes salas expositivas.

Para su primera muestra y lanzamiento del proyecto, el lugar de la Galería La Sala, ubicado en Francisco de Aguirre 3720 en la comuna de Vitacura, recibió a más de 80 personas de todas las edades, que pudieron ver en primera persona las máquinas, fotografías, obras, procesos y materiales que se exponían.

[Se entregaron cervezas y chocolates a todos los que asistieron la inauguración gracias a Cerveza Escudo Silver y KitKat, quienes entregaron productos de cortesía \(380 cervezas y 200 chocolates\) que se gestionaron durante el desarrollo de la preparación de la exposición en la galería.](#)

Durante la inauguración, se desarrollaron 2 Performance de construcción y uso de La Macchina: de un minuto a otro, se empezó a ocupar la máquina, alertando a los asistentes con la luz roja que indicaba que las máquinas estaban activas. Al trabajar directamente dentro de la sala, la gente empezó a sentarse en la escalera (también ocupada como anfiteatro) a observar el proceso de construcción de los muebles. A sí mismo, muchos grabaron y sacaron fotos durante el proceso.

Al finalizar, se volvió a dejar todo inactivo como medida de seguridad, y el evento siguió con naturalidad.

Luego de la primera performance, la gente estuvo más interesada en las obras, se acercó a probar y entender los funcionamientos de La Machinna y la factura de los muebles que se dispusieron dentro de la sala, y se acercó con mayor frecuencia a preguntar sobre el concepto y como se había llegado a realizar este proyecto.

–

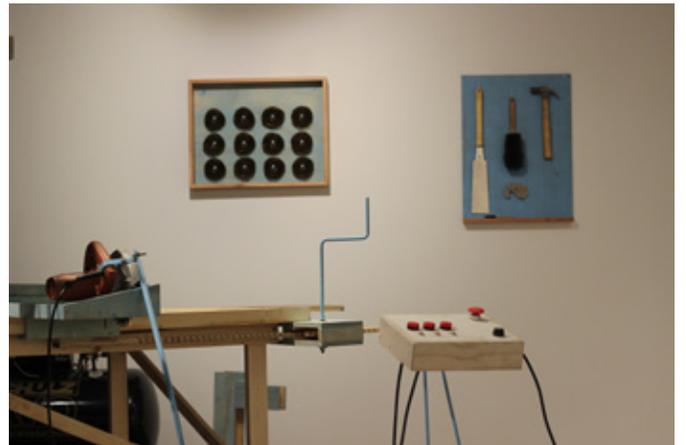
La exposición se extendió por 4 días más, donde se siguió recibiendo público, ya sea invitado personalmente o personas que llegaban a la galería de visita.

Para cerrar toda la muestra, se terminó el día Sábado 25 de Noviembre, con una visita guiada, acompañada de dos nuevas performance y luego un pequeño aperitivo junto a los asistentes.

Finalmente, se contabilizaron más de 200 personas que visitaron y vieron la muestra durante los dos eventos y cuatro días de exposición al público. Se realizaron 4 bancas de medidas variables dentro de la galería en modo Performance.







05.⁰¹

PUBLICACIONES

Parte importante del proyecto, su propuesta dentro del mundo del diseño y el arte tanto local como internacional y su mantención en el tiempo, es la capacidad de ser publicado y mostrado a través de diferentes medios, tanto físicos como digitales.

Para esto se generó una selección de fotografía del proceso, se registro de manera individual todas las piezas que componen el proyecto (La Macchina, Banca, Silla, Extras) y se realizó la grabación de un video mostrando el proceso y los resultados, para dar a entender de la mejor manera posible, los funcionamiento y resultados.

De esta manera, con un conjunto potente de contenido, se pudo enviar la información a diferentes medios, digitales e impresos, tanto locales como internacionales: Revista MasDeco, Revista Cosas, Plataforma Arquitectura, The Youthquake o El Safari, son algunas de las plataformas Chilena. Deezen, Wallpaper o ArtNau entre otros, las internacionales.

Ahora, a la espera de respuestas e idealmente publicaciones, se trabaja directamente desde las Redes Sociales y los contactos personales compartiendo contenido e intentando llegar a la mayor cantidad de gente posible, para así hacer crecer el proyecto y sus pretensiones de exponerse en más lugares.



Otro alcance de publicaciones que tuvo el proyecto y la exposición fueron las Redes Sociales: a través de Instagram y Facebook, se compartieron distintos post mencionando la muestra y compartiendo en tiempo real lo que pasó antes, durante y después en la Galería. Un registro gráfico y audiovisual que queda permanentemente dando vueltas por Internet, y que es una muestra concreta de apoyo al trabajo.

Por esta misma vía, se invitó a una visita guiada con los artistas el día sábado 25 de Noviembre, donde hubo una gran participación y se volvieron a publicar distintos registros de las obras.

“Probablemente la máquina, aunque tu no lo veas, representa tu forma de trabajar. Es algo también metódico y un proceso lento, que tiene esa parte humana que puede fallar, y es eso lo que le da un sentido.”

– Inés Campino
Artista Visual

Luego de meses de trabajo y una primera exposición dentro de una galería, personalmente el proyecto ha sido un éxito: más de 200 personas han podido ver en vivo el funcionamiento de la máquina y sus resultados. Mucha gente a través de las Redes Sociales se ha enterado del proyecto y ha brindado su apoyo, compartiendo y comentando sobre él. Distintas marcas han aportado al desarrollo de la obra y su difusión. Y por sobre todo, se proyecta como una nueva manera de generar diálogo, contenido y productos que pueden ser llevados al mercado del diseño y el arte fácilmente.

Tanto es así, que en el transcurso de la muestra del proyecto, se vendieron 3 bancas y 1 Silla de medidas variables, todas el mismo día de la inauguración del proyecto, donde el ver el proceso de trabajo dentro del taller y luego como funcionaba la máquina, otorgaba a los usuarios y visitantes de la exposición una visión real del valor que tenía una de estas creaciones.

Además, uno de los puntos más altos, ha sido que estas muestras han despertado interés en amigos diseñadores y artistas chilenos, quienes me han invitado personalmente a poder colaborar en distintos proyectos, tanto de diseño como de arte.

A raíz de esto, se han creado nuevas oportunidades para expandir mi trabajo como diseñador y artista visual, se han potenciado diferentes habilidades de trabajo y se han formado lazos para proyectos diversos que surgirán en un futuro cercano.

Después de la primera exposición, se han realizado dos muestras privadas más en el taller donde construimos y trabajamos el proyecto. Ahí, se invito a familia y amigos cercanos (invitación personal fuera de las redes sociales o públicas) a observar, ocupar y trabajar ellos sobre La Macchina, a poder probar y comprar los muebles que se exponían y disfrutar de música y otros diseño en vivo.

06.

Sumario



07.

Costos

Materiales (La Macchina & Objetos)

Madera	\$90.000 .-
Tornillos	\$7.000 .-
Fierro	\$14.000 .-
Clavadora + Clavos	\$140.000 .-
Aire (Manguera + Adaptadores)	\$17.000 .-
Sierra	Reutilización
Eléctrica	\$23.000 .-
Pintura	\$5.000 .-
Extras	\$10.000 .-

Fanzine & Fotografías

Papel	\$6.000 .-
Impresión The Factory Press	\$10.000 .-
Polaroids	\$8.000 .-

Gastos Extras

Transporte + Bencina	\$50.000 .-
----------------------	-------------

TOTAL	\$380.000 .-
--------------	---------------------

En primer lugar, el proyecto se creó con una mirada expositiva del diseño y la performance. Sin embargo, en su desarrollo, se ha visto un potencial enorme en la creación de productos y servicios, los cuales ayudan a poder generar un flujo y ganancia para poder costear la inversión inicial y los posibles y diversos gastos que se generen en el futuro.

Dentro de esto, la posibilidad de vender como producto las Bancas, Sillas y/o nuevos diseños que se generen como también el poder crear y hacer Workshops para enseñar carpintería básica, diseño y arte exploratorio y la creación de objetos bajo la lógica de La Macchina, son parte esencial de las ganancias del proyecto.

De esta manera, mostrando, exponiendo y teniendo la posibilidad de vender los objetos como obras funcionales, se podrá llegar a un equilibrio en donde la inversión inicial vaya disminuyendo hasta generar ganancias, las cuales serían reinvertidas para poder mover y llevar a la máquina por diferentes lugares.

*Todas las cifras aproximadas y un total sin mano de obra.

08.

Proyecciones & Implementación

EXPOSICIONES / EVENTOS

Gracias a la posibilidad de ser tanto publicado en distintos medios como exhibido en una galería, y teniendo un buen registro fotográfico y visual del proyecto, la muestra “Mis Manos Están Hechas Para Crear” se pretende llevar a nuevas salas expositivas y lugares de Diseño, Arquitectura y Arte en Santiago.

Este proyecto está siendo postulado a distintas iniciativas, galerías y centros de cultura, para poder ser parte de un imaginario, tanto del diseño como del arte chileno: Cursos, Exposición y Workshop en los talleres de verano de NAVE (www.nave.io), Exposición y Performance en la Galería Gabriela Mistral (www.galeriagm.cultura.gob.cl) y propuestas de obras a distintos eventos de Diseño y Arte, como el FEATZ (Festival de Arte Colaborativo) o la Bienal de Artes Mediales son solo algunas de las postulaciones que se han realizado una vez finalizada la primera exposición y se realizarán con miras al 2018.

Como otras proyecciones futuras, se busca poder llevar fuera de Santiago tanto el proceso como la obra final, para mostrar a un nuevo tipo de público la exposición y el trabajo personal de quienes componen el grupo.

Dentro de las posibles muestras en el exterior se encuentra la Galería MonoAmbiente (Buenos Aires, Argentina), bajo el mando de Martín Huberman, amigo cercano de Tomás, lo que facilita la presentación, pudiendo llegar de forma directa, sin pasar por procesos de selección anteriores.

WORKSHOPS

Por otro lado, la idea de hacer diferentes workshops abiertos a público es una proyección e implementación bastante importante: una manera de poder mostrar, enseñar y ocupar de otras formas La Macchina, para que al mismo tiempo, se pueda generar un ingreso monetario y así lograr eficiencia en la exposición del proyecto.

En adición al trabajo directo con la máquina y la creación de muebles y objetos predeterminados, también es importante poder dar a entender conceptos básicos de carpintería, construcción, trabajo y diseño, por lo que la o las clases se compondría también de una pequeña introducción y explicación de los conceptos claves del diseño objetual y la construcción.

Al mismo tiempo, intentar generar nuevos procesos de pintura o teñido de las maderas y construir nuevas máquinas que generen estos procesos podría ser otra arista del curso, entregando otro aprendizaje a los participantes.

Los workshops tendrían un valor de entre los \$9.000.- y \$20.000.- pesos dependiendo de la cantidad de clases, materiales, lugar y trabajo que se quiera realizar, en donde cada uno de los asistentes podría hacer uso de La Macchina, construir y pintar su propia banca o silla y llevársela consigo a casa.

09.

Conclusiones

Al darle al proyecto una connotación de obra dentro de mi trabajo como diseñador y artista fuera de la universidad, las cosas resultaron bastante bien y es indescriptible la cantidad de aprendizaje y madurez que se absorbió durante todas las etapas del trabajo.

El proyecto fue probablemente lo que no esperé durante todo el año.

Primero, el cambio que naturalmente se fue estableciendo, me llevó a trabajar en una área completamente poco desarrollada en mi trabajo, lo que generó un desafío extra desde un principio, pero que finalmente logró generar una nueva y diferente aproximación al diseño. También, por las exigencias de tiempo y trabajo que se piden fuera de la sala de clases: lograr desarrollar e implementar un proyecto con tiempos y plazos ajustados fue probablemente lo más exigente dentro de su desarrollo, lo que llevó a poder tomar decisiones con rapidez, seguridad y confianza.

El rol de diseñador que jugué tanto creativa como empíricamente fue complejo, pero bastante divertido de abordar. Sobreponerse a los diferentes desafíos, límites y dificultades que se cruzaban semana a semana, fue fortaleciendo y enseñando a llevar las cosas con calma, trabajo, dedicación y sobre todo esfuerzo. La posibilidad de trabajar y manejar un grupo consolidado de personas expertas en su materia, dio paso a un aprendizaje completamente nuevo. Un recorrido rico en aprendizaje, reflexiones y conversaciones, las cuales me hicieron crecer y madurar tanto como persona como profesional en diferentes áreas de trabajo.

El mantenerse activo y poner especial atención en el proceso de trabajo, sus dudas, reflexiones y cambios generó un valor especial que permitió dar libertad creativa durante el tiempo de trabajo.

El dejar que el diseño se fuese creando a partir de las necesidades que se observaban y la constante investigación, permitió que potencialmente se generaran cambios que permitieran nuevos caminos que de otras maneras no hubiesen surgido.

La forma en la que se abordó el proyecto, siguiendo un proceso de diseño que consistió en repensar las primeras ideas, llevar estas ideas a la realidad, probarlas e iterar, permitió comprobar la efectividad de experimentar en la realidad desde el principio, dejando que el diseño se genere en el proceso y permitiéndose mirar desde un punto más amplio las fortalezas y debilidades de las ideas que se proponen en primer lugar.

Los objetivos se cumplieron fielmente y fueron superados con éxito, además de generarse nuevas instancias que potencian y proyectan el trabajo, la obra y el proyecto a poder seguir desarrollándose.

Así, no queda más que agradecer a cada persona que aportó de alguna u otra manera al proyecto y a este trabajo. A Tomás Aracena por su incansable trabajo y ganas de poder enseñar. A la Galería La Sala y todo su equipo por confiar en mi obra y visión del diseño/arte, acompañarme en todas las etapas de mi carrera y darme la confianza suficiente para poder mostrar mi trabajo. A mi familia y amigos que estuvieron presentes en cada etapa del proyecto para lo que se necesitara. Y finalmente a todo aquellos que apoyan este proyecto desde las distintas áreas a las que pertenecen.

Espero, y creo que sin duda alguna, 'Mis Manos Están Hechas Para Crear' se proyectará como una obra importante dentro de la escena del diseño y el arte local, intentando acercar las diferentes áreas de trabajo hacia un punto común y cambiar, mejorar e inventar nuevas y mejores obras y trabajos.

Anexos



09.⁰¹

Personas

(& Otros)

Alv, Pontus
(Suecia)
Artista/Skater

Alvarez, Anton
(Chile-Suecia)
Artista/Diseñador

Andre, Carl
(USA)
Artista

Aracena, Nicolás
(Chile)
Arquitecto/Carpintero

Aracena, Tomás
(Chile)
Diseñador/Carpintero

Barrera, Octavio
(España)
Diseñador/Skater

Barthes, Roland
(Francia)
Filósofo

Bizarri, Marco
(Chile)
Artista

Borden, Iain
(UK)
Arquitecto/Urbanista

Campino, Inés
(Chile)
Artista

Castillo, Eduardo
(Chile)
Arquitecto

Chali, Elian
(Argentina)
Muralista

Chillida, Eduardo
(España)
Artista

Claret, Curro
(España)
Diseñador

Colberg, Tait
(USA)
Escritor/Skater

Dominguez, Raúl
(Chile)
Diseñador

Duchamp, Marcel
(Francia)
Artista

Gompertz, Will
(UK)
Escritor

Hartwig, Antonia
(Chile)
Arquitecta

Huebler, Douglas
(USA)
Artista

Ingels, Bjarke
(Dinamarca)
Arquitecto

Isle Skateboards
(UK)
Skate

Kelly, Ellsworth
(USA)
Artista

Lailach, Michael
(Alemania)
Escritor

Léger P., Pedro
(Portugal)
Arquitecto/Artista

LeWitt, Sol
(Bélgica)
Artista

LosGogo
(Chile)
Constructores

Manzano, Vicente
(Chile/USA)
Cineasta

Martin, Shantell
(UK)
Artista

Marzona, Daniel
(Alemania)
Galerista/Escritor

Moritz S., Arthur
(Alemania)
Matemático

Muller Van Severen
(USA)
Diseñadores

Oppenheim, Dennis
(USA)
Artista

Orozco, Gabriel
(Mexico)
Artista

Ostrowski, David
(Alemania)
Artista

Pedros, Micaella
(Portugal)
Diseñadora

Ray, Man
(USA)
Artista

Rodriguez, Sebastián
(Chile)
Artista/Diseñador

Skateism Magazine
(Grecia)
Revista

Smith, Tony
(USA)
Artista

The Andes House
(Chile)
Estudio de Diseño

The Berrics
(USA)
Skatepark

Young, Bobby
(USA)
Escritor

Zarka, Raphaël
(Francia)
Artista

09.⁰²

Traducción

[P.15](#)

“Ellos operan tácticamente, ajustándose al medio ambiente como un soldado en la selva. Este modus operandi es la diferencia esencial entre el peatón y el skater. El peatón medio experimenta la arquitectura un nivel casual e indirecto, que coloca la arquitectura en el fondo del usuario. Para el skater, el paisaje arquitectónico es el foco principal; Lo experimentan en un nivel directo y específico. Es una relación de tabla y superficie que se basa en el pensamiento de improvisación impulsado por los pies.”

[P.16](#)

“Skateboarding es arte. No hay ninguna figura de discurso aquí; No es meramente «artístico» o «como las artes». El arte en skate es igual a dibujo y pintura, escultura, música, danza, teatro o cine. Como todo arte, su valor surge simplemente y directamente de ser lo que es; nada más y nada menos.”

[P.17](#)

“Los practicantes de las artes tradicionales gozan de la misma libertad. Por lo tanto, el interés de los patinadores por el dibujo y la pintura, la música, la danza, la actuación o la realización cinematográfica no es una coincidencia. Del mismo modo, los artistas tradicionales a menudo son aficionados al skate, incorporándolo al por mayor, o pidiendo prestados trozos y piezas para su uso en su propio trabajo. A lo largo de su historia, el skateboarding se entrelazó primero con el rock'n'roll y la música posterior del hip hop, por ejemplo. Graffiti y otros diseños gráficos, así como fotografía y videografía, también han disfrutado de colaboraciones largas y fructíferas con el skateboarding. Como resultado, los patinadores rutinariamente han llevado a la cultura de la corriente principal de la juventud como productores de gustos.”

[P.20](#)

“Lo que el skateboarding y toda la miríada de prácticas urbanas de la ciudad nos dicen, es que necesitamos celebrar tres cosas: diferentes pueblos, diferentes espacios y diferentes maneras de conocer la ciudad. Debemos celebrar a personas de diferentes orígenes, razas, edades, clases, sexualidad, género e intereses generales, que tienen diferentes ideas de espacio público y que posteriormente utilizan y hacen sus propios lugares para fomentar su propia identidad como individuos y los ciudadanos. Y necesitamos, por lo tanto, diferentes tipos de espacios. Más allá del centro comercial y la plaza, las ciudades necesitan espacios ocultos y espacios brutalmente expuestos. Y necesitamos prácticas como el skateboarding, todos nosotros, si patinamos o no.”

[P.22](#)

“Las cosas que evolucionaron en un contexto, de repente encuentran su propio potencial cuando se mueven a otro contexto.”

[P.29](#)

“El camino habitual es patinar algunos lugares y luego entender que son esculturas o piezas de arquitectura y luego te interesa este tipo de arquitectura. Y luego te interesas por las formas de arquitectura aunque no estén relacionadas con las formas o formas que sean capaces de ser patinadas [...] pero es realmente skateboarding lo que nos ayuda a acceder a estas cosas.”

09.⁰³

Bibliografía

LIBROS IMPRESOS

01. Borden, Iain. Skateboarding. Space And The City: Architecture and the Body. Oxford, Inglaterra. Berg, 2001.
02. Colberg, Tait. The Skateboarding Art. 2013.
03. Zarka, Raphaël. Free Ride: Skateboard, mécanique galiléenne et formes simples. Paris, Francia. Éditions B42, 2011.
04. Raphaël, Zarka. On A Day With No Waves. A Chronicle Of Skateboarding (1779-2009). Paris, Francia. Éditions B42. 2010.
05. Chali, Elian. Hábitat. Mar del Plata, Argentina. TRImarchi Editions. 2016.
06. Long Live South Bank. Londres, Inglaterra.
07. Lailach, Michael. Land Art. Colonia, Alemania. Taschen. 2007.
08. Marzona, Daniel. Arte Conceptual. Colonia, Alemania. Taschen. 2005.
09. Barthes, Roland. Critical Essays. Northwestern University Press. 1972.
10. Thomson Neumann, Maureen. El Lugar del Arte: La reinterpretación del Espacio Público en el Ágora de la Cultura (Arquitectura). Santiago, Chile. Pontificia Universidad Católica de Chile, Escuela de Arquitectura. 1992
11. Munari, Bruno. El cuadrado : más de 300 ejemplos ilustrados sobre la forma cuadrada. México, D.F. (Gustavo Gili). 1999.

REVISTAS ELECTRÓNICAS

01. Performa Magazine [en línea]. Charlotte Cosson. 2012. Disponible en: <https://performamagazine.tumblr.com/post/27356238792/free-ride-the-art-and-science-of-skateboarding>
02. The Independent [en línea]. Londres, Inglaterra. 2001. Disponible en: <http://www.independent.co.uk/voices/commentators/skateboarders-are-essential-for-our-cities-5365937.html>
03. Paper Magazine [en línea]. New York, USA. 2015. Disponible en: <http://www.papermag.com/skateboarding-legend-chad-muska-on-balancing-creative-passions-and-the-1427626875.html>
04. Solo Skateboard Magazine [en línea]. Colonia, Alemania. Stefan Schwinghammer. 2015. Disponible en: <http://www.soloskatemag.com/raphael-zarka-about-skating-sculptures>
05. Bidoun [en línea]. New York, USA. Suzanne Cotter. 2008. Disponible en: http://michelrein.com/cspdocs/press/files/rz_Bidoun.pdf
06. Loud Paper [en línea]. Bobby Young. Disponible en: <http://www.loudpapermag.com/articles/a-skateboarders-guide-to-architecture-or-an-architects-guide-to-skateboarding>
07. Kingpin Skate Magazine [en línea]. Londres, Inglaterra. Daryl Mersom. 2003. Disponible en: <https://kingpinmag.com/features/side-effects-urethane-new-skateable-architecture.html>
08. Arch Daily Blog [en línea]. Vanessa Quirk. 2012. Disponible en: <http://www.archdaily.com/246526/why-skateboarding-matters-to-architecture>

01. Todas las fotografías son usada exclusivamente para fines académicos, en la búsqueda de ilustrar y representar de la mejor manera posible el proyecto y su investigación.

02. Todas las fotografías del proyecto por Sebastián Cobo, Emilia Carrillo y Antonia Hartwig.

REVISTAS

01. Solo Skateboard Magazine. Colonia, Alemania. (03). Julio 2015.
02. Free Skateboarding Magazine (N.09) Londres, Inglaterra. 2016.
03. 120x120 - Anton Alvarez. Londres, Inglaterra. Royal College of Arts. 2012.
04. Revista Mármol (N.01 & N.02). Santiago, Chile. Mayo & Noviembre, 2016.
05. Doméstico (N.01). Santiago, Chile. Ediciones Daga

VIDEOS & DOCUMENTALES

01. "A Volcanic Scape" - Dani Millan <https://vimeo.com/201523798>
02. "Skate Villa" - Philipp Schuster (via ArchDaily) <https://vimeo.com/43859308>
03. "Skateboarding VS Architecture: A Study of Public Space and Materiality in Auckland City" Johnny Agnew. <https://vimeo.com/31136828>
04. "'Second Nature' A Documentary Film About Janne Saario" - Yves Marchon & Element <https://vimeo.com/46685196>
05. "Abstract, The Art of Design" (Episodio 04, Bjarke Ingels) - Netflix
06. "Joining Bottles" - Micaella Pedros <https://vimeo.com/172330337>
07. "The Thread Wrapping Machine" - Anton Alvarez <https://vimeo.com/44191867>

EXPOSICIONES

01. Riding Modern Art
Raphaël Zarka
02. A Surface In Between
03. Paving Space
Isle Skateboards, Carhart WIP & Raphaël Zarka (<https://vimeo.com/194952553>)
04. Liga 09: Sonido Opaco
Eduardo Castillo
05. La Junta: Arte & Skate
MOV., Cljrs & Locus.cl
06. Crail Camera Crew
Crailtap

OTROS

01. Janne Saario
<http://www.jannesaario.com>
02. LB Project
Lucas Beaufort - <http://www.the-lbproject.com>
03. Patineta
<http://www.patineta.net>
04. Skateistan
<https://skateistan.org>
Skatepal
<http://www.skatepal.co.uk>
Vive Skate Chile
<https://www.facebook.com/ViveSkateChile/>

