

Cuaderno 109

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]

Año 24
Número 109
2020/2021
ISSN 1668-0227

Creatividad, emoción y espacio

Sandra Navarrete: Prólogo. Creatividad, emoción y espacio // *Primera Parte. 1. La cuestión sensorial en las experiencias pedagógicas de diseño* | **Andrés Gustavo Asarchuk** y **María Macarena Fernández Rabadán:** De la representación a los hallazgos | **Peggy McDonough** y **Julio Bermúdez:** Abstracción, Transformación, e Inspiración | **Sergio Donoso** y **Mitzi Vielma:** Imágenes y palabras afectivas para estimular la imaginación: un caso en la didáctica proyectual | **Beatriz Eugenia Ojeda** y **María Jimena Escoriaza Nasazzi:** Conversaciones acerca del espacio | **Esther Giani:** La belleza como valor emocional en el espacio cultural | **Gabriel Leonardo Medina:** Secuencias didácticas en la dimensión del espacio: prototipando mapas gráfico-espaciales | **Inés Tonelli:** Exploraciones en el campo de la investigación proyectual fenomenológica | **Pablo Bianchi:** La fenomenología de la percepción como estrategia de enseñanza-aprendizaje del proceso proyectual en arquitectura // *2. Experiencias proyectuales de integración artística, técnica y/o expresiva* | **Sebastián Serrani** y **Jimena Escoriaza:** Hacia una arquitectura análoga de la música // *3. Reflexiones teóricas y metodológicas sobre creatividad, emoción y espacio* | **Luis Álvarez Falcón:** Fenomenología del diseño: la reproducibilidad y el diseño de las imágenes, de los espacios, de los tiempos y de los afectos | **Ana Beatriz Pereyra de Andrade**, **Ana Maria Rebello Magalhaes**, **Ariadne Franco Mathias**, **Lucas Furio Melara** e **Paula Rebello Magalhaes de Oliveira:** Desenhando Memórias em Espaços Solidários: um registro de emoções no abrigo de idosos Vila Vicentina | **Édgar Montaña Lozano:** El juego consciente en el proceso del pensamiento creativo // *Segunda Parte* | **Sandra Navarrete:** Los espacios del silencio | **Marcela Brkjljajic:** Desde la crisis existencial a la sustancia de la arquitectura | **Sebastián Serrani:** El recorrido en la arquitectura y ciudad una aproximación desde la crítica y el relato.

Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.
Facultad de Diseño y Comunicación.
Universidad de Palermo. Buenos Aires.



Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación

Universidad de Palermo.
Facultad de Diseño y Comunicación.
Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.
Mario Bravo 1050. C1175ABT.
Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.
www.palermo.edu
publicacionesdc@palermo.edu

Director

Oscar Echevarría

Editora

Fabiola Knop

Coordinación del Cuaderno n° 109

Sandra Navarrete (D&C, UP, Argentina)

Comité Editorial

Lucia Acar. Universidade Estácio de Sá. Brasil.
Gonzalo Javier Alarcón Vital. Universidad Autónoma Metropolitana. México.
Mercedes Alfonsín. Universidad de Buenos Aires. Argentina.
Fernando Alberto Álvarez Romero. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Colombia.
Gonzalo Aranda Toro. Universidad Santo Tomás. Chile.
Christian Atance. Universidad de Buenos Aires. Argentina.
Mónica Balabani. Universidad de Palermo. Argentina.
Alberto Beckers Argomedo. Universidad Santo Tomás. Chile.
Renato Antonio Bertao. Universidade Positivo. Brasil.
Allan Castelnuovo. Market Research Society. Reino Unido.
Jorge Manuel Castro Falero. Universidad de la Empresa. Uruguay.
Raúl Castro Zuñeda. Universidad de Palermo. Argentina.
Mario Rubén Dorochoesi Fernandois. Universidad Técnica Federico Santa María. Chile.
Adriana Inés Echeverría. Universidad de la Cuenca del Plata. Argentina.
Jimena Mariana García Ascolani. Universidad Iberoamericana. Paraguay.
Marcelo Ghio. Instituto San Ignacio. Perú.
Clara Lucia Grisales Montoya. Academia Superior de Artes. Colombia.
Haenz Gutiérrez Quintana. Universidad Federal de Santa Catarina. Brasil.
José Korn Bruzzone. Universidad Tecnológica de Chile. Chile.
Zulema Marzorati. Universidad de Buenos Aires. Argentina.
Denisse Morales. Universidad Iberoamericana Unibe. República Dominicana.

Universidad de Palermo

Rector

Ricardo Popovsky

Facultad de Diseño y Comunicación

Decano

Oscar Echevarría

Secretario Académico

Jorge Gaitto

Nora Angélica Morales Zaragosa. Universidad Autónoma Metropolitana. México.

Candelaria Moreno de las Casas. Instituto Toulouse Lautrec. Perú.

Patricia Núñez Alexandra Panta de Solórzano. Tecnológico Espíritu Santo. Ecuador.

Guido Olivares Salinas. Universidad de Playa Ancha. Chile.

Ana Beatriz Pereira de Andrade. UNESP Universidade Estadual Paulista. Brasil.

Fernando Rolando. Universidad de Palermo. Argentina.

Alexandre Santos de Oliveira. Fundação Centro de Análise de Pesquisa e Inovação Tecnológica. Brasil.

Carlos Roberto Soto. Corporación Universitaria UNITEC. Colombia.

Patricia Torres Sánchez. Tecnológico de Monterrey. México.

Viviana Suárez. Universidad de Palermo. Argentina.

Elisabet Taddei. Universidad de Palermo. Argentina.

Comité de Arbitraje

Luis Ahumada Hinostrero. Universidad Santo Tomás. Chile.

Débora Belmes. Universidad de Palermo. Argentina.

Marcelo Bianchi Bustos. Universidad de Palermo. Argentina.

Aarón José Caballero Quiroz. Universidad Autónoma Metropolitana. México.

Sandra Milena Castaño Rico. Universidad de Medellín. Colombia.

Roberto Céspedes. Universidad de Palermo. Argentina.

Carlos Cosentino. Universidad de Palermo. Argentina.

Ricardo Chelle Vargas. Universidad ORT. Uruguay.

José María Doldán. Universidad de Palermo. Argentina.

Susana Dueñas. Universidad Champagnat. Argentina.

Pablo Fontana. Instituto Superior de Diseño Aguas de La Cañada. Argentina.

Sandra Virginia Gómez Mañón. Universidad Iberoamericana Unibe. República Dominicana.

Jorge Manuel Iturbe Bermejo. Universidad La Salle. México.

Denise Jorge Trindade. Universidade Estácio de Sá. Brasil.

Mauren Leni de Roque. Universidade Católica De Santos. Brasil.

María Patricia Lopera Calle. Tecnológico Pascual Bravo. Colombia.

Gloria Mercedes Múnera Álvarez. Corporación Universitaria UNITEC. Colombia.

Eduardo Naranjo Castillo. Universidad Nacional de Colombia. Colombia.

Miguel Alfonso Olivares Olivares. Universidad de Valparaíso. Chile.

Julio Enrique Putalláz. Universidad Nacional del Nordeste. Argentina.

Carlos Ramírez Righi. Universidad Federal de Santa Catarina. Brasil.

Oscar Rivadeneira Herrera. Universidad Tecnológica de Chile. Chile.

Julio Rojas Arriaza. Universidad de Playa Ancha. Chile.

Eduardo Russo. Universidad Nacional de La Plata. Argentina.

Virginia Suárez. Universidad de Palermo. Argentina.

Carlos Torres de la Torre. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Ecuador.

Magali Turkenich. Universidad de Palermo. Argentina.

Ignacio Urbina Polo. ProDiseño Escuela de Comunicación Visual y Diseño. Venezuela.

Verónica Beatriz Viedma Paoli. Universidad Politécnica y Artística del Paraguay. Paraguay.

Ricardo José Viveros Báez. Universidad Técnica Federico Santa María. Chile.

Diseño

Francisca Simonetti - Constanza Togni

1º Edición.

Cantidad de ejemplares: 100

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.
2020/2021.

Impresión: Artes Gráficas Buschi S.A.

Ferré 250/52 (C1437FUR)

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

ISSN 1668-0227

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] on line

Los contenidos de esta publicación están disponibles, gratuitos, on line ingresando en:

www.palermo.edu/dyc > Publicaciones DC > Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.



El Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la República Argentina, con la resolución N° 2385/05 incorporó al Núcleo Básico de Publicaciones Periódicas Científicas y Tecnológicas –en la categoría Ciencias Sociales y Humanidades– la serie Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]. Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. En diciembre 2013 fue renovada la permanencia en el Núcleo Básico, que se evalúa de manera ininterrumpida desde el 2005. La publicación en sus versiones impresa y en línea han obtenido el Nivel 1 (36 puntos sobre 36).



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (ISSN 1668-0227) está incluida en el Directorio y Catálogo de Latindex.



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (ISSN 1668-0227) pertenece a la colección de revistas científicas de SciELO.



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (ISSN 1668-0227) forma parte de la plataforma de recursos y servicios documentales Dialnet.



La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] (ISSN 1668-0227) se encuentra indexada por EBSCO.



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

Prohibida la reproducción total o parcial de imágenes y textos. El contenido de los artículos es de absoluta responsabilidad de los autores.

Cuaderno 109

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]

Año 24
Número 109
2020/2021
ISSN 1668-0227

Creatividad, emoción y espacio

Sandra Navarrete: Prólogo. Creatividad, emoción y espacio // *Primera Parte. 1. La cuestión sensorial en las experiencias pedagógicas de diseño* | **Andrés Gustavo Asarchuk** y **María Macarena Fernández Rabadán:** De la representación a los hallazgos | **Peggy McDonough** y **Julio Bermúdez:** Abstracción, Transformación, e Inspiración | **Sergio Donoso** y **Mitzi Vielma:** Imágenes y palabras afectivas para estimular la imaginación: un caso en la didáctica proyectual | **Beatriz Eugenia Ojeda** y **María Jimena Escoriaza Nasazzi:** Conversaciones acerca del espacio | **Esther Giani:** La belleza como valor emocional en el espacio cultural | **Gabriel Leonardo Medina:** Secuencias didácticas en la dimensión del espacio: prototipando mapas gráfico-espaciales | **Inés Tonelli:** Exploraciones en el campo de la investigación proyectual fenomenológica | **Pablo Bianchi:** La fenomenología de la percepción como estrategia de enseñanza-aprendizaje del proceso proyectual en arquitectura // *2. Experiencias proyectuales de integración artística, técnica y/o expresiva* | **Sebastián Serrani** y **Jimena Escoriaza:** Hacia una arquitectura análoga de la música // *3. Reflexiones teóricas y metodológicas sobre creatividad, emoción y espacio* | **Luis Álvarez Falcón:** Fenomenología del diseño: la reproducibilidad y el diseño de las imágenes, de los espacios, de los tiempos y de los afectos | **Ana Beatriz Pereyra de Andrade**, **Ana Maria Rebello Magalhaes**, **Ariadne Franco Mathias**, **Lucas Furio Melara** e **Paula Rebello Magalhaes de Oliveira:** Desenhando Memórias em Espaços Solidários: um registro de emoções no abrigo de idosos Vila Vicentina | **Édgar Montaña Lozano:** El juego consciente en el proceso del pensamiento creativo // *Segunda Parte* | **Sandra Navarrete:** Los espacios del silencio | **Marcela Brkjljajic:** Desde la crisis existencial a la sustancia de la arquitectura | **Sebastián Serrani:** El recorrido en la arquitectura y ciudad una aproximación desde la crítica y el relato.

Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.
Facultad de Diseño y Comunicación.
Universidad de Palermo. Buenos Aires.



Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos], es una línea de publicación bimestral del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Los Cuadernos reúnen papers e informes de investigación sobre tendencias de la práctica profesional, problemáticas de los medios de comunicación, nuevas tecnologías y enfoques epistemológicos de los campos del Diseño y la Comunicación. Los ensayos son aprobados en el proceso de referato realizado por el Comité de Arbitraje de la publicación.

Los estudios publicados están centrados en líneas de investigación que orientan las acciones del Centro de Estudios: 1. Empresas y marcas. 2. Medios y estrategias de comunicación. 3. Nuevas tecnologías. 4. Nuevos profesionales. 5. Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes. 6. Pedagogía del diseño y las comunicaciones. 7. Historia y tendencias.

El Centro de Estudios en Diseño y Comunicación recepciona colaboraciones para ser publicadas en los Cuadernos del Centro de Estudios [Ensayos]. Las instrucciones para la presentación de los originales se encuentran disponibles en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/instrucciones.php

Las publicaciones académicas de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo actualizan sus contenidos en forma permanente, adecuándose a las modificaciones presentadas por las normas básicas de estilo de la American Psychological Association - APA.

Facultad de Diseño y Comunicación.
Universidad de Palermo. Buenos Aires.
2020/2021.

Creatividad, emoción y espacio

Prólogo. Creatividad, emoción y espacio
Sandra Navarrete.....pp. 13-19

Primera Parte

I. La cuestión sensorial en las experiencias pedagógicas de diseño

De la representación a los hallazgos
Andrés Gustavo Asarchuk y María Macarena Fernández Rabadán.....pp. 21-31

Abstracción, Transformación, e Inspiración. El arte como fuente de conocimiento y creatividad arquitectónica en el taller de diseño
Peggy McDonough y Julio Bermúdez.....pp. 33-47

Imágenes y palabras afectivas para estimular la imaginación: un caso en la didáctica proyectual
Sergio Donoso y Mitzi Vielma.....pp. 49-61

Conversaciones acerca del espacio. Argumentaciones teóricas desde el hacer para el hacer
Beatriz Eugenia Ojeda y María Jimena Escoriaza Nasazzi.....pp. 63-72

La belleza como valor emocional en el espacio cultural
Esther Giani

Secuencias didácticas en la dimensión del espacio: prototipando mapas gráfico-espaciales
Gabriel Leonardo Medina.....pp. 85-104

Exploraciones en el campo de la investigación proyectual fenomenológica. La cuestión sensorial en las experiencias pedagógicas de diseño
Inés Tonelli.....pp. 105-116

La fenomenología de la percepción como estrategia de enseñanza-aprendizaje del proceso proyectual en arquitectura. La cuestión sensorial en las experiencias pedagógicas de diseño
Pablo Bianchi.....pp. 117-127

2. Experiencias proyectuales de integración artística, técnica y/o expresiva

Hacia una arquitectura análoga de la música. Principios, lógicas metodológicas y presentación de casos
Sebastián Serrani y Jimena Escoriaza.....pp. 129-152

3. Reflexiones teóricas y metodológicas sobre creatividad, emoción y espacio

Fenomenología del diseño: la reproducibilidad y el diseño de las imágenes, de los espacios, de los tiempos y de los afectos
Luis Álvarez Falcón.....pp. 153-161

Desenhando Memórias em Espaços Solidários: um registro de emoções no abrigo de idosos Vila Vicentina
Ana Beatriz Pereyra de Andrade, Ana Maria Rebello Magalhaes, Ariadne Franco Mathias, Lucas Furio Melara e Paula Rebello Magalhaes de Oliveira.....pp. 163-177

El juego consciente en el proceso del pensamiento creativo. Desde las emociones para no dejar de sentir tu ser; por medio del crear/ conectar/ comprender/ construir
Édgar Montaña Lozano.....pp. 179-187

Segunda parte

Los espacios del silencio. Una reflexión de base fenomenológica de lo no evidente en la arquitectura
Sandra Navarrete.....pp. 189-202

Desde la crisis existencial a la sustancia de la arquitectura. Relatos sobre el vacío. Análisis del espacio y sus experiencias desde el enfoque creativo y emocional
Marcela Brkijljacic.....pp. 203-211

**El recorrido en la arquitectura y ciudad una aproximación desde la crítica
y el relato**

Sebastián Serrani.....pp. 213-222

Publicaciones del CEDyC.....pp. 223-262

Síntesis de las instrucciones para autores.....p. 263

Resumen: Este Cuaderno fue concebido desde tres posibles abordajes del diseño: creatividad, emoción y espacio. Creatividad, palabra frecuentemente mencionada en los ámbitos académicos y profesionales del diseño. Emoción, concepto vinculado a disciplinas de las ciencias sociales, incluso de las ciencias de la salud, pero en la investigación científica del diseño aparece como algo menos riguroso, es un riesgo que pocas veces se acepta asumir. Espacio, el objeto de todo estudio relacionado con el interiorismo, la arquitectura y otras disciplinas proyectuales. Tres ideas diferentes... ¿es posible encontrar las zonas de contacto entre ellas?... y en ese caso ¿por qué nos hemos propuesto este desafío?

Esta publicación realizada conjuntamente entre la Universidad de Palermo y la Universidad de Mendoza, propone consolidar una línea de investigación (a nivel regional, latinoamericano, internacional) que incorpore la perspectiva fenomenológica, en el ámbito académico y en la práctica del diseño. Es un apasionante camino desde lo sensorial, emocional, humanizado hacia las mejores respuestas creativas que pueden aportarse al mundo actual.

Palabras clave: Investigación fenomenológica - Diseño emocional - Creatividad - Didáctica proyectual.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 18-19]

⁽¹⁾ Dra. Arq. Sandra Navarrete. Arquitecta 1988. Doctor en Arquitectura 2002. Investigadora. Directora de Proyectos en Universidad de Mendoza y en la Universidad Nacional de Cuyo. Directora de la Diplomatura de Posgrado en Arquitectura Fenomenológica. Universidad Nacional de Cuyo. Directora Carreras de Diseño. Universidad de Mendoza. 2009 - 2011. Coordinadora Académica de la Carrera de Arquitectura. Universidad de Mendoza. 1992 - 2009. Directora del Diplomado en Tendencias Actuales. Universidad de Mendoza, 2002 - 2007. Profesora Titular Doctorado en Arquitectura. Universidad Nacional de San Juan. Profesora Titular Doctorado en Arquitectura. Universidad de Mendoza. Profesora Titular Doctorado en Diseño. Universidad de Palermo, Buenos Aires. Profesora Titular de grado de la Universidad de Mendoza y de la Universidad Nacional de Cuyo.

Diferentes perspectivas que aportan al diseño creativo desde el enfoque fenomenológico

El diseño es una disciplina que ha ido delimitando su corpus teórico en acuerdo con los cambios culturales y sociales, particularmente en el siglo XX. El proceso de industrialización dio lugar al diseño seriado, tipificado. Sin dudas, el diseño industrial fue la respuesta a la demanda masiva de productos. La arquitectura industrial resultó económica y eficiente a la hora de dar soluciones habitacionales en los períodos de posguerra. Pero, con la crisis del paradigma moderno, las respuestas de una realidad que exigía la inmediatez dejaron de ser viables en otras dimensiones humanas. Para esta época, la Bauhaus fue un ejemplo de mediación entre el arte y la producción industrial. Siempre con una mirada funcionalista, la estética era un valor que resultaba del buen oficio. Los aportes de los artistas de la Vanguardia fueron significativos en el campo de la creatividad. Johannes Itten, Paul Klee, Vassily Kandinsky, por ejemplo.

Las variaciones del espacio han sido ampliamente estudiadas por destacados y reconocidos historiadores, críticos de la arquitectura. Pero la lectura espacial radica en la mayoría de los casos en sus aspectos físicos. Son descripciones objetivas de su composición, su estilo, su materialización. A partir de la posguerra, con el Team X, se expresó la necesidad de considerar la dimensión psicológica de las personas. Y para ese entonces la concepción fenomenológica tomó un giro hacia la sensorialidad. El pensamiento de Merleau Ponty empezó a impregnar otros ámbitos que iban más allá de la filosofía. El cuerpo con sus medios de percepción a través de los cinco sentidos (más allá de la pura visualidad dominante durante tantos siglos) tomó protagonismo en la arquitectura de la posmodernidad. Y con el cambio de concepción de las necesidades humanas, además de lo sensorial, comenzó la preocupación por la sensibilidad y la emoción.

Ya avanzado el siglo XXI, en nuestro tiempo, se ha reconocido un importante cambio de paradigma hacia lo fenomenológico. Entonces es un buen momento para indagar sobre los procesos proyectuales en las fronteras donde otras disciplinas están aportando a la comprensión de esta forma de comprender el diseño. Nos proponemos en esta publicación explorar distintas experiencias y puntos de vista que enriquecen y fortalecen el indispensable aporte creativo en la arquitectura y el diseño, con énfasis en su dimensión emocional y sensorial, en la producción artística, proyectual y cultural contemporánea. De estos encuentros y desencuentros interdisciplinarios tratará este Cuaderno realizado conjuntamente entre la Universidad de Palermo y la Universidad de Mendoza.

Organización temática

Con el fin de generar debate sobre diferentes tópicos relacionados con el título de esta publicación se propusieron diversos ejes de abordaje, que posibilitaron variados cruces. El objetivo de este desafío fue desde el principio consolidar una nueva línea de investigación con futuras aplicaciones al campo académico y profesional. De lo que ocurrió en este primer acercamiento a la temática de la fenomenología en el diseño hemos optado por divi-

dir la publicación en dos modos diferentes de abordaje. En la primera instancia, que aquí llamaremos “Primera Parte” se incluyen los aportes de profesores e investigadores a nivel nacional e internacional que seguramente posibilitarán el intercambio de observaciones sobre este enfoque aplicado al diseño. Es el segmento en la que se habla desde la conceptualización abstracta y objetiva. La “Segunda Parte” ha sido asumida por investigadores del área de proyecto con orientación fenomenológica de la Universidad de Mendoza. Es aquí donde nos hemos aventurado a proponer otro modo de exponer la fenomenología proyectual, desde adentro, desde su propia concepción esencial: lo subjetivo.

Se presentan a continuación las reflexiones que están presentes en esta publicación, poniendo énfasis en los aspectos fenomenológicos. En la primera parte se presentan tres ejes: el primero es “La cuestión sensorial en las experiencias pedagógicas de diseño” en donde el aspecto común de los diferentes artículos tiene que ver con los diferentes estímulos que se están incorporando a los espacios de enseñanza-aprendizaje a fin de incentivar la creatividad. En el segundo eje llamado “Experiencias proyectuales de integración artística, técnica y/o expresiva” aparece la música como punto de partida para la generación de ideas de diseño de un modo riguroso, estricto. En el tercer apartado “Reflexiones teóricas y metodológicas sobre creatividad, emoción y espacio” la fenomenología es abordada con la solidez propia de la filosofía, y desde la cultura en el estudio del comportamiento humano.

Primera Parte

La cuestión sensorial en las experiencias pedagógicas de diseño

Este enfoque fue el que obtuvo el mayor número de propuestas. Una interesante diversidad de aportes que seguramente darán lugar a enriquecedores debates.

Los diseñadores gráficos **Andrés Asarchuk** y **Macarena Fernandez Rabadán** de la Universidad Nacional de Cuyo, en su artículo “De la representación a los hallazgos”, se introducen en un interesante cuestionamiento semiótico. Presentan un ejemplo cautivante de la no representación: el vacío, la ausencia de un cuadro y las impresiones que generan en el observador. **El fenómeno aquí es la sorpresa.** Dejan planteada la pregunta sobre si la ausencia y la presencia no son, en definitiva, las dos caras de la misma realidad.

Los arquitectos **Peggy McDonough** (Utah) y **Julio Bermudez** (Washington DC), exponen su enfoque de la enseñanza de la arquitectura en el vínculo con el arte. En su artículo “Abstracción, Transformación, e Inspiración. El arte como fuente de conocimiento y creatividad arquitectónica en el taller de diseño” aportan múltiples ejemplos de cómo las obras de arte históricamente significativas pueden ser utilizadas como fuentes de inspiración para la producción arquitectónica de hoy. En esta revisión queda clara la presencia del pasado en el presente. Las reacciones de estudiantes a pinturas de diferentes momentos de la historia se les presentan como fenómenos que generan **reacciones emocionales diversas**, y de este modo actúan como herramientas creativas.

Los diseñadores **Sergio Donoso** y **Mitzi Vielma** de la Universidad de Chile en “Imágenes y palabras afectivas para estimular la imaginación: un caso en la didáctica proyectual” describen cómo las imágenes influyen en el inconsciente. Las imágenes con connotaciones afectivas desencadenan **emociones**. De la misma han estudiado las palabras con las

mismas condiciones de afectividad, que también son capaces de estimular la imaginación. Han elegido la exploración del inconsciente porque en el consciente interviene la cultura y por tanto los prejuicios, que condicionan la imaginación.

“Conversaciones acerca del espacio” son reflexiones que develan el rol de la metodología como mediadora entre la Teoría y el Hacer - la Investigación y la Práctica; hábitos que suponen cuestionar, indagar, conceptualizar, abstraer y **traducir fenómenos de la espacialidad** (como objeto de estudio) para deducir y recrear modalidades de investigación (exploración). **Beatriz Eugenia Ojeda y María Jimena Escoriaza Nasazzi** formulan este artículo a partir de una investigación de posgrado realizada en la Universidad Católica de Córdoba proponen un método que promueve argumentaciones teóricas desde el hacer para el hacer, como aporte al conocimiento disciplinar.

Esther Gianni de la IUAV de Venecia en tu texto “La belleza como valor emocional en el espacio cultural” parte de la cita “La belleza salvará el mundo”. Pocas son las frases que han sido utilizadas tanto como ésta. Gianni propone acceder a la belleza como “alto conocimiento” en los espacios culturales. Entonces el Museo es dónde convive pasado, presente y futuro, ya que la **emoción** que provoca el arte es atemporal. Gianni se pregunta ¿Qué es lo que se puede hacer para atar fragmentos del tiempo presente, aquellos de una mentalidad contemporánea, los de una compartida sensibilidad estética? Este asunto involucra cuestiones éticas profundas, abriendo el debate sobre diferentes aspectos muy discutidos en la actualidad.

En “Secuencias didácticas en la dimensión del espacio”, **Gabriel Leonardo Medina** presenta el diseño de un prototipo de mapa gráfico espacial para las carreras de diseño gráfico de la UBA; un “laboratorio proyectual”, un espacio que promueve, moviliza y alienta un desarrollo conjunto de **experiencias fenomenológicas** con objetivos compartidos. El taller como un lienzo en blanco, en dónde se haga evidente el crecimiento, la motivación, la reflexión que se podrán mapear, como acompañamiento al diseño de secuencias didácticas. En “Exploraciones en el campo de los modos de pensamiento del diseñador y lógicas proyectuales capaces de introducir ideas creativas en el proceso de diseño” **Inés Tonelli** de la Universidad Nacional de san Juan aborda la cuestión sensorial en las experiencias pedagógicas de diseño, realizando investigación proyectual fenomenológica. Sostiene que el abordaje fenomenológico es un potente generador de creatividad, no solo en el momento de la concepción arquitectónica sino también en las obras construidas y habitadas, capaces de producir fuertes **impresiones sensoriales que impactan y emocionan**. Tanto la arquitectura como la fenomenología sólo se entienden por la propia experiencia.

En “La fenomenología de la percepción como estrategia de enseñanza-aprendizaje del proceso proyectual en arquitectura. La cuestión sensorial en las experiencias pedagógicas de diseño” **Pablo Bianchi** de la Universidad Nacional de Cuyo enuncia que la arquitectura fenomenológica permite incorporar las **emociones y los sentidos** al diseño del espacio, vinculando las experiencias sensibles del efecto de la luz, el recorrido, el disfrute del color y la promoción de vivencias perdurables con el espacio arquitectónico. En este contexto Bianchi propone establecer la relación entre los principios fenomenológicos vertidos en taller y la medida en que se reflejan en los proyectos de los estudiantes.

Experiencias proyectuales de integración artística, técnica y/o expresiva

Hacia una arquitectura análoga de la música. Principios, lógicas metodológicas y presentación de casos, **Sebastián Serrani** y **Jimena Escoriaza** desarrollan analogías que vinculan a ambas artes, siendo la instancia del proyecto donde se hace hincapié, más precisamente en el momento en que se gesta la forma arquitectónica mediante parámetros musicales, los cuales, prefiguran una forma o espacialidad posterior. El material de investigación, puesto aquí en evidencia, responde a Trabajos Finales de Grado de la carrera de Arquitectura. Estos se fundamentan en analogías que posibilitan la transferencia de sentidos de un campo a otro, las cuales, guían el desarrollo de trabajos prácticos en pos de otorgar una nueva mirada en el campo de la práctica del proyecto y en la enseñanza de la Arquitectura, entendiéndola como disciplina que contiene en sí (en su causa) a otras artes.

Reflexiones teóricas y metodológicas sobre creatividad, emoción y espacio

En “Fenomenología del diseño: la reproducibilidad y el diseño de las imágenes, de los espacios, de los tiempos y de los afectos” **Luis Álvarez Falcón** de la Universidad de Zaragoza propone una paradójica contradicción. En el diseño las formas están sujetas a una conciencia de imagen sobre el objeto, y la imaginación cobra aquí su fuerza sobre la objetividad. En las síntesis y dinamismos utilizados en la constitución de la espacialidad métrica son síntesis activas, objetivas, mientras que en la espacialidad de orientación estas síntesis son pasivas, síntesis de apercepción no objetivas, no objetivables, pero con identidad, es decir, **fantasías perceptivas**.

El artículo del equipo brasileiro conformado por **Ana Beatriz Pereira de Andrade**, **Ana Maria Rebello Magalhães** (Universidade Estadual Paulista), **Ariadne Franco Mathias**, **Lucas Furio Melara**, **Paula Rebello Magalhães de Oliveira** titulado “Desenhando Memórias em Espaços Solidários: um registro de emoções no abrigo de idosos Vila Vicentina” propone reflexiones sobre las relaciones interdisciplinarias que consideran **el espacio, la emoción y la memoria**. Explora aspectos que debe tener en cuenta el diseño interdisciplinario, a partir de la relación entre cultura y responsabilidad social en la actualidad. Es un trabajo de enorme sensibilidad que confronta la necesidad ir más allá del propio ejercicio proyectual. En “El juego consciente en el proceso del pensamiento creativo. Desde las emociones para no dejar de sentir por medio del crear/ conectar/ comprender/ construir”, **Édgar Montaña Lozano** de la Universidad EAFIT de Colombia, busca potenciar el pensamiento creativo a partir del conocimiento del ser y su relación con su contexto cultural. En esta interacción, el juego tiene un rol fundamental ya que potencia las emociones que impactan directamente en el rol creativo del diseñador.

Segunda Parte

Aquí se abre un nuevo camino, el de compartir vivencias y experiencias fenomenológicas (desde adentro y por lo tanto en primera persona), más allá de la necesaria teorización sobre este enfoque de diseño (desde afuera, desde la objetividad del observador). Es un inicio, y como tal, habrá mucho para debatir desde lo conceptual, desde lo metodológico, desde lo profesional y desde lo científico. Los conceptos de los que parte cada artículo de

esta sección tienen una fuerte carga vivencial: silencio, vacío, recorrido.

En “Los espacios del silencio. Una reflexión de base fenomenológica de lo no evidente en la arquitectura”, **Sandra Navarrete** (quien escribe este Prólogo) investigadora de la Universidad de Mendoza indaga una variable poco explorada en la fenomenología arquitectónica: el silencio. En el silencio habita todo lo que está en suspenso, lo que es posible que se haga presente. En arquitectura, el silencio se expresa de diferentes maneras que deja importantes **huellas emocionales y sensoriales**, y es lo que puede descubrirse en este artículo. Se enuncia aquí que existe una arquitectura del silencio, y que paradójicamente ese silencio está cargado de mensajes.

Marcela Brkjljacic de la Universidad de Mendoza en su texto “Desde la crisis existencial a la sustancia de la arquitectura. Relatos sobre el vacío” realiza un análisis del espacio y sus experiencias desde el **enfoque creativo y emocional** en el que el alma de la arquitectura es un relato. La elección del relato no es azarosa, es la que acerca al ser humano desde la intuición a la comprensión trascendente de la existencia del universo. El texto además es un paisaje, un espacio para encontrar necesidades desde las más subjetivas, extrañas e insólitas hasta las más habituales, igualmente aceptables como variables del juego. Son necesarios todos los saberes para experimentar un mundo más rico, más complejo y al mismo tiempo más libre.

En el artículo “El recorrido en la arquitectura y ciudad una aproximación desde la crítica y el relato” **Sebastián Serrani** de la Universidad de Mendoza propone indagar en torno a las **vivencias** de los variados escenarios de la ciudad, que se observan sin ser realmente percibidos. Por medio del andar las imágenes impregnadas en cada uno de sus habitantes, a partir de sus vivencias de la ciudad, hacen que cada pequeño rincón sea memorable, que cada recorrido invite a ver los lugares desde sus **relatos, sensaciones, acontecimientos y experiencias**.

De este modo, ya partir de esta variedad de perspectivas, esperamos consolidar esta línea de investigación en la que interactúan diferentes disciplinas con la finalidad de fortalecer la creatividad en el diseño desde el enfoque emocional y sensorial. Una puerta se ha abierto.

Abstract: This Notebook was conceived from three possible design approaches: creativity, emotion and space. Creativity, a word frequently mentioned in the academic and professional fields of design. Emotion, a concept linked to disciplines of the social sciences, including the health sciences, but in the scientific research of design appears as somewhat less rigorous, it is a risk that is rarely accepted. Space, the object of any study related to interior design, architecture and other project disciplines. Three different ideas ... is it possible to find the contact areas between them? ... and in that case, why have we set ourselves this challenge?

This publication, carried out jointly between the University of Palermo and the University of Mendoza, proposes to consolidate a line of research (regional, Latin American, international) that incorporates the phenomenological perspective, in the academic field and

in the practice of design. It is an exciting journey from the sensory, emotional, humanized towards the best creative responses that can be brought to today's world.

Keywords: Phenomenological research - Emotional design - Creativity - Project didactics.

Resumo: Este caderno foi concebido a partir de três abordagens possíveis de design: criatividade, emoção e espaço. Criatividade, uma palavra frequentemente mencionada nas áreas acadêmicas e profissionais do design. Emoção, um conceito vinculado às disciplinas das ciências sociais, incluindo as ciências da saúde, mas na pesquisa científica do design parece um pouco menos rigoroso, é um risco que raramente é aceito. Espaço, objeto de qualquer estudo relacionado ao design de interiores, arquitetura e outras disciplinas do projeto. Três idéias diferentes ... é possível encontrar as áreas de contato entre elas? ... e, nesse caso, por que nos colocamos nesse desafio?

Esta publicação, realizada em conjunto entre a Universidade de Palermo e a Universidade de Mendoza, propõe consolidar uma linha de pesquisa (regional, latino-americana, internacional) que incorpore a perspectiva fenomenológica, no campo acadêmico e na prática do design. É uma emocionante jornada do sensorial, emocional e humanizado para as melhores respostas criativas que podem ser trazidas ao mundo de hoje.

Palavras chave: Pesquisa fenomenológica - Design emocional - Criatividade - Didática do projeto.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

De la representación a los hallazgos¹

Andrés Gustavo Asarchuk ⁽¹⁾ y María Macarena Fernández Rabadán ⁽²⁾

Resumen: A menudo los procedimientos de la enseñanza implican un pensamiento lineal, que suele dirigirse desde la teoría hacia la práctica mediante ciertos recursos como la esquemática, o la muestra de ejemplos.

La mirada heurística aplicada a la práctica pedagógica en las disciplinas proyectuales parece demostrar que, en ciertos casos, este camino se puede revertir: es el estímulo sensorial el que nos conduce a la construcción de contenidos teóricos.

En el este trabajo, se intenta demostrar lo antedicho a través de un hecho simple: la modificación representacional del signo *peirceano* impacta en la comprensión de su teoría, su aplicación y extiende su horizonte conceptual y práctico.

La pregunta entonces es: ¿se puede abordar la enseñanza de las disciplinas proyectuales desde un enfoque disruptivo? Este ensayo intentará demostrar que vale la pena el cuestionamiento.

Palabras clave: creatividad - práctica pedagógica - heurística - semiótica.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 31]

⁽¹⁾ Andrés Gustavo Asarchuk. Diseñador Gráfico, FAD UNCUIYO. Magister Morfología del Habitat Humano, UNSJ. Semiótica (Titular) FAD UNCUIYO -Diseño Gráfico III (Titular) FAD UNCUIYO - Morfología II (Titular) FING UNCUIYO - Morfología III (Titular) FING UNCUIYO - Semiología (Titular) FAUD U. Mendoza. Investigación Categoría 5 - Integrante proyectos de investigación (2002 y continúa). Vicedecano FAD UNCUIYO 2005-2008 - Candidato a rector UNCUIYO 2018. Desarrollo de actividad privada en el ámbito del Diseño Gráfico. Disertaciones en congresos y encuentros de Diseño. Miembro SEMA (Sociedad de Estudios Morfológicos de Argentina).

⁽²⁾ María Macarena Fernández Rabadán. Diseñadora Gráfica, FAD UNCUIYO - Especialización Diseño Multimedia. UNCUIYO (incompleto). Docencia: Computación V (titular), Universidad Católica de Cuyo, San Luis. Diseño Multimedial I (titular) Universidad de La Punta, San Luis. Semiología de la Imagen (titular) Universidad de La Punta, San Luis. Tipografía (titular) Universidad de La Punta, San Luis. Semiología (adjunto) Fundación Universitatis, Mendoza. Sistema Comunicacional I y II (JTP), Lic. Comunicación Gráfica UNCUIYO. Desarrollo de actividad privada en el ámbito del Diseño Gráfico en Argentina y Chile. Otros: Tutor Aspirantes, Ingreso UNCUIYO.

Introducción

1. De la representación a los hallazgos

En la enseñanza del Diseño, como en otras disciplinas proyectuales (Arquitectura, Escenografía, etc.) es común desarrollar los contenidos teóricos acompañados de presentaciones multimediales. Este recurso pedagógico cumple la función de ejemplificar o describir lo expresado verbalmente por el docente. Se suele incorporar a esta técnica esquemas gráficos para destacar y organizar los puntos relevantes.

De un tiempo a esta parte se toma la representación (gráfica, cinestésica, esquemática, infográfica, etc.) como modo de

Trasposición lógica de datos y fenómenos abstractos de la realidad, que no son de naturaleza gráfica, muchos de ellos ni siquiera tienen existencia visual. Los esquemas configuran el nuevo campo de producción de información para la transmisión de conocimientos, que no pueden ser formulados en palabras ni representados en imágenes. He aquí la especificidad del lenguaje esquemático (Costa, 1998).

Con este sistema se promueve en los alumnos el pensamiento lineal, de relación causa-efecto. El receptor cumple un rol neutro, distante, su papel se limita a la observación pasiva. El desafío actual busca construir un conocimiento de Diseño, que permita a los estudiantes llevar sus mentes más allá de la simple relación entre explicación teórica y observación de ejemplos.

En ocasiones (y bajo el modelo citado) se lleva a los estudiantes a registrar, describir, narrar acontecimientos y/o señalar circunstancias acotadas a través de objetos delimitados o delimitables. Esto suele generar un relato único sobre el tema que se enseña, y deja poco espacio para la conjetura, el descubrimiento, la otra discursividad, el pensamiento metafórico. En última instancia, el aporte íntimo, la mirada mínima, la construcción sutil y el hallazgo basado en el ejercicio de buscar, de conectar y sobre todo de encontrar. En palabras de Denise Najmanovich “no se trata de un nuevo sistema totalizante, de una teoría omnicomprendensiva, sino de un proyecto siempre vigente y siempre en evolución. Para que su potencia se extienda y la metáfora que implica se encarne en múltiples figuras del pensamiento, para que insemine distintas áreas y cruce las fronteras disciplinarias, en suma, para hacer honor a la complejidad, es preciso tomar en serio la advertencia de Deleuze: “No hay método, no hay receta, solo una larga preparación”. (Deleuze; Guattari, 1990) (Zchetto, 2011).

Bajo esta mirada, en el campo de las disciplinas proyectuales, emerge la necesidad de reformular ciertos planteos pedagógicos que se encuentran estancos, diluidos, al no asumir y adecuar la tecnología y el pensamiento contemporáneo.

Formulada esta crítica, se busca hallar algunas claves que contribuyan a complementar las metodologías del aula en estos nuevos escenarios. Se trata de enriquecer la enseñanza entendida como transmisión del conocimiento para conducirla hacia la construcción de

saberes. Este esfuerzo se lleva a cabo de manera esporádica, sin embargo, el planteo procura mantenerlo en constante reformulación y reflexión para evitar que caiga en una nueva instancia que también termine anquilosada y obsoleta.

Esta propuesta se dirige a penetrar de manera más profunda en el plano de las connotaciones, en tanto son más subjetivas e interpretativas. Esto no obsta la consideración de que el plano connotativo no llega a niveles de individualidad absoluta, sino que se trata de niveles de la significación compartidos por subculturas. Esta instancia lograría un acoplamiento en capas de conocimiento, en el que los factores internos como la memoria y las propias experiencias, se integran, reelaboran, entraman y enlazan los contenidos.

Este camino busca incorporar a las prácticas docentes habituales que intentan objetivar los contenidos, fijar en la memoria y delimitar los objetos de estudio la utilización de otras técnicas que abren nuevos caminos al conocimiento. No se trata de sustituir un sistema por otro, sino de encontrar las tensiones que se presentan entre ambos. Podemos poner estas tensiones en actividad para que aparezcan nuevos planos de realidad para explorar y enriquecer nuestra capacidad creativa.

Para complementar el planteo, se puede hacer un repaso de posibles acciones, para construir de manera activa el conocimiento, transformarlo, problematizar las instancias, y adquirir sentido crítico.

- **Desarrollo de la fase cognitiva experiencial o noemática:** el objeto de estudio se convierte en entidad mental en donde lo fundamental es filtrado por la percepción, ajustado en la reflexión, resaltado con la imaginación y reconocido en la memoria.
- **Resemantización:** se refiere a la operación semiótica de transformar el sentido de una realidad conocida o aceptada para renovarla o para hacer una transposición de modelo, creando una entidad distinta, pero con alguna conexión referencial con aquella, de modo que esta última asume un nuevo significado que la primera no tenía. Es hacer posible otro punto de vista, probando así que la realidad puede entenderse de otra manera, para redescubirla o recrearla (Wikipedia).
- **Paráfrasis:** se trata de enlazar recursos distintos en la sintaxis y semántica, en tanto no se alteren las cualidades de materia ni de esencia. Se trata de generar nuevas versiones, diferentes pero análogas. Este recurso abre las puertas a nuevas contingencias de diseño, en tanto recursos estéticos, semióticos, funcionales, etc.
- **El pensamiento heurístico** que contrapone, en cierto sentido, la mirada científica convencional: explicación, deducción, prueba, verificación, etc. La heurística más que buscar intenta descubrir. En lugar de concluir busca hallazgos o nuevas posibilidades. Cualifica el pensamiento, se deja guiar por la intuición.

Actualmente se han hecho adaptaciones al término en diferentes áreas, así definen la heurística como un arte, técnica o procedimiento práctico o informal, para resolver problemas (glosario.net). Alternativamente, Lakatos lo define como un conjunto de reglas metodológicas no necesariamente forzosas, positivas y negativas, que sugieren o establecen cómo proceder y qué problemas evitar a la hora de generar soluciones y elaborar hipótesis (Gómez, 2004).

Para aplicar la heurística en el Diseño se precisa inventar sistemas, elaborar síntesis inéditas, proponer atributos que trasciendan las realidades conocidas.

La heurística en el diseño es concebir y visualizar formas que sean auténticos aportes que superen sus limitaciones contemporáneas. Es imaginar, visualizar utopías, generar nuevos paradigmas.

- **Morfogénesis:** proceso que lleva a la determinación de una forma. Este término, nacido en el ámbito de la biología se expande a otros ámbitos del conocimiento. En Diseño y otras disciplinas afines, parte desde la generación de estructuras simples de la geometría euclidiana hasta la morfogénesis digital, en tanto recurso generativo para desarrollo de formas complejas, como la biomimesis. Estas maneras de acceso a las nuevas formas, deben ser consideradas y puestas a disposición de la enseñanza del Diseño, para extender sus atributos conformativos.

- **Pensamiento complejo:** la noción, acuñada por el filósofo Edgar Morin, refiere a la capacidad de interconectar distintas dimensiones de lo real. Ante la emergencia de hechos u objetos multidimensionales, interactivos y/o azarosos, el sujeto debe desarrollar una estrategia de pensamiento que no sea reductiva ni totalizante, sino reflexiva. Este concepto se opone a la división disciplinaria y promueve un enfoque transdisciplinario y holístico. La complejidad no es una receta para conocer lo inesperado. Pero nos vuelve prudentes, atentos, no nos deja dormirmos en la mecánica aparente y la trivialidad aparente de los determinismos (Morin, 1990).

- **Ontología:** es la ciencia del ser y de su génesis. Es la disciplina para el conocimiento de la singularidad y de la universalidad, es la odisea de la cognición de las especificidades del ser, de lo que “es” y hace ser. En Diseño es la ciencia de la conciencia que permite la creación. Es el horizonte de las múltiples dimensiones de la ontogénesis del diseño y de lo diseñado. Los diseñadores hacemos “seres” llamados signos pero no en el estricto sentido ontológico. Diseñadores en tanto **creadores de entidades**. Por ejemplo, una marca manifiesta desde la identidad, como algo distintivo, al mismo tiempo que unificador respecto de su género o ámbito.

- **Nodos relacionales:** nodo: término utilizado por la arquitectura para describir sistemas de conexiones ramificadas y comunicantes. Relacional: concerniente a las relaciones como conexión, correspondencia, comunicación, asociación lógica, correlato, referencias, afinidad. Su aplicación se encuentra en el diseño de la experiencia donde se deben establecer conexiones nuevas, al tiempo que se intenta equilibrar todas las variables, o despegar alguna, si se considera pertinente.

La paradoja de este artículo

Las nociones vertidas en el apartado anterior, generan una suerte de paradoja, ya que se emplean explicaciones teóricas, cuando el objetivo es demostrar que hay otras formas de acceso al conocimiento. Por este motivo, la ejemplificación (en tanto transferencia del plano teórico a la práctica) parecería contradecir lo expuesto.

No obstante, el sentido de este artículo no es aplicar las técnicas o metodologías mencionadas, sino explicarlas. A continuación se presenta un caso de referencia, que puede aportar claridad sobre esta situación.

En la búsqueda de ejemplos se pensó inicialmente en el análisis de una pieza de diseño representativa. Se consideró el primer afiche de la Fiesta de la Vendimia, realizado en Mendoza en 1936. El estudio y la observación pusieron en evidencia que los elementos icónicos presentes, dejaban poco espacio para la puesta en ejercicio de las prácticas de resemantización, morfogénesis, etc.

Otra opción considerada fue presentar el caso de un punto, en sentido geométrico y como unidad gráfica mínima, dada su ausencia de significado y su intrínseca polisemia. Se descartó por su reduccionismo y por presentar una amplitud semántica que no ayudaba a aclarar los procesos.

En la búsqueda de un ejemplo que manifestara y permitiera probar los métodos citados, se seleccionó una fotografía curiosa, que motivara a los observadores y que fuese disparadora de reflexiones, connotaciones y conjeturas, en el marco de la heurística y del pensamiento complejo.



Figura 1. Museo de Louvre en el año 1911.

La extraña fotografía (Wikipedia) muestra el muro de exhibición del Museo de Louvre en el año 1911, momento en que la más enigmática pintura de Leonardo da Vinci fue robada de la sala donde se exponía. Durante más de 800 días el Museo no contó con la presencia de La Gioconda. En la foto, llama la atención la ausencia de aquello que debería estar y no está. Como una curiosa consecuencia, se formaron largas colas para “no ver” la pieza ausente.

Hace unos días esta fotografía fue mostrada a alumnos y resultó interesante las reacciones que despertó. Sus opiniones, conjeturas y conexiones con situaciones similares, generó todo tipo de hallazgos. Hablar sobre esta famosa obra desde este contexto histórico fue un gran impacto en las mentes. Les resultó difícil olvidar la anécdota, al mismo tiempo que los sorprendió efectuar exploraciones sobre un elemento ausente.

De este modo, se cumplieron algunas de las técnicas mencionadas:

Se estimuló la fase cognitiva experiencial, como motivadora de la imaginación y activadora de la memoria.

El muro vacío fue resemantizado, ganando valor por sí mismo, frente a la posibilidad de la misma foto, en la que el cuadro estuviera presente.

La paráfrasis, como pensamiento, dio lugar al encuentro de nuevas conexiones entre la sintaxis de las obras vecinas y el tenso espacio generado entre ellas. Entonces cabe la pregunta sobre si la ausencia y la presencia no son, en definitiva, las dos caras de la misma moneda. La obra ¿verdaderamente no estaba allí?

El pensamiento complejo se activó mediante la espontánea necesidad de establecer vínculos como, por ejemplo, el valor artístico y el material: el visitado hueco en la pared: ¿primera obra de arte conceptual?; el sentido “sacrilego” del robo de una obra de arte, las conjeturas sobre qué pasó durante el tiempo en que la obra de Leonardo estuvo desaparecida. También se abrió el interrogante sobre quién fue el autor del robo, cómo y cuándo apareció e inclusive sobre el pensamiento prospectivo de estimar si este hecho podría repetirse o replicarse en otro momento y lugar.

El caso citado, demuestra que esas formas de acceso al conocimiento, generan una motivación mayor en la mente de los estudiantes, comparadas con los procedimientos cotidianos de enseñanza. Ahora bien, se requiere la intención de involucrarse, esfuerzo y dedicación especial por parte de docentes y alumnos para dar paso al conocimiento mediante el camino de la heurística.

La propuesta desarrollada en este artículo no es casual. El nivel alcanzado por la cultura visual en el ámbito de las disciplinas proyectuales exige sobrepasar el escueto muestreo de una imagen debido al riesgo de mirar sin ver, de tratar de recordar detalles fuera de contexto, de no comprender las relaciones entre una obra y su mundo referencial en la imposibilidad de pensar retrospectiva y prospectivamente. Se presume que el resultado de estos procesos de la mente funcionan como una actualización de los viejos modelos de la creatividad explicados de manera tradicional por la psicología y los teóricos del diseño, mediante procedimientos lineales de pensamiento.

La esquemática de ida y vuelta

Un caso análogo puede plantearse con el uso actual de la esquemática que tantas veces se nos ofrece en presentaciones audiovisuales como síntesis o conclusión sobre un tema dado, no se deja de reconocer este alcance, pero este trabajo extiende la reflexión sobre la técnica de la esquemática si se la articula con los métodos del pensamiento mencionados. Desde esta perspectiva, la esquemática deja de ser un fin en sí mismo o una conclusión de cierre, para convertirse en una nueva instancia donde se apoyan disparadores de la creación y el pensamiento relacional.

En palabras de Rolando García, “una representación es un recorte de la realidad compleja, conceptualizado como una totalidad organizada (de ahí la denominación de sistema complejo) en el que los elementos no son separables y por lo tanto no pueden ser estudiados aisladamente” (García, 2006).

La esquemática nos lleva a representaciones más o menos complejas que son, en todos los casos, una interpretación de ciertos rasgos de lo que podríamos denominar realidad. Bajo nuestra mirada, la resolución de un esquema debería generar aperturas hacia nuevas posibilidades interpretativas, reformulaciones conceptuales y permanentes mutaciones. Estas alteraciones tendrán inevitablemente efectos reveladores y ocultadores de la realidad que pretenden explicar, el paso siguiente es proponer nuevos sentidos narrativos basados en la organización de datos sobre vínculos no evidentes ni necesarios sostenidos por estructuras relacionales dinámicas. Así un esquema es simplemente un modelo que actuará como sistema del que emergen nuevas relaciones complejas.

Cuestionar el nonágono

En la historia del estudio de los signos han aparecido varios modelos de conceptualizar su objeto. Charles Peirce (1839-1914, EEUU) da origen a la Semiótica que estudia la producción, interpretación y generación de sentido de los signos. Su enfoque no toma ningún *a priori* sobre el modelo de la lengua. Para Peirce el significado de los signos está en el pensamiento, no es una esencia contenida en los objetos.

El núcleo de esta problemática puede ubicarse inicialmente en la definición ontológica de signo entendida como una relación de tridependencia entre un representamen, su objeto y el interpretante. Peirce despliega este modelo inicial en el conocido nonágono que desdobra los componentes mencionados respecto de la idea de primeridad, secundaridad y terceridad estableciendo nueve categorías de signo. Hasta aquí, nada nuevo. La tabla de doble entrada permite cruzar filas y columnas en las que se evidencia la evolución de las categorías que van del cualisigno al argumento.

Este modelo es estudiado habitualmente por quienes dan sus primeros pasos en la Semiótica.

La representación

En los procesos de enseñanza la representación de las nueve categorías de signo no se cuestiona, aunque sí se elaboran sobre ella estudios y conjeturas. Esto permite el avance de este campo disciplinar. Sin embargo, la observación de esta tabla de doble entrada nos lleva en un momento a establecer la conexión guiada por la intuición, el pensamiento heurístico y la determinación de una nueva relación que surge de la pregunta respecto de por qué Peirce (o sus sucesores) con un pensamiento triádico, no se plantearon configurarla de otra manera. Por ejemplo, triangular. Esta incógnita da origen y motivación para plantear casi como un juego qué pasaría si el nonágono es replanteado, ya no con forma de damero. ¿Es posible modificar este modelo?

En caso afirmativo, ¿Sugeriría nuevas conexiones entre las categorías de signos?

¿Se puede complejizar llevándolo a tres dimensiones?

La tabla toma como base la relación cartesiana de tres por tres que permite básicamente recorridos de damero. Una modificación en la representación parece predestinada, transformar la tabla en un triángulo equilátero en el que el modelo triádico se sienta más cómodo. Este triángulo se puede subdividir en nueve triángulos menores donde se ubican las categorías iniciales. Surgen dudas respecto de qué ubicación tomará cada signo en el modelo y esto requirió de prueba y error y también de intuición. Después de varios ensayos se determina que los signos diagonales de la tabla ocuparán los vértices del triángulo y guiados por cierta lógica predictiva se ubicarán el resto de las categorías. Curiosamente se observa que la distribución no resulta aleatoria, sino que resulta un patrón que se descubre una vez completado el gráfico.

No sabemos qué hubiera pensado Peirce sobre esta “invasión” a su modelo teórico, lo que sí está claro es que un cambio en el modelo gráfico actúa como generador de impensadas nuevas relaciones. Estas vecindades permiten una nueva interpretación del modelo inicial, ampliando sus horizontes interpretativos, construyendo conocimiento y permitiendo el hallazgo, tal vez aleatorio, pero conocimiento al fin.

QUALI-SIGNO	ÍCONO	RHEMA
SIN-SIGNO	ÍNDICE	DICI-SIGNO
LEGI-SIGNO	SÍMBOLO	ARGUMENTO

La nueva ubicación de los signos

En el esquema siguiente se puede observar la ubicación relativa de las categorías entre el nonágono y el artificio propuesto



La primera diferencia respecto de la representación como tabla de doble entrada es la falta de un signo “central”, sino que ahora se ubican en los vértices.

Las nuevas tricotomías transferidas al diseño son:

1ª tricotomía

- En el vértice inferior izquierdo se ubica el Cualisigno que por su condición de posibilidades de configuración se corresponde con la Morfología.
- En el lugar del Sinsigno se ubica la tecnología en tanto posibilita su materialización.
- En lugar del Legisigno, la comunicación debido a su correspondencia con el valor social de los objetos de diseño.

2ª tricotomía

- En lugar del Ícono se encuentra el proyecto, que es el momento en que se determina la concreción de la forma, por ejemplo, planos, maquetas, etc.
- En el Índice se ubica la materialización (en el vértice derecho del triángulo) es el objeto en tanto sustancia material, naturaleza, principio constituyente.
- En el lugar del Símbolo, la experiencia. Se trata de la intervención de las personas sobre el objeto.

3ª tricotomía

- En el lugar del Rhema se ubican las formas de la cultura: son las que contribuyen a determinar los valores estéticos de la forma (estilísticos, compositivos, armónicos)
- En el Dicisigno se ubican los referentes. Es el contacto del objeto diseñado con el resto de su especie. Serán los que le aporten su “valor”, utilizando este término en el sentido *saussureano*.
- En lugar del Argumento se ubica el discurso: es la valoración del objeto en la trama de la cultura, se refiere a la obra dentro del plano interpretativo.

Se propone que el centro del triángulo, que funciona como equilibrador de fuerzas, esté ocupado por el objeto diseñado de manera ideal, probablemente se trate de un ente inexistente hacia el que apuntan todos los proyectos.

Conclusión

El caso planteado demuestra que es posible dar un nuevo valor a la esquemática y a los modelos de representación. Ya no son una síntesis de lo aprendido sino creadores de pensamientos que trascienden lo pre-establecido. Estos descubrimientos dan circularidad a los procesos de generación de conocimiento mediante la vinculación de representación y teoría.

El esquema del nonágono fue sometido a un sistema interpretativo relacional basado en los siguientes aspectos:

- No existe una metodología que pueda formalizar el pensamiento heurístico
- Por su propia naturaleza este pensamiento activa todas las instancias interrelacionándolas
- Mayor actividad relacional sobre el artificio creado brinda mayor actividad interpretativa
- El modelo propuesto considera mayor cantidad de relaciones que otros esquemas explicativos del proceso de diseño
- El modelo no es rígido, si bien su representación gráfica es regular para beneficiar su comprensión se basa de un objeto topológico maleable y deformable.
- El modelo no garantiza resultados en caso de ser aplicado, solo permite abordajes creativos.

Notas

1. Proyecto B079 aprobado por Resolución 4142 /2019 – R. Universidad Nacional de Cuyo. Título: “Aporte de la fenomenología arquitectónica a la enseñanza de la arquitectura en la etapa de generación de la idea en el proceso proyectual”. Director: Dra. Arq. Sandra Navarrete. Co Director: Mgter. Dis. Andrés Asarchuk.

Referencias Bibliográficas

- Costa, J. (1998). *La esquemática. Visualizar la información*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (1990). *Mil mesetas, Pre-Textos*. Valencia.
- Zechetto, V. (2011). *El persistente impulso a resemantizar*. ISSN 1390-3837, UPS-Ecuador, n° 14, pp. 127-142
- https://es.wikipedia.org/wiki/Vincenzo_Peruggia
- <https://www.glosario.net/> <http://lengua-y-literatura.glosario.net/terminos-filosoficos/heuristica>
- Gómez, R. L. (2004). Citando a Imre Lakatos en Evolución científica y metodológica de la Economía en <http://www.eumed.net/cursecon/libreria/rgl-evol/>
- Morin E. (1990). *La complejidad y la acción. Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona: Gedisa.
- García, R. (2006). *Sistemas complejos*. Barcelona: Ed. Gedisa, p. 21.

Abstract: Teaching procedures often involve linear thinking, which is usually directed from theory to practice through certain resources such as schematic, or sample examples. The heuristic view applied to pedagogical practice in project disciplines seems to show that, in certain cases, this path can be reversed: it is the sensory stimulus that leads us to the construction of theoretical contents. In this paper, we try to demonstrate the above through a simple fact: the representational modification of the Peircean sign impacts on the understanding of its theory, its application and extends its conceptual and practical horizon. The question then is: can the teaching of project disciplines be approached from a disruptive approach? This essay will try to prove that the questioning is worthwhile.

Keywords: creativity - pedagogical practice - heuristics - semiotics.

Resumo: Os procedimentos de ensino geralmente envolvem o pensamento linear, que geralmente é direcionado da teoria para a prática por meio de certos recursos, como exemplos esquemáticos ou de exemplo. A visão heurística aplicada à prática pedagógica nas disciplinas do projeto parece mostrar que, em certos casos, esse caminho pode ser revertido: é o estímulo sensorial que nos leva à construção de conteúdos teóricos. Neste artigo, tentamos demonstrar o exposto por um simples fato: a modificação representacional do signo peirceano afeta o entendimento de sua teoria, sua aplicação e amplia seu horizonte conceitual e prático. A questão então é: o ensino das disciplinas do projeto pode ser abordado a partir de uma abordagem disruptiva? Este ensaio tentará provar que o questionamento vale a pena.

Palavras chave: criatividade - prática pedagógica - heurística - semiótica.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

Abstracción, Transformación, e Inspiración. El arte como fuente de conocimiento y creatividad arquitectónica en el taller de diseño¹

Peggy McDonough ⁽¹⁾ y Julio Bermúdez ⁽²⁾

Resumen: Aunque se ha dicho mucho sobre la relación directa entre el arte y la arquitectura, poco se ha hecho sobre cómo las obras de arte históricamente significativas pueden ser utilizadas como fuentes de inspiración para la producción arquitectónica de hoy. Podemos citar varios análisis históricos y estéticos sobre tales obras de arte y su espíritu particular, pero ¿cómo podría una obra de arte de este tipo iluminar y extender el proceso arquitectónico, las teorías y las ideas actuales?

En otras palabras, (1) ¿cómo el pasado (in) (de) (re) forma el presente? y (2) ¿cómo las percepciones de otra disciplina (in) (de) (re) forman el proceso de ideación de nuestra disciplina? Teniendo en cuenta estos pensamientos, se desarrolló una pedagogía para permitir que estudiantes en el comienzo de la carrera de arquitectura se den cuenta de que (1) la arquitectura trata temas e ideas que trascienden lo puramente programático (es decir, ‘funcional’) y lo estereotípicamente formal; (2) las nuevas ideas arquitectónicas pueden provenir de fuentes no arquitectónicas del pasado; (3) las ideas se descubren y evolucionan a través de un proceso crítico por etapas, en oposición a un acto singular de explicación; y (4) el papel del arquitecto/diseñador es *interpretar*, en lugar de *imitar*, el entorno, la cultura, la tradición, etc.

Palabras claves: arte y arquitectura - pedagogía del diseño - proceso proyectual.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 46-47]

⁽¹⁾ Peggy McDonough: es arquitecta y presidenta de MHTN Architects Inc., una firma de arquitectura, planificación y diseño que ha prestado servicios en la región de Salt Lake City, Utah (EEUU) durante 95 años. Originaria de Utah, la arquitecta McDonough tiene 35 años de experiencia en arquitectura y diseño. Recibió su título profesional de la Universidad de Notre Dame (Indiana, EEUU) que incluyó un año de estudios de arquitectura y urbanismo en Roma, Italia. Como presidenta de MHTN, parte de su misión es expandir la forma en que los arquitectos sirven al contexto comunitario y natural. McDonough lidera un enfoque de diseño colaborativo que enfatiza a las personas, el lugar y la polinización entre múltiples experticias. Entre los muchos reconocimientos recibidos se destacan la Beca Anual Lloyd Warren / Premio de París en Arquitectura de 1989, y el premio de excelencia en diseño por el Centro de Visitantes de Antelope Island en el gran lago salado de Utah. De 1995 a 2015, se desempeñó como profesora auxiliar adjunta en la Facultad de

Arquitectura + Planificación de la Universidad de Utah, y de 2001 a 2008 en la Comisión de Planificación de Salt Lake City.

(2) Julio Bermúdez dirige el programa de posgrado de Estudios Culturales y Espacio Sagrado en la Escuela de Arquitectura y Planificación de la Catholic University of America (Washington, DC, EEUU) desde 2010. Antes de este nombramiento, el Dr. Bermúdez fue profesor en la Universidad de Utah durante 17 años. Tiene una maestría en arquitectura y un PhD en educación de la Universidad de Minnesota. Ha enseñado diseño arquitectónico, teoría y representación por más de 30 años. Los intereses del Dr. Bermúdez se centran en la relación entre arquitectura, cultura y espiritualidad a través de la lente de la fenomenología y la neurociencia. Ha impartido conferencias, liderado simposios y publicado en estas áreas, incluyendo los libros “Transcending Architecture. Contemporary Views on Sacred Space” (CUA Press 2015) y “Architecture, Culture and Spirituality” (Routledge 2015). Su investigación actual se enfoca en experiencias arquitectónicas extraordinarias que permiten acceso a lo trascendente así como también en pedagogías que incorporan al desarrollo espiritual dentro de la educación profesional del arquitecto. El Dr. Bermúdez es presidente del Foro de Arquitectura, Cultura y Espiritualidad, una organización internacional que cofundó en 2007 y que cuenta con más de 550 miembros de 52 países (<http://www.acsforum.org/9>)

Introducción

Arte y Arquitectura

La fuerte relación entre el arte y la arquitectura ha sido ampliamente documentada. Colin Rowe y Robert Slutzky presentan un excelente argumento sobre este tema en su artículo en Inglés “*Transparency: Literal & Phenomenal*”². En este trabajo, sus autores demuestran el intenso diálogo entre la pintura cubista y la arquitectura moderna, enfocándose particularmente en los aspectos estéticos y técnicos de la transparencia y el fenómeno cubista de simultaneidad³. Esta investigación analiza cómo el arte puede informar a la arquitectura y, a su vez, cómo la arquitectura puede estimular la experiencia del arte. Se pueden encontrar influencias similares entre estilos artísticos y arquitectónicos a lo largo de la historia humana⁴.

Sin embargo, nuestro interés aquí no está en la reconstrucción de los paralelos históricos expuestos previamente entre el arte y la arquitectura. Lo que nos convoca es reconocer que, dada la fuerte relación simbiótica del arte y la arquitectura, uno podría usar conscientemente el arte (la pintura para los propósitos de esta discusión) como catalizador de *nuevas* ideas arquitectónicas. La utilización del arte como un medio para extender la investigación arquitectónica obviamente requeriría un salto metafórico o analógico entre los temas específicos que una obra de arte en particular confrontó en su momento con los

que la arquitectura enfrenta en la actualidad. Es precisamente este salto (cuyo potencial trasciende lo puramente estético y pasa a lo técnico, filosófico, social o político) lo que es fascinante: la obra de arte se convierte en un instrumento para cambiar nuestra percepción habitual y así ver la arquitectura desde una nueva perspectiva. El arte, emocional y racional a la vez, emplea la reacción, el razonamiento, el rigor y la interpretación. La importancia del arte para iluminar, inspirar y avanzar la arquitectura ha sido respaldada por muchos arquitectos contemporáneos de renombre como Daniel Libeskind y Juhani Pallasma⁵.

El arte y la arquitectura, como actos creativos, también comparten la necesidad de aliviar la ansiedad psicológica de crear algo de la nada: la intimidación del lienzo en blanco. Las metodologías de artistas excepcionales demuestran superar este miedo y alcanzar un estado mental más abierto y original al inspirarse en áreas creativas diferentes pero relacionadas al trabajo a realizar. La coreógrafa estadounidense y creadora de obras iconoclastas en danza moderna, Twyla Tharp, se refiere a la paradoja creativa de la libertad y la restricción, y sus métodos para comenzar la ideación en una habitación blanca y vacía. El trabajo innovador de Tharp proviene de invitar la *emoción* y lo *desconocido* a un proceso creativo que es equilibrado por cuerpos y mentes precalentados por su propia constitución y la rutina⁶. Su trabajo ha sido notablemente influenciado por el estudio de movimientos no relacionadas con la danza como el boxeo o la circulación peatonal urbana. Utilizando el arte como punto de partida, nuestra pedagogía estaba interesada en exponer a los estudiantes de arquitectura a la siguiente paradoja: crear es un hecho emocional que requiere una inspiración facilitada por una disciplina de trabajo y la continua interpretación analógica o metafórica —especialmente cuando dejamos de utilizar precedentes arquitectónicos para inspirar nuestra arquitectura.

La Pintura como Modelo

A diferencia de otras metodologías de diseño que involucran un ejemplar o modelo, como en el caso de la tipología arquitectónica, nuestro enfoque puede ofrecer formas mucho más originales y, por lo tanto, acceso a nuevas ideas arquitectónicas. En la presente discusión sobre el valor del precedente arquitectónico como disparador del proceso de diseño, se debe considerar la siempre presente tentación por parte del estudiante (y del profesional) de apropiarse o repetir “obras maestras,” en un intento de dar valor a lo nuevo.

El uso del Tipo empuja la arquitectura a imitaciones de modelos lingüísticos en los que el significado finalmente se encuentra fuera de la obra misma. Las abstracciones a priori o los ‘elementos’ típicos (paredes, columnas, habitaciones, planos, etc.) tienen prioridad sobre las cosas reales. El diseño creativo se convierte en un proceso de correspondencia o cumplimiento con el Tipo en lugar de hacer o construir lo que es necesario⁷.

Aunque la pintura como obra cultural también podría prestarse a ser ‘tipologeada,’ esto se evita cuando uno la aplica o transfiere a otra disciplina. En esta situación, el usuario se ve

obligado a profundizar más allá de lo superficial, desarrollar capacidades interpretativas, y determinar relevancias en relación a la búsqueda encomendada, en nuestro caso, la de la arquitectura.

No es el propósito de este trabajo sugerir que la pintura, o el arte en general, deba ser utilizada como modelo en lugar del modelo arquitectónico en el taller de diseño. Sin embargo, es instructivo considerar los posibles efectos positivos de recurrir a la pintura como modelo anterior o paralelo al uso de modelos arquitectónicos, sobre todo en un taller de diseño dirigido a principiantes de la arquitectura como el nuestro. En tal caso, el acto de *interpretación* se enfatizaría claramente sobre el acto de *imitación*.

Desde la perspectiva moderna/contemporánea que estamos tomando en este artículo, el origen auténtico del arte y la arquitectura no deviene de repetir versiones existentes de la realidad, generalmente heredadas del pasado y concretizadas por hábitos comunes de percepción o acción. Más bien, es la ver/hacer intencional o proactivo de algo aún nunca visto/hecho lo que logra revelarse como valioso. Esto requiere un proceso de valor agregado en el que la visión/lectura particular del artista es de importancia primordial. El verdadero arte requiere un filtrado intencional, un acto sesgado de (mayor o menor) sabia interpretación. Sigfried Giedion describe este papel del artista así:

El artista, de hecho, funciona mucho como un inventor o un descubridor científico: los tres buscan nuevas relaciones entre el hombre y su mundo ... Por un lado el artista creativo no quiere copiar su entorno pero, por el otro, tampoco hacernos ver a través de sus ojos. [El artista] es un especialista que nos muestra en su trabajo como en un espejo algo que no nos hemos dado cuenta por nosotros mismos: el estado de nuestras propias almas ... Esta es la razón por la cual todavía necesitamos artistas, por difícil que sea para ellos mantener su lugar en el mundo moderno⁸.

En otras palabras, el acto artístico (y arquitectónico) requiere '*interpretación*'. A pesar de las definiciones del diccionario, la interpretación no es explicación. La explicación implica que se ha alcanzado el significado final, la razón o la naturaleza de lo que está siendo explicado y por lo tanto que no queda nada más por entender. El concepto de explicación radica en la creencia de que, en última instancia, podemos comprender una realidad que se considera como objetiva. El acto de explicación destruye el acto de interpretación al hacer que todo sea factual, verificable y, por lo tanto, sin necesidad de mayores esfuerzos de cuestionamiento. La explicación vacía, resta, priva a los individuos de sus roles en la interpretación de la realidad. Es la creencia en la posibilidad misma de explicación lo que está detrás de la adopción de la reproducción, copia, imitación como mecanismos de producción artística o arquitectónica. Porque una vez que se ha logrado la verdad sobre algo, ¿hay algo más que hacer que no sea repetir esa verdad fielmente? La explicación genera conformidad, estados mentales no críticos y perezosos, y repetición sin sentido: todas ellas fuerzas terriblemente negativas contra el acto creativo. La explicación es un callejón sin salida epistemológico y se ha demostrado que es engañosa por las argumentaciones y hallazgos filosóficos y científicos del siglo 20 (por ejemplo, la Escuela de Frankfurt, el Experimentalismo de Dewey, el Postestructuralismo, la Física Cuántica y Relativista, etc.).

La interpretación, por otro lado, genera hábitos creativos de pensamiento y acción, aunque (a veces) con implicaciones difíciles de manejar. Como el consenso no está garantizado, la interpretación crea la real posibilidad de disonancia y ambigüedad cognitiva. En el peor de los casos, la interpretación provoca nihilismo, subjetivismo y/o relativismo radical. En el mejor de los casos, la interpretación abre nuevos espacios consensuales de pensamiento, emoción y acción. Siempre, la interpretación requiere compromiso, diálogo, trabajo, energía. La interpretación desactiva la conformidad y genera diversidad, creatividad y evolución.

El artista y el arquitecto necesitan transgredir, subvertir, trascender la explicación. Deben interpretar.

Ejercicio de Diseño

Aplicamos este conjunto de ideas en un ejercicio de diseño en un taller de arquitectura de primer año que dirigimos en la Universidad de Utah hace varios años. Partimos eligiendo pinturas específicas que podrían considerarse revolucionarias a las percepciones de su tiempo. Estas obras de arte, junto con sus autores, también fueron seleccionadas en base a sus diferencias temporales y culturales, con la intención de que provocaran discernimientos distintos. Las pinturas elegidas fueron: *Sueño de Inocencio III* de Giotto (circa 1240); *La Cena de Emaús* por Caravaggio (1600); *Las Meninas* de Diego Velázquez (circa 1640); *Guernica* de Pablo Picasso (1937); *Plata Sobre Negro, Blanco, Amarillo y Rojo* de Jackson Pollock (1948); y *Hombre y el Niño* de Francis Bacon (1963).

Somos conscientes de que hay precedentes en el uso de obras de arte como catalizadores creativos en el taller de arquitectura. Sin embargo, hasta donde sabemos, la mayoría de estas aplicaciones han dependido en gran medida de la documentación y las críticas existentes. Alternativamente, estos estudios se han centrado en análisis geométricos o compositivos (es decir, sintácticos) y manipulaciones carentes de significado (es decir, semántica). Además tales aplicaciones han enfatizado el resultado final del esfuerzo interpretativo. En tales precedentes el proceso que obviamente existió ha sido reconocido tácitamente pero no revelado como procedimiento de diseño e interpretación.

Por el contrario, en nuestro esfuerzo educativo utilizamos el proceso de transformación como un acto de interpretación que es activo y progresivo ('lectura') basado en su propio desarrollo y en la pintura misma. Aquí el énfasis estuvo colocado en cómo la 'lectura' evoluciona en un continuum, cómo se leía cada etapa en el contexto de las otras, y finalmente cómo se comprendía toda la transformación a la vez. Por lo tanto, la interpretación inicial del tema o cuestiones abordadas por un cuadro se transformaba significativamente por el acto de avanzar la interpretación en un proceso de etapas. El conocimiento existente (por ejemplo, la interpretación de Foucault de "Las Meninas") tomó una importancia cada vez más periférica a medida que el impulso del salto interpretativo de los estudiantes los alejó de su punto de partida (Figura 1). En verdad, no estábamos interesados en dónde aterrizaban los estudiantes después de saltar, sino en su vuelo.

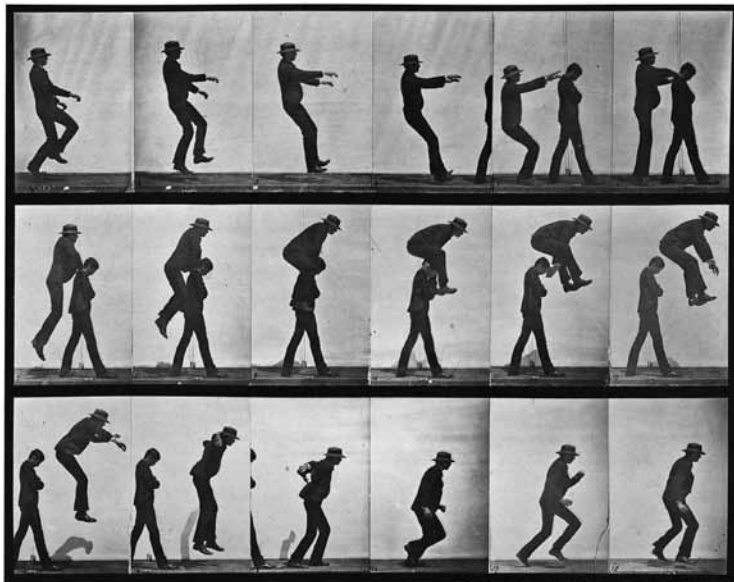


Figura 1. *Locomoción Animal, Lámina 169* por Eadweard Muybridge (1887)⁸.

El ejercicio requería que los estudiantes pasaran de una pintura a la arquitectura utilizando el acto intencional de interpretación (es decir, la ‘lectura’) como su motor de diseño. Esta metodología claramente implicaba un salto metafórico que exigía involucrarse tanto en la abstracción como en el análisis, y tenía que manifestarse a través de medios apropiados y representaciones gráficas. De importancia esencial fue que el proceso de transición tenía que ser capturado en una serie de ‘momentos congelados’ (o ‘transformaciones’) que revelaran efectivamente las etapas críticas/de diseño de la investigación. El proceso podía documentarse en cualquier medio, desde la carbonilla hasta el collage y simulaciones electrónicas. La única limitación para los estudiantes era presentar su trabajo en un formato bidimensional para que (1) experimentaran la misma limitación planimétrica que los artistas; y (2) se vieran obligados a aclarar su visión arquitectónica, dada la mediación necesaria entre la arquitectura tridimensional y el campo de representación en dos dimensiones. Finalmente, organizamos a los estudiantes en grupos de 4 o 5 personas para garantizar una diversidad de interpretaciones (y, por lo tanto, generar un verdadero debate de ideas), así como para tener la masa crítica suficiente para responder en calidad y cantidad a las demandas de productividad del taller.

Para comenzar nuestro trayecto pedagógico e invocar la fascinación y la curiosidad como combustible, les hicimos a los estudiantes algunas preguntas simples: ¿Qué tiene de archi-

tectónico una obra de arte en su contexto histórico general, o específicamente en la superficie condensada de una pintura? ¿Cuáles son los problemas arquitectónicos relevantes que surgen del cuadro? ¿Es su estructura espacial, técnica o compositiva? ¿O, más bien, es su contenido simbólico, temático y fenomenológico? ¿Cómo la 'lectura' de la obra informa la producción teórica y/o profesional de la arquitectura actual?

Resultados

A continuación, compartiremos brevemente los resultados generales del proyecto.

Las Meninas

Quizás la exploración más conocida de cómo el orden espacio-simbólico de una pintura desafía la percepción espacial del espectador es el análisis de Michel Foucault de "Las Meninas" de Diego Velázquez (Figura 2)¹⁰. El análisis verbal de esta pintura ha inspirado mucha intriga con respecto a su aplicación visual a la teoría arquitectónica. Debido a que esta pintura es posiblemente una de las primeras en ser utilizada en la búsqueda exhaustiva de entendimiento arquitectónico, sentimos que debía ser incluida en este ejercicio del taller.



Figura 2. *Las Meninas* de Diego Velázquez (1656).



Figuras 3, 4 y 5.

En esta transformación de “Las Meninas” (Figuras 3, 4 y 5), los estudiantes exploraron el concepto de ‘intermediación’ refiriéndose específicamente a la relación de artista, sujeto y espectador (audiencia). El elemento clave de la transformación fue el plano del lienzo como espejo o lente. La etapa final presenta una comprensión de la pintura que desafía la lectura inicial de la obra, lo que sugiere que los primeros encuentros deben evaluarse cuidadosamente y quizás descartarse. Los estudiantes también se dieron cuenta de la naturaleza activa del hacer y el papel participativo de la audiencia.

Otro grupo de estudiantes que también trabajaba con “Las Meninas” investigó el eje que el lienzo niega (la profundidad) al usar primero la pantalla (es decir, el lienzo) para establecer un antes y un después, y luego guiar a la audiencia más allá del plano del lienzo hacia una sugerencia de espacio arquitectónico. La luz y la oscuridad fueron cuidadosamente estudiadas y reinterpretadas. Ambos grupos de estudiantes aprendieron a usar su curiosidad intuitiva para acceder a un mundo diferente. La arquitectura se presenta no como destino final sino como un conducto para continuar el viaje interpretativo.

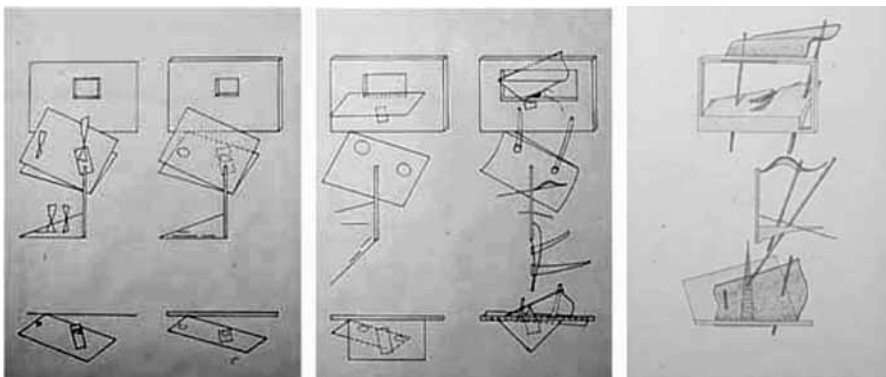
Hombre y el Niño

Este cuadro proporcionó buenas oportunidades para reflexionar sobre la naturaleza de la representación arquitectónica (Figura 6). Aquí se prestó atención a (1) cómo se utilizaban los medios, la técnica y la composición para avanzar una agenda conceptual relacionada con el espacio-tiempo; (2) el acto de abstracción necesario para generar y construir el espacio pictórico; y así (3) cómo las representaciones arquitectónicas y artísticas son universos de discurso dentro de los cuales ciertos mensajes pueden ser transmitidos selectivamente (el medio es el mensaje) (Figura 6).

Los estudiantes tradujeron las formas de Bacon en una sintaxis arquitectónica utilizando convenciones ortográficas (plano, cortes y fachadas) para guiar y empujar su interpretación semántica (Figuras 7 y 8). La transformación pasa de un análisis objetivo tridimensional de la pintura (es decir, la representación como explicación) a una composición



Figura 6. *Hombre y el Niño* de Francis Bacon (1963).



Figuras 7, 8 y 9.

arquitectónica totalmente nueva (o sea, la representación como interpretación) (Figura 9). El catalizador de este proceso fue la decisión de los estudiantes de tomar posesión de la pintura al establecer sus propias reglas que se inspiraron o reaccionaron contra las implicaciones sociales de la agenda conceptual de Bacon.

Sueño de Inocencio III

Los estudiantes fueron sorprendidos por la calidad del collage, el uso de la semántica arquitectónica y el fuerte mensaje político detrás de la pintura de Giotto (Figura 10). La resolución del ejercicio se produjo cuando los diseñadores pasaron de una interpretación espacial-formal tradicional de la arquitectura a una de la arquitectura como política. Los estudiantes descubrieron que los principales impulsores de la arquitectura a menudo son fuerzas no arquitectónicas. Pero al igual que Giotto no solo estaba documentando la historia como se le pidió que hiciera, sino que la criticaba, los estudiantes se dieron cuenta de que los arquitectos también pueden desempeñar un papel ideológico importante si establecen un diálogo crítico con las fuerzas culturales del presente.

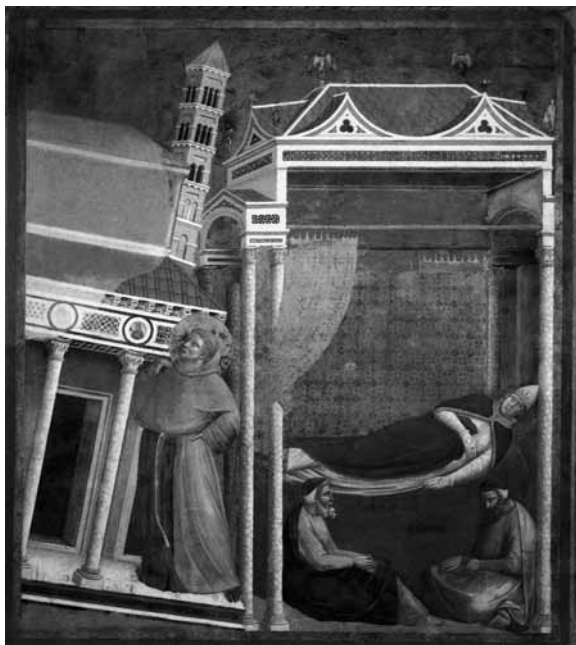


Figura 10. *Sueño de Inocencio III* de Giotto (1297-1299).



Figuras 11, 12, 13, 14 y 15.

La transformación de los estudiantes (Figuras 11 a 15) genera una serie de asociaciones paralelas entre el mundo sociopolítico de Giotto y el actual. Cada símbolo en la pintura encuentra su contraparte contemporánea. Alcanzar el consenso sobre la selección apropiada provocó acaloradas discusiones y logró que los principiantes de arquitectura despertaran a la realidad política del pensar y hacer constructivo, un tema que a menudo se pierde en los talleres de diseño, especialmente aquellos en el comienzo de la carrera.

Plata sobre Negro, Blanco, Amarillo y Rojo

La naturaleza aparentemente caótica de la pintura de Pollock (*figura 16*) puso a los estudiantes en la situación de tener que idear algún sistema de interpretación para darle sentido al trabajo. La clave para comprender la implicación del cuadro era entender la metodología de ejecución del artista (que se establece de hecho en el título de la obra). Esto significó explorar la naturaleza, la secuencia y los roles potenciales de las diferentes capas.

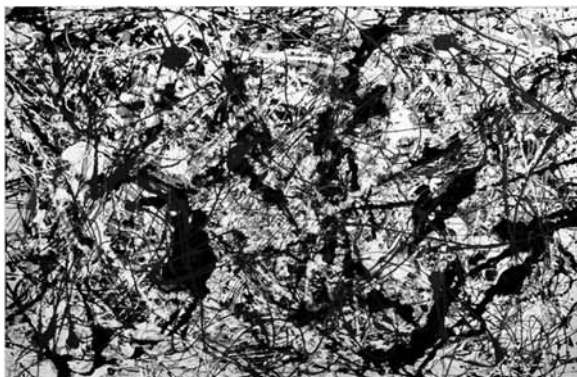


Figura 16. Plata sobre Negro, Blanco, Amarillo y Rojo de Jackson Pollock (1948).



Figuras 17, 18, 19 y 20.

Los dos proyectos producidos en el taller incorporaron el evidente método de pintar de Pollock en su presentación. Sus diferentes resultados fueron una consecuencia directa de las elecciones de medios que hizo cada equipo: medios digitales versus medios análogos. Mientras que la producción electrónica se centró en el despliegue temporal de la realización pictórica (es decir, una simulación temporal del pintar de Pollock, una animación), la producción física consideró la presencia simultánea del resultado (o sea lo sincrónico). Mientras que el primero estaba interesado en las cualidades ocupables del espacio en capas (Figuras 17 a 20), el segundo prestó atención a las cualidades formales del todo pictórico. En otras palabras, el trabajo digital se ocupó de lo fenomenológico mientras que la interpretación física se ocupó de los aspectos conceptuales de la obra.

Conclusiones

El ejercicio cumplió exitosamente con las premisas pedagógicas citadas. Los estudiantes inicialmente dudaron de su capacidad de hacer observaciones apropiadas. Sin embargo rápidamente ganaron confianza y propusieron cuestionamientos que generaron un diálogo prolífico, contagioso y emocionante. El alto nivel de producción es un buen indicador de cuánto interés y compromiso despertó este proyecto en los estudiantes dado que fue de solamente una semana de duración.

Se pueden citar cuatro enfoques interpretativos:

1. sintáctico/conceptual (por ejemplo, Bacon, la interpretación gráfica de Pollock);
2. político/simbólico (por ejemplo, Giotto);
3. fenomenológico/empático (por ejemplo, Velázquez, Bacon, la interpretación digital de Pollock); y
4. metodológico (por ejemplo, Giotto, Pollock).

Observamos una gran resonancia afectiva mientras los estudiantes trabajaban y discutían sobre las pinturas de Giotto y Bacon. El “Sueño de Inocencio III: despertó inesperadamente el juicio, la controversia y el rechazo entre los estudiantes a medida que surgían desacuerdos políticos serios, particularmente con el rol de las instituciones religiosas en el país y mundo de hoy. El tono emocional acalorado de los intercambios fue muy inusual en el momento en que se realizó este proyecto, que era muy diferente al clima político que vivimos hoy en 2019. El cuadro “Hombre y el Niño” generó un tipo diferente de sentimientos, en este caso asociado con la naturaleza espeluznante, misteriosa, sino negativamente sublime de la imagen. La decisión de los estudiantes de eliminar las asociaciones figurativas en su proceso de transformación fue su manera de alejarse de las emociones incómodas, también preocupantes, que originó la pintura de Bacon. Mientras que los dos cuadros anteriores indujeron reacciones emotivas hacia el tema de la pintura o la imagen en sí, los estudiantes aún podían mantener un punto de vista en tercera persona. “Las Meninas” abrió la posibilidad de una perspectiva en segunda persona que invitó a la empatía, ya que los estudiantes pudieron asumir la personalidad de los diversos personajes del cuadro algo facilitado por la naturaleza fotográfica de la obra de arte. Los estudiantes también se vieron obligados a alternar posiciones entre el pintor (en la imagen) y el público, obteniendo importantes discernimientos fenomenológicos sobre la relación interdependiente entre situación, realidad y punto de vista. El trabajo de Pollock creó una manera muy diferente de respuesta empática. En este caso, los estudiantes experimentaron la sensación corporal de arrojar óleo por el aire y sobre el lienzo y percibir cómo lo aparentemente fortuito seguía los movimientos ‘lógicos’ del cuerpo humano y la gravedad. Unos pocos se dieron cuenta de cómo tales actos capturaban la fugacidad existencial de la vida en ese mismo instante.

En otras palabras, a pesar del hecho de que el esfuerzo interpretativo se basaba en la percepción sensual y generalmente avanzaba a través del esfuerzo conceptual y analítico, este ejercicio de taller permitió a los estudiantes aceptar, y a veces centrarse, en el poder y la importancia de las emociones. Esto fue, por supuesto, intencional. La ciencia educativa establece claramente que el aprendizaje mejor o más profundo sucede cuando el cerebro, el cuerpo y el corazón se incorporan en un proceso que también incluye un componente social significativo, como es el caso de este ejercicio de diseño. La riqueza de interpretaciones demostró a los estudiantes que la visión arquitectónica se puede obtener de muchas maneras diferentes. Les enseñó una forma de acercarse a la arquitectura que no depende de la arquitectura. Como resultado, este proyecto también avanzó su alfabetización visual en significado y simbolismo. Igualmente importante, el ejercicio demostró a los estudiantes que las ideas se descubren y evolucionan a través de un proceso de estudio crítico y negociación social y no en un acto instantáneo de explicación concluyente. Con la confianza ganada en el acto de descubrimiento, la fluidez de la ideación (la creatividad) aumentó en los proyectos de taller que siguieron a este.

En este taller, el arte fue una fuerza de liberación que desactivó las preconcepciones que tanto debilitan a la creatividad y son tan presentes en los principiantes de arquitectura, y al mismo tiempo los instruyó en como transformarse en intérpretes comprometidos y no en imitadores de nuestro mundo.

Notas

1. Publication Reference: McDonough, Peggy and Bermudez, Julio (1996). "Abstraction . . . Morphosis . . . Inspiration, Art As A Source Of Architectural Insight In The Design Studio"; in Proceedings of the 13th. National Conference on the Beginning Design Student. Baton Rouge, LA: Louisiana State University, pp. 275-279.
2. Colin Rowe y Robert Slutzky, "Transparency: Literal & Phenomenal," en *The Mathematics of the Ideal Villa and Other Essays*, ed. Colin Rowe (Cambridge, MA: The MIT Press, 1976), pp. 159-183.
3. Ibid., Rowe y Slutzky prestan especial atención a la idea de la transparencia fenomenológica, en el sentido de que las figuras, los volúmenes arquitectónicos, por ejemplo, son "capaces de interpenetrarse sin destrucción óptica entre sí" durante la experiencia arquitectónica. Esta idea tiene su origen en el artista Gyorgy Kepes.
4. Por ejemplo, Sigfried Giedion, *Space, Time & Architecture* (Cambridge, MA: The Harvard University Press, 1941). Christian Norberg-Schulz, *Meaning in Western Architecture* (New York: Praeger Publishers, 1975).
5. Daniel Libeskind, *The Edge of Order* (New York, Crown Publishing Group, 2018). Juhani Pallasmaa, *Encounters* (Rakennustieto Publishing, 2008).
6. Twyla Tharp con Mark Reiter, *The Creative Habit* (New York, NY: Simon & Schuster, 2003) pp. 4-7.
7. Garth Rockcastle y Mary A. Dixon-Hinson, "The Value of Type: A Debate," *Midgård Monograph: Type & the (Im)Possibilities of Convention* (Princeton, NJ: Princeton University Press, 1991) pp.8-9. Traducción al castellano por Julio Bermudez.
8. Giedion, *Space, Time & Architecture*, p. 432. Traducción al castellano por Julio Bermudez.
9. Eadweard Muybridge, *Animal Locomotion, Plate 169*, circa 1920, procedente de la Biblioteca Pública de Boston, Estados Unidos (imagen en el dominio público).
10. Michel Foucault, *The Order of Things: An Archaeology of the Human Sciences* (New York, NY: Pantheon Books, 1970), pp. 3-16.

Abstract: Although much has been said about the direct relationship between art and architecture, little has been done regarding how historically significant works of art may be utilized as sources of inspiration for the architectural production of today. We may cite several historical and aesthetic analyses on such works of art and their particular zeitgeist, but how might such a work of art illuminate and extend today's architectural process, theories and ideas? In other words, (1) how does the past (in)(de)(re)form the present? and (2) how do another discipline's insights (in)(de)(re)form our discipline's process of ideation? Having these thoughts in mind, a pedagogy was developed to make students realize that (1) architecture deals with issues and ideas that transcend the purely programmatic (i.e., 'functional') and the stereotypically formal; (2) new architectural ideas may come from old and non-architectural sources; (3) ideas are discovered and evolve through a staged critical process, as opposed to a singular act of explanation; and (4) the role of

the architect/designer is one of **interpreter**, as opposed to **imitator**, of one's surroundings, culture, tradition, etc.

Keywords: art and architecture - design pedagogy - project process.

Resumo: Embora tenha sido dito muito sobre a relação direta entre arte e arquitetura, pouco foi feito sobre como as obras de arte historicamente significativas podem ser usadas como fontes de inspiração para a produção arquitetônica atual. Podemos citar várias análises históricas e estéticas de tais obras de arte e seu espírito particular, mas como essa obra de arte poderia iluminar e estender o processo arquitetônico, as teorias e idéias atuais?

Em outras palavras, (1) como o passado (in) (de) (re) forma o presente? e (2) como as percepções de outra disciplina (in) (de) (re) formam o processo de ideação de nossa disciplina? Levando esses pensamentos em consideração, uma pedagogia foi desenvolvida para permitir que os alunos no início da carreira de arquitetura percebam que (1) a arquitetura aborda questões e idéias que transcendem o puramente programático (ou seja, 'funcional') e o estereotipicamente formal; (2) novas idéias arquitetônicas podem vir de fontes não arquitetônicas do passado; (3) idéias são descobertas e evoluídas através de um processo crítico em estágios, em oposição a um ato singular de explicação; e (4) o papel do arquiteto / designer é interpretar, ao invés de imitar, o ambiente, a cultura, a tradição etc.

Palavras chave: arte e arquitetura - pedagogia do design - processo de projeto.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

Imágenes y palabras afectivas para estimular la imaginación: un caso en la didáctica proyectual

Sergio Donoso ⁽¹⁾ y Mitzi Vielma ⁽²⁾

Resumen: Es conocido el hecho de que las imágenes influyen en el comportamiento de las personas, sin embargo, más allá de los constructos teóricos que sustentan la comunicación visual, es sabido que también influyen en el inconsciente. Hemos investigado en los procesos pre cognitivos a las imágenes con connotaciones afectivas y su capacidad para desencadenar emociones. De la misma manera hemos estudiado a las palabras con las mismas condiciones de afectividad, que también son capaces de estimular la imaginación. Hemos elegido la exploración del inconsciente porque en el consciente interviene la cultura y por tanto los prejuicios, que condicionan la imaginación al someter las ideas a la moral.

Con la información obtenida, tanto en encuestas como por la aplicación de técnicas biométricas, hemos construido un sistema didáctico muy sencillo que facilita la generación de ideas para el diseño de productos y cuyos resultados en aula presentamos a continuación.

Palabras clave: creatividad - diseño emocional - didáctica del diseño - habilidades sociales - imaginación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 61]

⁽¹⁾ PhD. Sergio Donoso: Doctor en Diseño Industrial del Politécnico de Milán, Magister en educación de la Universidad de Barcelona y Diseñador Industrial de la Universidad de Valparaíso. En la actualidad se desempeña como docente e investigador en el Departamento de Diseño y en la Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas de la Universidad de Chile. Se ha especializado en el desarrollo de metodologías cualitativas y estudios biométricos para comprender el comportamiento de las personas. Es autor de un libro y varios artículos sobre el tema, también ha dirigido diversos proyectos de investigación y dictado conferencias en eventos nacionales e internacionales.

⁽²⁾ Lic. Mitzi Vielma: Es candidata a Magister en Inteligencia Emocional por la Universidad de Valencia y Licenciada en Diseño Industrial por la Universidad de Chile. En la actualidad se desempeña como docente en el Departamento de Diseño y en la Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas de la Universidad de Chile, donde dicta las asignaturas de innovación, metodología cualitativa y proyectos de diseño. Se ha especializado en metodologías para estimular la creatividad, gamificación y biometría para identificar emociones. Es autora de varios artículos, ha participado en diversos proyectos de investigación y dictado conferencias nacionales e internacionales.

1. Introducción

Recientes estudios dan cuenta de la dificultad que tienen los estudiantes para comunicarse verbalmente, mantener relaciones interpersonales cara a cara (Soto, 2016) e integrarse a la comunidad académica, especialmente aquellos provenientes de sectores más vulnerables (Leyton, Vásquez, & Fuenzalida, 2012). Este hecho, observado con más nitidez desde hace una década, se hace visible en la poca resistencia al fracaso, baja autonomía para la toma de decisiones, baja capacidad de negociación y una notable autorreferencia. Las causas tienen diversos orígenes, principalmente sociales, sin embargo, es el poco desarrollo de las competencias blandas demandadas por el medio laboral, las que finalmente afectarán la empleabilidad (Darics & E., 2019).

La baja del rendimiento académico obedece a múltiples factores, sin embargo, se han identificado cuatro dimensiones críticas en la educación secundaria (Agencia de calidad de la educación, 2016); Autoestima académica y motivación escolar, Clima de convivencia escolar, Participación y formación ciudadana y Hábitos de vida saludable. Los estudios indican que la concatenación de estos factores cuando son deficitarios redundan en una baja autoestima, baja autonomía, poca resistencia al fracaso, baja capacidad de negociación y una notable autorreferencia; todas ellas merman de la capacidad creativa. Con relación a la autonomía, se hace referencia a una docencia frontal, basada en la entrega de contenidos y no en la discusión crítica de estos que influye decisivamente en un bajo desarrollo socioemocional de los alumnos.

Uno de los diagnósticos reconoce que, a través de la didáctica, nuevas metodologías y mejores prácticas en aula, se debe transitar hacia un nuevo paradigma, ahora más participativo, divergente, tolerante, respetuoso y colaborativo, donde se integre lo social con lo público (Agencia de calidad de la educación, 2016), dando pertinencia al proceso de aprendizaje. En este escenario, se elige el camino para el desarrollo de nuevo material didáctico que ayude a mejorar las prácticas en aula, fomente el pensamiento creativo, la comunicación efectiva, la capacidad de relacionarse socialmente y la autonomía. En consecuencia, este trabajo se basa en el perfil de los estudiantes que ingresan a la carrera, sus capitales sociales y culturales y en sus carencias en competencias blandas.

El sistema que hemos desarrollado ayuda a expresar verbalmente aquello que son capaces de concebir pero que les es difícil expresar, aprovechando la afinidad que tienen con el lenguaje visual y simbólico (Donoso & Vielma, 2019). La aplicación del sistema se refiere a la elaboración de perfiles de usuarios y su caracterización, de manera tal de que el personaje resultante sea más expresivo y con muchos más matices que los que entrega una descripción demográfica de las personas. Esto permite disponer del material suficiente para elaborar conjeturas que pudiesen dar lugar a hipótesis que ayuden a iniciar un proceso creativo para luego, guiar el trabajo de campo posterior, conociendo algunos comportamientos arquetípicos para dejar de lado los estereotipos.

Si bien pueden ser discutibles las ideas de Jung, estas han sido una fuente de provocaciones para la elaboración de teorías como la existencia del inconsciente colectivo, sin embargo, aun como metáfora, ha resultado útil para explicar comportamientos humanos transversales y permanentes. En tanto sea refutada, es una teoría audaz y útil para el Diseño, pues permite la elaboración de las conjeturas que dan paso inevitable a las hipótesis.

Hemos implementado un sistema de cartas, basadas en el concepto de gamificación pero que también fijen la atención del estudiante, para después iniciar el proceso reflexivo. Los resultados que presentamos se refieren a este material didáctico para la enseñanza del Diseño, basado en imágenes y palabras con una fuerte carga afectiva, que estimulasen este inconsciente simbólico y mítico a fin de estimular la imaginación y facilitar la verbalización de ideas.

2. Marco teórico

El presente trabajo indagó sobre algunas de las causas en los bajos niveles creativos, demostrados por los estudiantes y se constató que una de las más importantes es el bajo desarrollo de la competencia de comunicación efectiva que dificulta la verbalización de ideas y en consecuencia limita la imaginación como constructo abstracto (Castillo & Cabezas, 2010). Un aspecto de esto se refiere a la baja capacidad de relacionarse y a la poca valoración de las relaciones sociales (Leyton, Vásquez, & Fuenzalida, 2012) entre los estudiantes más vulnerables, que los lleva a auto marginarse en relación con sus compañeros con más capital social acumulado.

El proyecto contempló un acercamiento al problema desde cuatro perspectivas convergentes:

2.1 Las imágenes y los símbolos

La capacidad que tienen las imágenes para estimular la imaginación ha sido observada desde tiempos inmemoriales, pero ha sido estudiada sistemáticamente desde el nacimiento del psicoanálisis. Estas capacidades han sido instrumentalizadas y utilizadas con fines persuasivos por la publicidad o el marketing y con fines proselitistas por la propaganda. La imagen como mensaje visual (Joly, 2009), a su vez está compuesta de signos y símbolos, se constituye en lenguaje a ser interpretado o decodificado según el contexto, ya sea de expresión o comunicación.

Los estímulos visuales, también han ayudado a construir los signos y sistemas simbólicos que han permitido a la especie humana el connotar y denotar a través del lenguaje y, con ello, construir las distintas cosmogonías de las distintas culturas.

Tal como el inconsciente se manifiesta en sueños a través de imágenes (Jung, 2015), también es sabido que estas son capaces de generar algún tipo de respuesta afectiva que finalmente desencadenará emociones (Biondi, Rognoli, & Levi, 2009).

El lenguaje, símbolos y mitos (Hosieni & Zavardehi, 2019), están a la base del comportamiento humano y condicionan el comportamiento desde tiempos ancestrales, como estímulos desde el inconsciente. Las imágenes entonces son vehículos de transmisión de conocimientos desde tiempos inmemoriales y como tal, también han sido utilizadas en la enseñanza desde los inicios de la cultura. Desde esta perspectiva, el inconsciente, aquello

onírico que no está sujeto a las limitaciones que impone la moral y que dificulta la fantasía, se transforma en una fuente de inspiración para la imaginación.

2.2. El aprendizaje

No ahondaremos en este aspecto ya muy documentado, sino que nos detendremos en algunos aspectos pre cognitivos que se han demostrado eficaces en el proceso de aprendizaje. Nos referimos a la emoción, pues a través de la experiencia o interacción, se produce el aprendizaje y la generación de conocimiento, que es el fin último de este proyecto. Sin embargo, para que el proceso se inicie debe existir o estimular la curiosidad en el estudiante y alternar periodos de aprendizaje con periodos de reflexión, descanso (Dahaene, 2019) y finalmente aplicación de lo aprendido, sujeto a evaluación. En efecto, el aprendizaje va más allá de la cognición pues se origina en la interacción del sujeto con su entorno a través de sus sentidos y de la experiencia social que le permite transformar información en conocimiento a partir de un proceso de abstracción.

El aprendizaje significativo es consecuencia de la experiencia (Press, 2009), que también es el resultado de la interacción entre las personas, con las cosas y los espacios. La interacción es el vínculo sensorial con distintos estímulos que construyen una experiencia memorable (Gilmore & Pine, 2011).

Por otra parte, debe considerarse al error como parte del aprendizaje, en tanto la curiosidad, asociada a la sorpresa es un aliciente en el proceso. En efecto la sorpresa baja los umbrales de alerta y predispone al descubrimiento, que, sin embargo, debe ser guiado (Dahaene, 2019) pues a pesar de que el aprendizaje es un proceso activo, requiere de la información que dé sentido y pertinencia al dato.

2.3. Juegos

Como dimensión esencial de la condición humana, el juego es parte importante de la interacción social y desde siempre ha sido parte de la didáctica (Foncubierta & Rodriguez, 2019). Como tal, fue sistematizado a partir de la educación modernista (Vielma, 2019), donde resulta de particular interés el método Montessori (Wick, 2016) por su directa relación con el Diseño. Esta enseñanza tenía entre sus propósitos el desarrollo de la autonomía, la consolidación del pensamiento conceptual para el desarrollo numérico (Donoso, Mirauda, & Jacob, 2018) y, por otra parte, concebir al dibujo como un medio para facilitar la expresión de los niños, pero que luego debía derivar en el dibujo para la industria (Donoso & Vielma, 2018).

Esta sistematización del juego ha derivado en aquello conocido como “juego serio” (Kristiansen & Rasmussen, 2014) que se refiere a aquella actividad que persigue objetivos prácticos que la diferencia de aquellos juegos que tienen solo un fin lúdico. La diferencia radica en la superación de desafíos o bien que persiguen un propósito proyectual, tal como ocurre con el Diseño y donde el estudiante es un participante activo (Sánchez-Martín, Cañada, & Dávila, 2017). Existen varios juego serios orientados a la didáctica del Diseño,

entre ellos las cartas IDEO, que permiten elaborar un plan de investigación mediante estímulos visuales. Este sistema es uno de los tantos recursos didácticos que apoyan el *Design Thinking* (Kimbell, 2003) y demuestra cómo los sistemas basados en imágenes y símbolos estimula la intuición (Mielczareck, 2013) y la imaginación, para concebir soluciones originales a casos específicos (Foncubierta & Rodríguez, 2019).

Una característica de los juegos, es la narrativa que estimula la fantasía, que junto a la sorpresa y dentro de un sistema de reglas (Kerlinger & Lee, 2002), también facilitan la construcción de los perfiles y escenarios, para la elaboración de “historias” (Rodari, 2009). Con estos elementos extraídos de los juegos serios, se pueden elaborar sistemas simbólicos-visuales que ayuden a verbalizar los hallazgos y los visibilice como insumos creativos para los proyectos de diseño.

2.4. Emocionalidad

La emocionalidad ocurre sólo cuando existe una vinculación afectiva entre el sujeto y el estímulo, en tanto lo afectivo se refiere al involucramiento de los sentimientos en la interacción. Esto implica que, al existir afectividad en la interacción, la emoción es una experiencia consciente, pero (López, 2017) subjetiva. Dicho de otra manera, el mero estímulo sensorial, por sí mismo no es capaz de provocar emociones a menos que exista una relación que despierte sentimientos, afectos o pasiones. Un afecto no es bueno o malo, sólo se refiere a las sensaciones que se producen durante las experiencias y que pueden llevar a todo tipo de reacciones. Una emoción no puede ser diseñada (Van Gorp & Adams, 2012), lo que se puede diseñar es un tipo de interacción, para lograr alguna emoción, si es que apela a los sentimientos.

A pesar de que inicialmente se consideró la existencia de seis emociones básicas, en la actualidad existe el consenso de la existencia de ocho emociones principales: alegría, tristeza, confianza, sorpresa, miedo, aversión, ira, anticipación (Biondi, Rognoli, & Levi, 2009). Sin embargo, las categorías han evolucionado en el tiempo y han aumentado hasta cerca de un centenar.

Por otra parte, la sorpresa puede ser otro factor que genera emociones y por tanto aprendizaje, al ser desencadenada por algo repentino e inesperado, esto genera un impacto profundo, pero de corta duración, que afecta el ánimo, provoca un aumento en la actividad cerebral (Ballarini, 2015), mejora la capacidad de tomar decisiones y aumenta la capacidad de recordar; todo esto resulta fundamental en el proceso de aprendizaje y genera condiciones para el diseño de material didáctico.

3. Metodología

Dada la dificultad manifiesta de los estudiantes en comunicarse efectivamente, la hipótesis de trabajo indicaba que, si existiese un sistema didáctico que estimulase la imaginación, apelando a comportamientos, imágenes y símbolos arcaicos residentes en la mente in-

consciente, sería posible que los estudiantes verbalizasen ideas y elaborasen perfiles de usuarios más comprensivos, superando los estereotipos, a fin de darle un sentido humano y no sólo demográfico.

Esta hipótesis surge de la constatación de campo del poco desarrollo de las competencias blandas al ingreso de los estudiantes a la universidad y de sus muy variados orígenes socio-culturales, que, necesariamente requiere de un proceso de nivelación a fin de enfrentar un programa de estudios que no necesariamente considera niveles de desarrollo del capital cultural y social (Leyton, Vásquez, & Fuenzalida, 2012) tan disímiles¹.

Hemos seleccionado un sistema de imágenes afectivas (IAPS)² y un sistema de palabras afectivas (IADS), en su versión en español, que nos permitieron desarrollar un sistema didáctico para estimular la imaginación. Estas imágenes han sido probadas en muchos países, incluyendo Chile y Argentina y los sujetos experimentan las mismas sensaciones ante ellas. Las variables que hemos seleccionado son aquellas que indican los valores más altos de activación, es decir tienen una capacidad mayor de afectar la afectividad y en consecuencia desencadenar emociones.

Se utilizaron las escalas usuales, en sus dos polaridades, que hemos traducido como Placer-Disgusto y excitante-aburrido. Cada imagen tiene una valoración de entre -5 a 5 y esto opera en los cuatro cuadrantes pues las indicaciones de activación son pares ordenados y pueden representarse en el plano cartesiano. Las imágenes y sonidos, desplegados en cuatro cuadrantes, que luego fueron divididas en octantes (Vielma, 2019), siguieron la distribución normal, concordante con las mediciones preliminares (Figura 1)

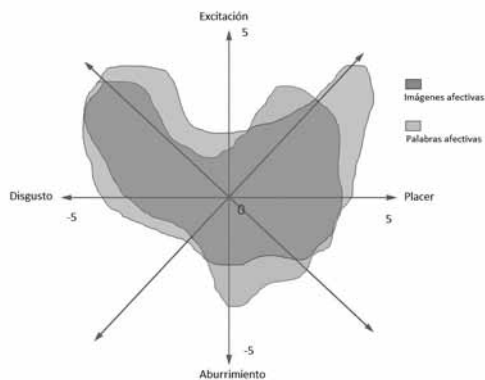


Figura 1. Distribución y zona de traslape de las imágenes y sonidos afectivos según su grado de activación. Fuente: tesis de magister de Mítti Vielma.

Los sujetos de estudio fueron 25 estudiantes de segundo año de Diseño Industrial de la Universidad de Chile que cursaban la asignatura de proyectos III y IV, cuyas edades fluctuaban entre 19 y 21 años. Del total de estudiantes, 19 eran mujeres y 6 hombres. La actividad se efectuó durante el dictado de la asignatura, como apoyo didáctico en la fase metaproyectual³ del encargo.

Se les solicitó elaborar un perfil de usuario, con indicaciones mínimas de parte de los académicos y a continuación se les solicitó nuevamente elaborar el mismo perfil, pero luego de utilizar el sistema de imágenes y palabras afectivas desarrollado en este proyecto. En ambos casos se les solicitó completar un formulario y luego se analizó la densidad de las descripciones a fin de conocer cómo habían influido los estímulos en la imaginación y en posterior enriquecimiento o no de las descripciones del usuario.

4. Resultados

El primer resultado del proyecto fue la clasificación de las imágenes (IAPS) y sonidos (IADS), en categorías asociadas a las ocho emociones básicas, donde el primer criterio de selección es que tuviesen el máximo valor de activación absoluta (positivo o negativo). El segundo criterio fue que la cantidad de imágenes y palabras mantuvieran proporcionalidad en cada octante. En la figura 2, se puede ver en verde, la zona de la que fueron seleccionadas las imágenes y palabras, según su grado de activación absoluta.

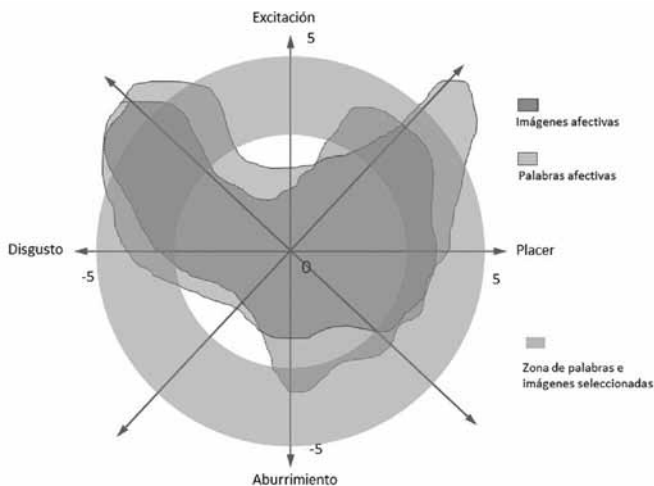


Figura 2. Palabras afectivas seleccionadas según grado de activación. Fuente: tesis de magister de Mitzi Vielma.

Se pudo comprobar que en ambos sistemas afectivos (IAPS e IADS) no existen imágenes y palabras en la misma proporción para cada uno de los octantes (Figura 2), esto hace que algunos generen más activación que otros. A pesar de esto, se consideró que la selección de estímulos fue suficiente para la formulación de hipótesis y elaboración del sistema de cartas.

El sistema de cartas consta de ocho categorías, cada una vinculada a una de las ocho emociones básicas. A su vez, cada categoría contiene diez cartas, dando un total de 80 cartas. En un principio se estimó que la cantidad podría ser excesiva, sin embargo, en la práctica se vio que ofrecen un espectro más amplio y más sutil para estimular e inspirar. Se comprobó que un estudiante, puesto ante dos cartas con en la misma categoría emocional y con dos niveles de activación similares, seleccionaba aquella que ofrecía un grado de afectividad más cercano a su proyecto.



Figura 3. Sistema de cartas afectivas y su modo de empleo. Fuente: los autores.

Por otra parte, el sistema de cartas fue complementado con palabras afectivas que tenían por misión afectar la percepción de la imagen, para enriquecer la interpretación y ofrecer un abanico de cerca de cien palabras que en su conjunto y dadas las combinaciones posibles, se constituyeran en un sistema altamente estimulante que facilitase la expresión; recordando siempre que la utilidad de estas cartas fue pensada para la elaboración de perfiles más complejos y profundos de usuarios hipotéticos.

Una vez concluida las actividades didácticas, los estudiantes manifestaron que el sistema les había resultado de utilidad y que se acercaba sus estilos de aprendizaje donde lo visual tenía más protagonismo que lo kinestésico o lo auditivo. También los estudiantes se refirieron a que si el sistema les permitía generar ideas y en general la evaluación fue positiva (Figura 4).



Figura 4. Grado de satisfacción de los estudiantes luego del uso del sistema de cartas Fuente: tesis de magister de Mitzi Vielma.

Una vez aplicado el sistema de estímulos afectivos, el resultado también fue satisfactorio, pues la densidad narrativa aumentó notablemente y la descripción del usuario fue más completa y profunda. En la Figura 5 se puede observar el caso de una alumna antes y después de la aplicación del sistema didáctico, donde se aprecia que pasó de una descripción más demográfica a una más literaria del personaje que se solicitó que elaborase.

Desarrolla un perfil de usuario		Libro 2A	
<p>Estudiante, que cumpla sus pocas horas o mejor dicho que pueda siempre ocupado. Que le guste el orden pero no por ordenar a cada rato.</p>		<p>Estudiante, un adulto. Persona que disfruta a su trabajo, una profesión, un estilo de vida. Suerte por disfrutar, con muchas cosas que hacer y que pueda hacerlas todas. Aunque el orden pero no de ordenar, le gusta tener actividades de sus cosas, disfruta de la soledad y su tiempo para actividades. Vive según sus principios y valores. Disfruta, disfruta, disfruta. Disfruta con el resto.</p>	
<p>Características</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. No definido el sexo 2. Ocupado de su apariencia 3. Que posea poca espacio en la habitación 4. 5. Adulto joven adelante (7 años) 6. Que sea una habitación tranquila 7. Que le gusten los colores cálidos 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 		<p>Características</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le gusta la rutina 2. Le gusta organizar sus cosas a su día a día 3. Organizado 4. Organizado 5. Le gusta darse su tiempo en la mañana pero ella 6. Le gusta tener tiempo en la noche para sus cosas 7. Disfruta de las cosas nuevas 8. Minimalista 9. Organizado 10. Organizado 11. Alegre 12. Disfruta de las cosas nuevas 13. Alegre 14. No disfruta a los demás 15. Que no tiene tiempo pero no es bien utilizado 16. Le gusta viajar 17. Le gusta los colores alegres. 18. Alegre 19. Disfruta 20. Que sea gran personalidad. 	

Figura 5. Efecto del sistema de cartas en la profundidad de la creación de un personaje. Fuente: los autores.

5. Conclusiones

El sistema demostró ser muy eficaz para estimular la imaginación y en consecuencia verbalizar ideas. Esto resultó muy útil a la hora de elaborar perfiles donde el estudiante fue estimulado además por combinaciones de palabras con una carga emocional que no usa a diario con lo que la expresión de sentimientos y atributos aumento tanto en profundidad como en extensión. Todo esto se vio potenciado en su uso colectivo, donde también se observó como un elemento socializador de gran utilidad.

En lo práctico, se pudo comprobar lo que la literatura induce a pensar acerca del perfil de ingreso de los estudiantes; poseen una “paleta” limitada de expresiones que no les permite expresar sus emociones. Este hecho puede ser uno de los tantos factores que reducen la capacidad creativa de los estudiantes pues aumentan el grado de frustración y bajan el grado de autoestima. Donde es sabido el hecho de que esto debilita las competencias sociales y aumenta la automarginación del grupo, pues se reduce la confianza en las capacidades propias y por tanto en la capacidad de afrontar riesgos al proponer nuevas ideas.

En cuanto a los sistemas de estímulos afectivos, IAPS e IADS, se constató que estos no son capaces de provocar con la misma eficacia las ocho emociones consideradas en este proyecto. Por esta razón se hace necesario un estudio posterior a fin de producir otras imágenes que completen el cuadro y lo mismo debe ocurrir con las palabras.

Con la referencia y metodología de la selección de los estímulos afectivos, se debe formular otro proyecto de investigación donde se indague de manera amplia el valor de activación de nuevos estímulos. Esta actividad es fundamental tanto por la necesidad de contar con estímulos distribuidos equitativamente en cada octante como por razones de propiedad intelectual ya que el sistema IAPS está registrado a nombre del Centro para el estudio de la emoción y atención de la Universidad de La Florida, con quienes además se suscribió un acuerdo de confidencialidad.

Notas

1. Existe abundante literatura que analiza el modelo educativo chileno como fuente de inequidad.
2. Se han seleccionado las siguientes imágenes del sistema IAPS: 7700, 1931, 6022, 5950, 7000, 5920, 9045, 1321, 4664,1, 1052, 1525, 3080, 4250, 2206, 4668, 9830, 6212, 7110, 8030, 8206, 9220, 8160, 8499, 5130, 9611, 1720, 1201, 3015, 7004, 4800, 7053, 2490, 2440, 7200, 9043, 6560, 7150, 7490, 8170, 4692, 1710, 9340, 5010, 4525, 2388, 2540, 2395, 9360, 9300, 9425, 9041, 2590, 9560, 7900, 5833, 1610, 5760, 2039, 9010, 2095, 9001, 7234, 7060, 2340, 1750, 1441, 9331, 7080, 1310, 2035, 5725, 6260, 5972, 8480, 8158, 8192, 5875, 7140, 2580, 2620.
3. La fase metaproyectual engloba todas las actividades de campo, investigación, concepción e ideación, preliminares a la elaboración de un proyecto.

Referencias Bibliográficas

- Agencia de calidad de la educación. (2016). *Los indicadores de desarrollo personal y social en los establecimientos educacionales chilenos: una primera mirada*. Santiago: Agencia de calidad de la educación.
- Ballarini, F. (2015). *Por qué recordamos lo que recordamos y olvidamos lo que olvidamos*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Biondi, E.; Rognoli, V. & Levi, M. (2009). *Le neuroscienze per il design*. Milano: Francoangeli.
- Castillo, J., & Cabezas, G. (2010). Caracterización de jóvenes primera generación en educación superior. Nuevas trayectorias hacia la equidad educativa. *Calidad en educación*, 44-76.
- Dahaene, S. (2019). *Cómo aprendemos*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Darics, E. (2019). Critical Language and Discourse Awareness in Management Education. *Journal of management education*, 651-672.

- Donoso, S. & Vielma, M. (2018). A propósito del centenario del Bauhaus; el Dialogismo como posible evolución didáctica del Vorkurs. En J. Alarcón, *Seminario Internacional de Diseño* (págs. 1-14). Concepción: Editorial Universidad del BíoBío.
- Donoso, S. & Vielma, M. (2019). Estructuras narrativas y sistemas simbólicos para el desarrollo de productos, como recursos didácticos para fortalecer las competencias blandas de egreso. *Actas de Diseño*, 250-254. Obtenido de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/761_libro.pdf
- Donoso, S.; Mirauda, P. & Jacob, R. (2018). Some ideological considerations in the Bauhaus for the development of didactic activities. *Thinking skills and creativity*, 167-176. doi:10.1016/j.tsc.2018.02.007
- Foncubierta, M. & Rodriguez, C. (08 de 07 de 2019). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Obtenido de espanolparainmigrantes: https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf
- Gilmore, J. & Pine, J. (2011). *The Experience Economy*. Boston: Harvard Business Review Press.
- Hosieni, S. & Zavardehi, M. (2019). Examining the Identity Position of Myth in Contemporary Iranian Painting Regarding Carl Gustav Jung's Ideas. *Journal of History Culture and Art Research* , 209-224. doi:10.7596/taksad.v8i2.1980
- Joly, M. (2009). *Introducción al análisis de la imagen*. Buenos Aires: la marca .
- Jung, C. (2015). *Arquetipos e inconsciente colectivo* (Primera ed.). Buenos Aires: Paidós.
- Kerlinger, F. & Lee, H. (2002). *Investigación del comportamiento Métodos de investigación en ciencias sociales*. México: Mc Graw Hill.
- Kimbell, L. (2003). Rethinking design thinking: Part I. *Design and Culture*, 285-306.
- Kristiansen, P. & Rasmussen, R. (2014). *Building a Better Business Using the Lego Serious Play Method*. New Jersey: Wiley.
- Leyton, D.; Vásquez, A. & Fuenzalida, V. (2012). La experiencia de estudiantes de contextos vulnerables en diferentes Intituciones de Educación Superior Universitaria (IESU): Resultados de investigación. *Calidad en la educación*, 61-97.
- López, D. (2017). *Emoción y sentimientos*. Buenos Aires: Planeta.
- Mielczareck, V. (2013). *Inteligencia intuitiva*. Barcelona: Kairós.
- Press, M. & Cooper, R. (2009). *El diseño como experiencia*. Barcelona: GG. Barcelona: GG.
- Rodari, G. (2009). *Gramatica de la fantasía*. Barcelona: Argos.
- Sánchez-Martín, J.; Cañada, F. & Dávila, M. (2017). Just a game? Gamifying a general science class at university. *Thinking Skills and Creativity*, 51-59.
- Soto, V. (2016). Estudiantes de primera generación en Chile: una aproximación cualitativa a la experiencia universitaria. *Revista Complutense de Educación*, 1157-1173 .
- Van Gorp, T. & Adams, E. (2012). *Design for emotion*. Waltham: Morgan Kaufmann.
- Vielma, M. (2019). *Sistema de cartas afectivas para el desarrollo intuitivo de perfiles de usuarios: Recursos didácticos para el Diseño*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Wick, R. (2016). *Pedagogía de la Bauhaus*. Madrid: Alianza Forma.

Abstract: The fact that images influence people's behavior is known, however, beyond the theoretical constructs that support visual communication, it is known that they also influence the unconscious. We have investigated in precognitive processes images with affective connotations and their ability to trigger emotions. In the same way we have studied words with the same affective conditions, which are also capable of stimulating the imagination. We have chosen the exploration of the unconscious because in the conscious culture and therefore prejudices intervene, which condition the imagination by submitting ideas to morality.

With the information obtained, both in surveys and through the application of biometric techniques, we have built a very simple didactic system that facilitates the generation of ideas for product design and whose classroom results we present below.

Keywords: creativity - design didactics - emotional design - imagination - social skills.

Resumo: Imagens e palavras emocionais para estimular a imaginação: um caso no ensino do projeto. O fato de as imagens influenciarem o comportamento das pessoas é conhecido, porém, além dos construtos teóricos que sustentam a comunicação visual, sabe-se que eles também influenciam o inconsciente. Investigamos em processos pré-cognitivos imagens com conotações afetivas e sua capacidade de desencadear emoções. Do mesmo modo, estudamos palavras com as mesmas condições afetivas, que também são capazes de estimular a imaginação. Escolhemos a exploração do inconsciente, porque na cultura consciente e, portanto, interferem os preconceitos, que condicionam a imaginação ao submeter idéias à moralidade.

Com as informações obtidas, tanto em pesquisas quanto pela aplicação de técnicas biométricas, construímos um sistema didático muito simples que facilita a geração de idéias para o design de produtos e cujos resultados são apresentados na sala de aula a seguir.

Palavras chave: criatividade - design emocional - didática do design - habilidades sociais - imaginação.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

Conversaciones acerca del espacio. Argumentaciones teóricas desde el hacer para el hacer

Beatriz Eugenia Ojeda ⁽¹⁾ y María
Jimena Escoriaza Nasazzi ⁽²⁾

Resumen: Las reflexiones expuestas en este trabajo develan el rol de la metodología como mediadora entre la TEORÍA y el HACER / la INVESTIGACIÓN y la PRÁCTICA; hábitos que suponen cuestionar, indagar, conceptualizar, abstraer y traducir fenómenos de la espacialidad (como objeto de estudio) para deducir y recrear modalidades de investigación (exploración). Surge así entre ambas, un método que promueve argumentaciones teóricas *desde el hacer para el hacer*, como aporte al conocimiento disciplinar.

La presente argumentación tiene dos fuentes: el Trabajo Final de Maestría en Diseño de Procesos Innovativos (UCC): “*Sistema de argumentación teórica para una espacialidad variable; construcción de un método devenido de herramientas experimentales*” (2016), realizado por María Jimena Escoriaza Nasazzi, bajo la dirección de Beatriz Eugenia Ojeda; y por otro, el intercambio habitual de *experiencias en la práctica docente* en las Universidades de Córdoba y Mendoza en torno a la exploración generativa del espacio.

Palabras clave: espacio - investigación proyectual - teoría y práctica arquitectónica.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 72]

⁽¹⁾ Beatriz Eugenia Ojeda. Master en Arquitectura, crítica y proyecto, Universidad Politécnica de Cataluña (2000); Arquitecta, Universidad Nacional de Córdoba (1998). Docente de grado en Morfología e investigadora en la UNC y la UCC desde 2003. Profesora, tutora y miembro de Comité Académico de la Maestría en Diseño de Procesos Innovativos, FA-UCC desde 2007. Dicta talleres y conferencias en seminarios a nivel nacional e internacional. Es coautora de libros y autora de artículos publicados en revistas especializadas que incluyen colaboraciones regulares y estables para la revista 30-60 cuaderno latinoamericano de arquitectura, desde 2004; para la revista digital de arquitectura 3x3, desde 2015; y para el blog Un día/una arquitecta, desde 2015.

⁽²⁾ María Jimena Escoriaza Nasazzi. Magister en Diseño de Procesos Innovativos (UCC, Córdoba - 2016); Arquitecto (FAUD UM, Mendoza - 2002) y Especialista en Programa de Actualización Proyectual (UBA, Buenos Aires - 2005). Dirige el Departamento de Extensión y Vinculación (FAUD UM). Docente, investigador y extensionista (FAUD UM - 2004). Co-Director del Instituto de Diseño y Experimentación Arquitectónica y Co-Director de Trabajos Finales de Grado (FAUD UM - 2004). Director Revista digital 3x3 Arquitectura

por otros espacios. Miembro de la RED Interuniversitaria Internacional Revitalizadora curricular en el ciclo introductorio. Dirige su propio estudio de arquitectura desde 2003.

Introducción

La arquitectura es una disciplina anticipatoria, donde intervienen la razón y la intuición. El desarrollo del proceso proyectual en la arquitectura, implica una actividad de síntesis a partir de datos provenientes de vertientes múltiples que se articulan entre sí, a través de una trama compleja de relaciones. Aspectos vivenciales, simbólicos, espaciales, técnicos, conformativos y funcionales se combinan en una nueva identidad, que tiene una magnitud distinta a la de simple adición.

La teoría y el hacer

El pensamiento proyectual se define, se construye y desarrolla a través de la acción, en un hecho de complejidad indeterminada, propia de los sistemas abiertos; que acepta la incertidumbre y cierto grado de imprecisión, al incluir la presencia de lo aleatorio pero sin excluir la capacidad de organización. Se entiende así, como un proceso de definición sucesiva: interactivo, abierto, recursivo (Morín, 2001) y superpuesto, donde cada fase requiere de conceptos, procedimientos y representaciones particulares. Quizás una de las mayores dificultades del pensamiento en general y del pensamiento proyectual en particular es enfrentar la complejidad. Esta dificultad es particularmente relevante en el aprendizaje de los procesos proyectuales, en momentos en que se forma un pensamiento disciplinar. El sujeto, inmerso en el contexto de indeterminación propio de la naturaleza del proceso proyectual, debe confrontar sucesivas incertidumbres para incorporar de manera simultánea una gran cantidad de variables: organizarlas, categorizarlas y comprenderlas en unidad, realizando un proceso de síntesis.

Algunos esquemas de pensamiento filosóficos basados en la interpretación en primera persona, proponen la participación directa del hombre en el mundo variable e impredecible a través de su experiencia y percepción personal. Para Merleau Ponty (1973), quien entiende a este esquema como el estudio de las esencias de la conciencia y la percepción, el mundo solo se entiende desde la existencia del sujeto, desde su facticidad, desde sus actos, desde el hacer.

El sujeto que rompe con el modo acostumbrado de vincularse con el mundo, necesita profundizar su relación con el espacio. Su nuevo modo de ver le exige despojarse de antiguas maneras de vincularse con el mismo a fin de imaginar inéditas correlaciones entre la conciencia del sujeto (accesibilidad, darse cuenta) y las vivencias en el espacio (lo que aparece en él y cómo se percibe). La fenomenología como modo de ver es además un método propuesto por E. Husserl (1959), el cual implica tres momentos: 1) suspender

las actitudes naturales, cuyo resultado obtenido son las vivencias de la conciencia en total pureza; 2) conducir direcciones hacia las esencias, a fin de revelar constantes e invariables; 3) conocer, acceder a la conciencia. Transitar estas fases permite acercarse al sujeto a todo lo que ocurra en el espacio donde actúa, concebirlo e interpretarlo.

La proposición de ida hacia las esencias (del objeto), y casi en simultáneo de vuelta hacia las proyecciones (a cargo del sujeto), hace pertinente el hacer consciente lo que sucede en este proceso de transferencia entre sujeto y objeto, es decir evidenciar toda manifestación generativa y/o cambiante del espacio, presentes entre objeto y sujeto. Aquí, cabe la pregunta por: ¿cómo hacer consciente los procesos en general y las manifestaciones generativas del espacio, en particular?

La generación del espacio adquiere una relevancia decisiva dentro del proceso proyectual de la arquitectura, refiere a aquellos momentos de toma de conciencia, que son determinantes para el desarrollo posterior que conduce a la concreción de un proyecto. Proyecto, entonces, como dispositivo que reúne y condensa las transferencias que se suceden entre sujeto y objeto. Tales instancias generativas abarcan dos aspectos simultáneos y complementarios; por una parte el trabajo de ejecución, procedimientos y prácticas para la concreción del espacio; y por otra el trabajo de concepción, pensamiento y reflexión para inducir manifestaciones del espacio.

Por su parte, los procedimientos se identifican fundamentalmente con acciones, son los modos de hacer que movilizan el proceso proyectual, son operativos y responden a una actitud exploratoria, ya sea de manera consciente o no. Los procedimientos son los encargados de la transformación, característica de todo proceso; habilitan la apertura del proyecto hacia la modificación, la participación o la adaptación a nuevas condiciones. Son heterogéneos, abiertos, momentáneos, no-lineales. Son metodologías de negociación (Soriano, 2001), que no deben preñarse sino inventarse. Por otra parte, el trabajo de concepción dentro del proceso proyectual supone un acto intelectual, reflexivo, que es clave para la construcción de la dimensión teórica y procedimental de la disciplina. Precisar la operatoria de dicha concepción resulta desbordante, ya que responde a operaciones mentales sumamente personales; pero existe una certeza en reconocer la necesidad intrínseca de una práctica, un hacer previo y simultáneo que provoca la reflexión y genera el pensamiento. Bajo esta mirada, y considerando a la toma de conciencia, a la concientización como lo aprehendido, lo reflexionado, lo pensado, devenido de las vivencias, de lo experimentado, lo explorado, lo hecho; se supone a este mecanismo cognitivo como la instancia del pensar, la cual deviene de una instancia previa de hacer/pensando, la que implica que en el preciso instante que se hace, también se piensa, aunque sea de manera inconsciente.

De aquí la relevancia de la concientización frente a aquello realizado a partir del hacer/pensando como construcción posterior a ésta: instancia de pensamiento. Desde esta perspectiva, puede decirse que una de las relaciones entre la teoría y el hacer, consiste en entregar al sujeto a la experiencia y realizar lecturas posteriores a fin de descifrar lo actuado, lo cual, como proceso de concientización, apunta a sacar a la luz aquello no evidente materializado como construcciones teóricas en primera persona, devenidas de la actuación del sujeto en relación al objeto de estudio.

La investigación y la práctica

La primera intención del sujeto –en tanto investigador– es adoptar una actitud experimental, como se mencionó anteriormente, de hacer/pensando; y la segunda, relativa al objeto explorado –ensayos experimentales– es la de abordarlo desde una actitud reflexiva, teórico-crítica, de concientización. Detenidos en esta deducción, recurrimos a ideas de Cesar Naselli en relación a la investigación en el ámbito de la arquitectura.

La concepción de ir desde la práctica hacia la teoría, invirtiendo el orden académico tradicional, se resume en la frase que siempre repetía en sus clases – pensar haciendo–; y que proviene de los teóricos de la Bauhaus. La interrelación entre pensamiento y acción es una de las constantes de su propuesta e implica una invitación a investigar en nuestra disciplina (Moisset, 2013).

Retomando la pregunta por el cómo hacer consciente tanto los procesos como las manifestaciones generativas del espacio, expresa concretamente Naselli:

Un proceso es el desarrollo de las fases de un fenómeno dinámico, natural o artificial que recorre un camino para llegar a un arribo. Esta concepción de proceso, lo vincula con método (camino). Por lo tanto todo hacer tiene subyacente un proceso y un método construido sobre él, después de una elaboración crítica más o menos consciente del primero por parte del diseñador (Naselli, 2007).

De estas citas se desprende que la evolución de una manifestación del espacio que atraviesa un proceso en un tiempo real, puede ser abarcado a posteriori mediante la construcción de un método edificado sobre aquel. ¿Podría decirse en consecuencia, que el contacto entre sujeto (investigador) con el objeto (manifestaciones espaciales), sus vínculos y evoluciones (proceso), es pasible de ser re-construido (método)? Desde esta perspectiva: ¿está el proceso teñido de una actitud de hacer/pensando y el método de toma de conciencia? Aventurando una respuesta, podría decirse que es el método el instrumento capaz de hacer consciente tanto el proceso como la evolución de las manifestaciones cambiantes y generativas del espacio.

Naselli plantea entonces que el método no solo es un instrumento de re-construcción teórica sobre lo hecho, sino que es además, un instrumento para el hacer. De aquí pueden desprenderse dos dimensiones del método. La primera, de mirada retrospectiva, claramente expuesta en lo anteriormente descrito. Y la segunda, de mirada prospectiva, ya que aporta un instrumento para el hacer aplicable o transferible al ámbito de la proyectualidad. Desde esta visión, se podría afirmar que una investigación de tipo proyectual propone la construcción de un método (construcción de argumentaciones teóricas), que a través de herramientas prácticas (procedimientos, experimentaciones), puede abordar comportamientos generativos o cambiantes relativos al espacio.

Ahora bien, dentro de esta línea de investigación relativa al proyecto, emerge una posibilidad muy específica que refiere a indagar en el hacer, procedimientos y experimentaciones dentro del ámbito académico, en instancias formativas del proceso proyectual. El

sujeto investigador se enfrenta así a un objeto de estudio que es múltiple, diverso; signado por la intersubjetividad, por las relaciones que se plantean entre las instrumentaciones propuestas por el docente y las producciones académicas que realizan los estudiantes. La investigación se presenta entonces como oportunidad de profundizar en los procesos de enseñanza-aprendizaje y permite a la vez consolidar una base conceptual y procedimental referente al espacio y sus instancias generativas. Nuevamente, el método en sus dos dimensiones –retrospectiva y prospectiva– cobra valor y sustento a través de indagar en el material generado, tanto por docentes como por estudiantes, y de la posibilidad de incidir en producciones futuras.

Las relaciones entre el sujeto investigador y el objeto de investigación están mediadas por tareas de sistematización. Dicho trabajo habilita la revisión, organización y reorganización de pautas y consignas; ofrece la posibilidad de nombrar, designar y valorar producciones académicas, tanto a nivel de acciones como de resultados concretos; y se orienta a la detección de claves que permitan reelaborar y profundizar en las instrumentaciones que les dieron origen. Esto es, la definición de métodos de registro, lectura y análisis, junto a la posibilidad de establecer clasificaciones, categorías, indicadores y variables, referidos a los conceptos espacio y procedimientos generativos. Podría constituirse en método que recoge, por un lado, el planteo de Naselli, en tanto re-construcción teórica sobre lo hecho, y se apoya, por otro lado de manera inevitable, en la fenomenología en tanto método propuesto por Husserl.

Metodología como mediadora

La metodología propuesta para una investigación de tipo proyectual supone, en primer lugar, un planteo inédito, diferente a las metodologías de investigación consagradas. Requiere de un conocimiento básico acerca de tipos de estudio y técnicas que se integran, se aplican y se entrecruzan con tareas experimentales relacionadas al proyecto y con fenómenos relativos al espacio y sus instancias generativas. Por lo tanto es una metodología que surge de los modos de hacer propios del proyecto, de su modo intrínseco de producir conocimiento.

A fin de comprender la aproximación a manifestaciones del espacio explorado, evidentemente subjetivo, es necesario tener en cuenta herramientas, técnicas y materiales a implementar en la investigación. Las herramientas se presentan como medios o instrumentos operativos, analíticos, a través de los cuales es posible acercar a un objeto de estudio. Los materiales y técnicas son recursos para investigar. Los materiales, por un lado, se refieren a la materia con la que se ejecutan las experimentaciones, y por otro lado, a posteriori, se refieren a aquellos resultados que surgen de la aplicación de las herramientas, el producto de las experimentaciones. Las técnicas son las habilidades con las que cuenta el investigador; también a posteriori, se constituyen en los criterios de orden para la valoración del producto extraído.

Se trata entonces, en nuestra experiencia, de investigaciones directas que suponen acciones de observación, análisis, inducción y síntesis, a través de una serie de actividades rela-

cionadas. Aquellos tipos de estudio mencionados requieren de una producción previa, la existencia de objetos experimentales concretos sobre los que realizar la observación y el análisis. Las actividades se suceden así en una secuencia no siempre ordenada. Un estudio exploratorio, que permite identificar el fenómeno de la investigación, la manifestación del espacio y sus procedimientos generativos, para establecer categorías conceptuales. Un estudio descriptivo, que permite identificar características y variables de los productos y resultados experimentales, para extraer datos cuantitativos y cualitativos. Un estudio correlacional, que habilita comparaciones a partir de categorías, indicadores y variables, y establece relaciones en la implementación de un sistema. Un estudio explicativo, que permite consolidar dichas relaciones sobre las manifestaciones estudiadas, relaciones entre las producciones y las acciones que le dieron origen, para conducir a la generación de conclusiones, argumentaciones teóricas desde el hacer y para el hacer.

Las estructuras de investigación de este tipo pueden percibirse como inversas a las acostumbradas, incluso, el investigador puede sentirse momento tras momento desorientado, desprotegido. Esto podría deberse a que el marco teórico no se construye hasta tanto comienzan las etapas finales, de conclusiones que aproximan argumentaciones teóricas. No obstante, al inicio de la investigación es necesaria la definición de un esbozo de teoría, que propone motivaciones personales, categorías conceptuales, estrategias experimentales, antecedentes y referentes al tema. Pero no es hasta avanzada la investigación que el mismo se profundiza y cobra real sentido, se evidencian los fundamentos a partir de lo hecho y lo pensado, se identifica y se nombra absolutamente todo detalle que haya inferido en el proceso. Así, en cada una de las etapas (fases o momentos), las herramientas (medios o mecanismos), las técnicas (actitudes o habilidades) y los materiales (producciones u objetos concretos), encuentran su propio ámbito en este modo de investigar. Esto no podría ser de otra manera, si el marco teórico se cerrase al principio, limitaría en demasía los presupuestos y en consecuencia los resultados que pudieran sucederse desde lo intuitivo-experimental. La investigación propone desde el inicio sugerencias desnudas, sin pre-supuestos, lo cual podría aparentar ausencia de límites, pero no por eso, ausencia de estructuras.

La fundamentación general, en relación al planteo conceptual y al trabajo de interrelaciones que surgen del mismo, es abordada en un marco de referencia conceptual, que se construye de manera secuencial durante las diferentes etapas de la investigación. Cada una de las etapas desarrolladas en la investigación se organizan en tres instancias: un marco de referencia conceptual, que a su vez sustenta la tarea específica referida a la construcción de un sistema de relaciones y el análisis de prácticas de la disciplina contemporánea, como instancia de verificación en la realidad de las relaciones propuestas. Las relaciones que se establecen entre las tres instancias, que avanzan secuencialmente en durante las etapas de la investigación, se concretan en la última etapa habilitando la producción de argumentaciones.

Argumentaciones teóricas desde el hacer para el hacer

Este último apartado del artículo, que revisó relaciones entre teoría y hacer / investigación y práctica, proponiendo a la metodología como mediadora, tiene la intención de reflexio-

nar sobre los tramos finales de diferentes investigaciones, en términos genéricos, enfocando aspectos metodológicos y profundizando en las motivaciones que les dieron origen. El propósito, en definitiva, es ofrecer estas reflexiones como impulsores y puntos de partida de futuras y nuevas indagaciones acerca del espacio.

En términos generales, el trabajo de investigación se aborda con la objetivo de generar conocimiento específico de la disciplina en su hacer proyectual, tanto a nivel de pensamiento y modos de proceder, como a nivel de representaciones y concreciones. De manera específica, la investigación proyectual en docencia, se orienta a generar recursos didácticos, en esos mismos niveles, tendientes a la innovación de la práctica docente. Es así, que a través de las experiencias en investigación, se asumen determinadas certezas que orientan el proceso, colaboran en la definición del método y propician argumentaciones teóricas que retornan a la práctica docente.

Una de estas certezas es que la enseñanza implica descubrir y potenciar capacidades propias de los estudiantes. Acciones se dan de manera secuencial en un proceso que depende en primera instancia de una exploración práctica, amplia e intensa; pero que necesariamente se consolida en un abordaje conceptual integral y riguroso. Entendemos, por lo tanto, que el conocimiento se construye en la relación que se establece entre los conceptos y entre conceptos y prácticas. Otra certeza que acompaña el trabajo de investigación refiere a la generación de conocimiento en nuestra disciplina. El conocimiento se construye a partir del intercambio, en un proceso conjunto, donde diferentes sujetos participan activamente. Cada uno, desde su rol, construye y aporta sus propios saberes. Así, podríamos caracterizar al proceso de enseñanza-aprendizaje como interactivo, no lineal y de continua reciprocidad.

El concepto de interrelación se evidencia de manera determinante en la investigación, especialmente en una investigación de tipo proyectual enfocada en docencia. La interrelación se evidencia en los conceptos y procedimientos abordados, en los modos de construir el proceso de enseñanza-aprendizaje y en la metodología de investigación propuesta. Las concepciones interactivas de los modos cognitivos contemporáneos (Najmanovich, 2001) fundamentan y colaboran en el desarrollo de la investigación, aportando claves y acciones específicas que movilizan el proceso. Dichas concepciones se caracterizan por ser dinámicas, multidimensionales y complejas, con nociones clave que las atraviesan como las de vínculos, sistemas abiertos y organizaciones complejas. La característica de complejidad a nivel de pensamiento (Morin, 2001), que integra o sintetiza aquellas condiciones de los conceptos relacionados, es donde radica la posibilidad de ampliar y consolidar una base conceptual y procedimental respecto a la generación del espacio como enfoque específico de la investigación.

La investigación enfocada en producciones académicas trata entonces de establecer relaciones y profundizar en la dinámica que se genera a partir del material estudiado. Dicho material se constituye en experimentación referida a modos de abordar conceptos y procedimientos en el proceso formativo de la arquitectura, como objeto de estudio. La tarea relacional y de profundización conduce a la revisión de instrumentaciones y producciones académicas, orienta la detección de claves y la definición de métodos de registro, lectura y análisis. Como supuestos teóricos iniciales, se proponen categorías conceptuales, que establecen una base para la generación de un sistema, habilitan relaciones como posibilidad

de construcción de conocimiento. El planteo de conceptos, por un lado, supone características de amplitud y flexibilidad, para poder abarcar la multiplicidad y variabilidad de relaciones que puedan surgir. Y por otro lado, los conceptos requieren de una definición precisa como fundamento que aporta criterio a los procedimientos (modos de hacer) y a las producciones (manifestación concreta).

La implementación de un sistema de relaciones reafirma la validez del método propuesto en la investigación para el estudio de las producciones académicas. Esto refiere a la posibilidad organizar y categorizar el material estudiado, designar características comunes y precisar indicadores y variables, establecer comparaciones entre dichas características, para entender así, hacer consciente, las acciones que le dan origen, su condición y carácter. A su vez, el planteo metodológico ha mostrado un potencial que radica en su flexibilidad, a partir de la posibilidad de incorporar nuevas producciones, de ampliar el campo de experimentación, de profundizar en categorías conceptuales, de modificar variables y actualizar el sistema de relaciones, hechos que confirman el carácter interactivo de los modos cognitivos contemporáneos.

Finalmente, una consecuencia inherente a los trabajos de investigación es la que se verifica en la transferencia directa del conocimiento a la tarea docente. El ejercicio de revisión, clasificación y caracterización del material de estudio conduce al cuestionamiento continuo y permanente sobre las instrumentaciones propuestas, orienta la revisión y replanteo de prácticas en el taller y habilita certezas, tanto a nivel conceptual como procedimental que fundamentan y enriquecen el proceso de enseñanza aprendizaje en arquitectura.

Por otra parte se advierten particularidades en el proceso de investigación proyectual, cuando el diseñador/arquitecto se constituye en sujeto investigador, habilitando transferencias al ámbito de la proyectualidad. En los intersticios existentes entre las relaciones del objeto y del sujeto, se abre una distancia, el campo de la experimentación, sobre la cual se sucede un proceso de transferencia de cualidades recíproco. Tales procesos no se dan espontáneamente, sino que ocurren en torno a la aparición de manifestaciones (aquello que aparece) que son propios del objeto (se suceden en él: variables y/o generativas) y del sujeto (que las detecta bajo ciertas condiciones).

Estas manifestaciones del espacio no evidente, necesitan ser develadas, transitando un proceso de concientización que requiere del contacto directo entre el sujeto y el objeto durante tres fases/instancias: hacer, ser intervenido por un hacer pensando, para finalmente desde el pensar, aprehenderlo. Estas tres fases que transita el sujeto tienen tanto que ver con el modo de operar del investigador, como con el recorrido de investigación que se ha experimentado. De esta manera, las tres fases terminan por constituirse como estructura metodológica de una investigación proyectual.

Transitar las distancias entre sujeto y objeto, implica un camino –no necesariamente directo, ya que depende del modo de operar del sujeto en la investigación– del cual se desprenden mecanismos que hacen las veces de herramientas experimentales: de exploración, análisis y conclusión. Vistos como medios para alcanzar objetivos específicos, los mecanismos apuntan a la concreción de los resultados relativos al objeto. Los procesos de concientización de un hecho experimental implican tres fases que requieren la conducción de acciones a cargo del sujeto a fin de probar en consecuencia, la validación de la estructura metodológica abordando al objeto desde los mecanismos planteados.

Ahora bien, los vínculos entre las fases y los mecanismos, dan cuenta del modo en que el investigador se posiciona. Los vínculos ponen en evidencia la actitud que se toma para operar sobre ellos: exploratorio, analítico, conclusivo. Tales actitudes que se definen en dos términos: capacidad del sujeto y el modo de aproximación a los diferentes objetos de estudio. Así, el hacer mediante herramientas experimentales se aborda con una actitud exploratoria; el hacer/pensando en busca de manifestaciones relativas al espacio se aborda con actitud analítica; y finalmente, el pensar a través de la elaboración de un sistema de argumentaciones teóricas se aborda con una actitud conclusiva. De esta manera la estructura metodológica, camino de investigación, termina por componerse claramente a través de fases/instancias, mecanismos y actitudes que lo constituyen como método. Las actitudes del sujeto (posturas) en el campo de la investigación proyectual, es validada procedimentalmente, al proponer y transitar las fases bajo los esquemas de pensamiento filosófico de interpretación en primera persona, consolidando así un método devenido *del hacer* y para *el hacer*, a través de argumentaciones teóricas y procedimentales como un aporte al conocimiento de la disciplina.

Bibliografía

- Eliasson, O. (2009). *Los modelos son reales*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Holl, S. (1997). *Entrelazamientos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Holl, S. (2011). *Cuestiones de percepción*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Husserl, E. (1959). *Fenomenología de la conciencia del tiempo inmanente*. Buenos Aires: Editorial Nova.
- Merleau - Ponty, M. (1973). *Fenomenología y las ciencias del hombre*. Vol I, Evanston: Northwestern University Press.
- Merleau - Ponty, M. (1945). *Fenomenología de la percepción*. México: Editorial FCE.
- Mesa, C. (2011). *Carcasas y motores; la doble imagen en la configuración de la espacialidad maquínica*. Medellín: Mesa Editores.
- Mesa, C. (2010). *Superficies de contacto. Adentro, en el espacio*. Medellín: Mesa Editores.
- Mesa, C. y Mesa, F. (2013). *Permeabilidad*. Medellín: Mesa ediciones.
- Moisset, I. (2012). Investigar y Proyectar: fronteras híbridas. En I. MOISSET (Ed.) *La ciudad en transformación*. Argentina: Editorial i+p.
- Morin, E. (2001). Introducción al Pensamiento Complejo. Barcelona: Gedisa Editorial.
- Najmanovich, D. (2001). Pensar la subjetividad. Complejidad, vínculos y emergencia. En *Utopía y Praxis Latinoamericana*, vol. 6, núm. 14, septiembre, pp. 106-111. Maracaibo: Ed. Universidad del Zulia
- Naselli, C. (2013). *El rol de la innovación creadora en la lógica del diseño arquitectónico*. Argentina: Editorial EDUCC e i+p.
- Naselli, C. (2007). *Procesos Proyectuales.30-60 cuaderno latinoamericano de arquitectura*. Argentina: I+P Editorial.
- Parent, C. (2009). *Vivir lo oblicuo*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Pardo, J. L. (1991). *Sobre los espacios, pintar, escribir, pensar*. Barcelona: Ediciones del Serbal.

- Soriano, F. (2012). *Diagrama. En: Fisuras de la cultura contemporánea* N° 12, Madrid.
- Soriano, F. (2004). *Síntesis*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Soriano, F. (2001). En proceso II, *revista El Croquis* N° 106-108, Madrid.
- Sztulwark, P. (2008). *Materia, material, materialidad*; en *Summa+97*, Bs As.
- Zumphthor, P. (2003). *Atmósferas*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Zumphthor, P. (2010). *Pensar la arquitectura*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Abstract: The reflections presented in this work reveal the role of the methodology as a mediator between THEORY and the DO / RESEARCH and PRACTICE; habits that involve questioning, investigating, conceptualizing, abstracting and translating phenomena of spatiality (as an object of study) to deduce and recreate modalities of research (exploration). Between both, a method that promotes theoretical arguments from doing to doing, as a contribution to disciplinary knowledge.

This argument has two sources: the Final Master's Project in Design of Innovative Processes (UCC): "Theoretical argumentation system for a variable spatiality; construction of a method of becoming experimental tools" (2016), carried out by María Jimena Escoriaza Nasazzi, under the direction of Beatriz Eugenia Ojeda; and on the other, the usual exchange of experiences in teaching practice at the Universities of Córdoba and Mendoza around the generative exploration of space.

Keywords: space - project research - architectural theory and practice.

Resumo: As conversas têm sua origem em dois aspectos. Por um lado, o trabalho que compartilhamos como pesquisador M.J.E.N. e diretor B.E.O. do Projeto de Mestrado Final em Design de Processo Inovador (UCC): "Sistema de argumentação teórica para uma espacialidade variável; construção de um método para se tornar ferramentas experimentais" (2016). Por outro lado, a troca habitual de experiências na prática de ensino nas Universidades de Córdoba e Mendoza em torno da exploração generativa do espaço.

As reflexões decorrentes desses dois aspectos revelam o papel da metodologia como mediadora entre TEORIA e DO / PESQUISA e PRÁTICA; hábitos que envolvem questionar, indagar, conceituar, abstrair e traduzir fenômenos de espacialidade (como objeto de estudo) para deduzir e recriar modalidades de pesquisa (exploração). Assim, surge entre os dois, um método que promove argumentos teóricos do fazer ao fazer, como uma contribuição ao conhecimento disciplinar.

Palavras chave: space - pesquisa de projeto - teoria e prática arquitetônica.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

La belleza como valor emocional en el espacio cultural

Esther Giani ⁽¹⁾

Resumen: *La belleza salvará el mundo.* Pocas son las frases que han sido utilizadas tanto como esta. *La belleza se va manifestando de forma cada vez más impetuosa. Nos referimos a la exigencia de acceder a la belleza como “alto conocimiento” en los espacios culturales.* Ptolomeo representó la producción artística y cultural situándola en un *preciso* lugar: un edificio de culto, reservado a pocos elegidos. Desde los años noventa, el Museo se convierte en un terreno de confrontación internacional para comprobar las políticas culturales de varios países. Se abre así un ámbito de intereses financieros, estrechamente relacionados con la producción de bienes inmateriales; lo público y lo privado figuran en algunas ocasiones como antagonistas y en otras como aliados, incrementando el establecimiento de museos privados que abren al público sus propias colecciones. La desmembración del saber en competencias cada vez más especializadas ha modificado la propia representación del conocimiento, y los museos lo han aprovechado recolectando memorias históricas, sociales y de costumbre cada vez más fragmentadas. Para definir una posible idea futura de Museo, dos aspectos necesitan ser esclarecidos: primero qué será imprescindible recopilar, ordenar y transmitir, y segundo, y más importante, cómo hacerlo. ¿Qué es lo que se puede hacer para atar fragmentos del tiempo presente, aquellos de una mentalidad contemporánea, los de una compartida sensibilidad estética? Este asunto involucra cuestiones éticas profundas, abriendo el debate sobre los sistemas funcionales y económicos que se traduce en un llamamiento para responsabilizarnos de cara al futuro, y que desafortunadamente se elude a menudo debido a las lógicas económicas dominantes.

Palabras clave: Belleza - Espacios Culturales - Paradigma Material - Arqueología Del Presente.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 82-83]

⁽¹⁾ Profesora de composición arquitectónica y urbana desde 2019, fue investigadora e investigadora. Tiene un doctorado en Composición Arquitectónica con una tesis sobre las Escuelas Nacionales de Arte de La Habana y obtiene una maestría del Instituto Berlage con una investigación sobre las posibilidades de la arquitectura para reparar barrios degradados con el sistema urbano. En 1998 se graduó en arquitectura en Venecia, con una tesis sobre el paisaje industrial de Marghera. Ha pasado largos períodos de estudio e investigación en el extranjero y ha tenido experiencias de diseño en talleres internacionales desde 1992. Desde el año 2000 ha estado enseñando en Iuav y ha estado desarrollando su investigación

dentro del grupo “áreas en desuso y paisajes industriales” iniciado por Giancarlo Carnevale con quien colabora. Para Iuav coordinó el WAVe (2007-12); para el Departamento de Arquitectura, Conservación de la Construcción, fue miembro del consejo, la comisión conjunta y esa pasantía (2015-18), también coordinó los talleres “Una semana con ...” (2018-19). A partir de 2019 es responsable de los estudiantes entrantes Erasmus. Coordina trabajos de investigación y profesores visitantes.

Es muy activa en la difusión de los resultados alcanzados, tanto didácticos como de investigación. Además de numerosos números de “Giornale Iuav”, en 2019 es la autora del primer compendio sobre Porto Marghera (Porto Marghera Atlas) con I. Peron; y días de estudio relacionados (Sconfinamenti. Obras de Le Corbusier en el Iuav de Venecia) En 2014 con G. Carnevale sobre la composición arquitectónica escribió *Il Nuovo che arretra / The Retreat of the New*. Participó con los proyectos en la Bienal de Venecia (2004 y 2010), en la Trienal de Milán (2006). Asiste regularmente a conferencias, concursos de diseño, investigación y exposiciones internacionales.

Introducción

*La belleza salvará el mundo*¹.
(Dostoevskij)

Pocas son las frases que han sido utilizadas tanto como esta. En la obra *El Idiota* de Fiódor Dostoiévski, la pronuncia el príncipe Miškin, aunque el contexto es totalmente diferente respecto a lo que se suele considerar hoy en día. La riqueza semántica de la alegación, junto con su inclusividad sintética y concluyente, hacen que se pueda considerar un *pass-partout*² irresistible. La idea de Belleza Salvífica representa una exigencia *omnipresente*, que en las últimas décadas se va manifestando de forma cada vez más impetuosa. Nos referimos a la exigencia de acceder a la belleza como “alto conocimiento”, conocimientos que solían ser reservados a una elite estricta. Ptolomeo³ tuvo ya la idea de representar la producción artística y cultural de forma ordenada, agrupando todo en un solo lugar; sin embargo, este lugar estaba pensado como lugar de culto y por lo tanto reservado solo a unas pocas personas elegidas.

Sin revisar la evolución de la institución Museo de los últimos años, queremos destacar que solo a partir de la década de los noventa se convirtió en un fenómeno cultural de masa y, por lo tanto, en un *business*. El desarrollo del Museo como institución, a nivel mundial, corresponde a la representación de la propia historia, de la propia cultura, de las tradiciones, de las raíces. Se convierte así en un terreno de confrontación internacional para comprobar las políticas culturales de varios países, como una lucha (simbólica, por supuesto) entre Poderes Nacionales. La financiación pública se hace cada vez más importante como consecuencia del aumento de la demanda; el patrón del turismo se ha modificado, con la consecuente introducción de nuevas estrategias de gestión y satisfacción (accesos limita-

dos, reservas, oferta particular diversificada, exposiciones temporales, nuevas gestiones administrativas, patrocinadores, fundaciones *ad hoc*). Se crea así un conjunto de intereses financieros estrechamente relacionados con la producción de bienes inmateriales. Lo público y lo privado, según la ocasión, pasan de ser antagonistas a ser aliados (sobre todo en el mercado de las artes visuales contemporáneas) y viceversa, llegando al punto donde existe un incremento de museos privados que exponen al público sus propias colecciones⁴. Un inciso: actualmente, está teniendo lugar una gran controversia respecto a la definición de Museo. En el 2007, la ICOM ha definido Museo como:

Institución permanente sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público y que se hace cargo de investigar testimonios materiales e inmateriales sobre el ser humano y su entorno, su recopilación, conservación y concretamente su exposición, con un fin didáctico y de entretenimiento⁵.

En la actualidad, hay un nuevo jurado que se está encargando de renovar dicha definición. Esto significa que nos estamos enfrentando a una evolución tan *rápida* de los paradigmas tradicionales críticos y técnicos que se hace cada vez más necesaria una profunda revisión de la idea de Museo, y como consecuencia de su misma definición. Sin embargo, estas definiciones pueden ser muy interesantes ya que son potencialmente ricas de oportunidades a muchos niveles, para los países que tienen más geografía que historia. Esto es claramente perceptible visitando las Bienales de Arte de Venecia del último lustro.

De hecho, la diferenciación y fragmentación del conocimiento para competencias cada vez más especializadas han dado lugar a cambios que afectan hasta a la misma representación del conocimiento. Los museos lo han aprovechado para convertirse en lugares donde se celebran y se recolectan memorias de segmentos históricos, sociales y de costumbre que resultan ser cada vez más fragmentadas. Hoy en día, existen museos que recopilan o objetos de cada tipo: museos de muñecas, de balanzas, etc. Además, el desarrollo de la *cultura material*⁶ en los últimos tiempos, determina la creación tanto de nuevas colecciones como de una extensa y *difundida* idea de ambiente museístico⁷.

El hecho de que al edificio Museo se le haya atribuido un rol de comunicación autónoma y de espectáculo, representa una fuente de confusión adicional. Resultaría excesivo centrarse sobre la tendencia, ya predominante, a elaborar expresiones arquitectónicas ajetreadas, teatrales, como si se estuviera delante de máquinas de fiesta de temporada (aunque la arquitectura se quedará como testigo por generaciones...). Generalmente, las Obras Públicas y en concreto los Museos, representan cada vez más una oportunidad perfecta para el exhibicionismo arquitectónico puro. Claramente, no representa la única alternativa viable, aunque esto es lo que se ha impuesto y que resulta firme en el imaginario contemporáneo. Además, es necesario destacar la propensión a considerar como producto de la cultura contemporánea lo que procede de ámbitos tanto artísticos como científicos, siguiendo el mismo patrón de organización en repertorios y ábacos. Habitualmente se han utilizado categorías, clasificaciones e inventarios, aunque en la actualidad adoptan el significado de categoría estética y paradigma comunicativo. Con la complicidad del universo digital, nos encontramos rodeados de todo tipo de sistemas ordenadores, variados y fantasiosos; esta

nueva realidad está influenciando los mecanismos de comunicación y, consecuentemente, nuestra manera de vivir y de interactuar en todos los niveles.

Recordemos que, para Ortega y Gasset, las “modas” no son algo que puedan *ser tomadas a la ligera*⁸, puesto que definen actitudes difusas, mentalidades⁹ presentes y fuerzas históricas que dejarán rastro; y, por lo tanto, tienen que ser tomadas en cuenta.

Lo que nos interesa definir es un posible escenario futuro para la Idea de Museo, enfocándonos en dos asuntos principales –como ya ha escrito antes: en primer lugar, hay que establecer lo que se necesitará recopilar, testificar y transmitir; y, en segundo lugar, se necesitará determinar la manera para llevar todo a cabo. Seguramente, no se hará nada que implique el embalsamamiento de los lugares que pertenecen a su propio tiempo, quitando lo que define la vida y el uso de sus habitantes. Hasta ahora, otros campos se han hecho cargo de transmitir estos conceptos, como definición de lugares urbanos basada en los cambios que el paso del tiempo ha dejado: es el caso, por ejemplo, de literatura, fotografía, archivos de imágenes urbanas, cine y todas las artes figurativas que han intentado captar el espíritu del tiempo, el espíritu de segmentos históricos concretos.

Antes de elaborar un posible escenario para un novedoso concepto de Museo, llamamos una vez más la atención sobre el estudio que Georges Perec quería emprender. *Tentativa de agotamiento de un lugar parisino*¹⁰ es el texto que indica el principio de lo que se definió como “experimento etnoantropológico”: se trataba de describir minuciosamente doce lugares de París, cada año durante doce años, con la intención de registrar “el envejecimiento de los lugares, el envejecimiento de la escritura, el envejecimiento de los recuerdos...”¹¹. Aunque Perec no consiguió terminar su proyecto, no pierde fuerza la influencia que esta idea ejerce y nos transmite. ¿Qué se puede hacer para que puedan asentarse las piezas del presente que hasta ahora han sido consideradas irrelevantes (ordinarias e informales), que sin embargo son documentos valiosos e imprescindibles para transmitir tanto la cultura material¹² como la mentalidad de su propio tiempo, con su propio sentido del decoro y su sensibilidad estética? ¿Cómo se puede prevenir el embalsamamiento *kitsch* que se traduce en una folclórica representación escénica?

La discusión no puede prescindir de considerar aspectos éticos y profundos, lo que implica abrir el debate sobre los mecanismos funcionales y económicos, y nos invita a considerar la responsabilidad que tenemos hacia el futuro, y que a menudo se elude por sucumbir a las lógicas económicas dominantes. La *arqueología del presente* también se refiere a la arquitectura; sin embargo, no ha sido aun desarrollado un verdadero debate sobre este tema¹³.

Nos gustaría centrarnos en las oportunidades que las tecnologías contemporáneas están ofreciendo para conservar lo que queremos transmitir en el futuro sobre nuestro mundo y nuestra forma de vivirlo y habitarlo. ¿Qué saben los jóvenes de hoy sobre lo que era Londres en los tiempos de Mary Quant y de los Beatles? Se entiende perfectamente la imposibilidad de reproducir la misma atmósfera que se queda ahora dispersa y pálida, presente solo en algún que otro fotograma de viejas películas. Lo cierto es que esos lugares, colores, sonidos y el ambiente en su totalidad, se ha perdido para siempre. Sin embargo, hoy tenemos a nuestro alcance los medios tecnológicos para que la realidad pueda ser registrada con una gran fidelidad. Existen aplicaciones que permiten la visita virtual de todos los museos¹⁴.

Rem Koolhaas, en el 2012 en Venecia¹⁵, respaldó la necesidad de *preservar* para las generaciones venideras, no solo lo que se presenta como monumento o reliquia, si no también todo lo que pueda representar la mentalidad difusa y el espíritu del tiempo¹⁶. Actualmente, la realidad aumentada es una herramienta a nuestro alcance y podría recuperar el innato interés en el proyecto de Perec. O sea crear un archivo digital cuyo tamaño sea tal que pueda contener todo lo que pueda definir un lugar urbano, como detalles materiales que ocupan un espacio físico en su entorno, incluyendo aquellos inmateriales como sus ruidos, olores y flujos de todo tipo que lo atraviesan. Cualquier objeto, incluso el más modesto, si se puede transmitir en el tiempo, adquiere valor documental¹⁷. Dicho valor aumenta su interés en el futuro. Por ejemplo, se puede comparar el valor que tiene una vasija cerámica diaguita precolombina con las piezas de vajilla traídas por los inmigrantes europeos a la Argentina.

Lo cotidiano es un valor que desde siempre se subestima: solamente los artistas han conseguido intuir su importancia, anticipando a científicos e historiadores. Al día de hoy se podría hacer más, yendo más allá del extraordinario trabajo testimonial que, de forma casi nunca institucional (como tiene que ser), los artistas continúan su desempeño, indagando las fuerzas históricas que atraviesan las conciencias, y que dejan en las ciudades rastros que resultan a veces impactantes y otras veces, extremadamente sutiles. Aquel *espíritu del tiempo* tan escurridizo, puede quedarse enredado solo parcialmente en los testimonios artísticos que sobreviven. Hoy en día, en efecto, somos más conscientes de la influencia que tiene “el estilo de vida” y, por lo tanto, de lo importante que es observarlo con atención (Ortega y Gasset). Los signos que se van inscribiendo de manera atemporal en los espacios que habitamos, son pistas y síntomas que anuncian los cambios en proceso, de tendencias y de fuerzas históricas que se van agregando: el espíritu de tiempo, el Ángel de la Historia que mueve suavemente sus piezas¹⁸.

Hay *otro* tema que merece la pena debatir: ¿es necesario transmitir el recuerdo de estos aspectos cotidianos menores y de las atmósferas que, en un momento concreto, definen la escena urbana? A esa pregunta se suele contestar afirmativamente. Es cierto que los documentos de la cotidianidad tienen mucho valor y resultan sumamente útiles a la hora de entender la cultura, el gusto, la mentalidad de una época y el sentido de los mismos monumentos y de las obras maestras consagradas. El estado del arte ya considera como documentos preciados, que bajo ningún concepto se puedan perder, tanto la carta de un soldado de la primera guerra mundial como la lista de la compra de la familia de la tía de San Martín y también los grafitis en un prostíbulo de Pompeya.

Lo que todavía falta es una investigación concluyente sobre las estrategias y los criterios para seleccionar, con continuidad, muestras de ciudades, de espacios urbanos y no en diferentes segmentos temporales, entregando a nosotros mismos, y sobre todo al futuro, los repertorios y los documentos que capturen el *Zeitgeist*¹⁹ que tiene formas, colores, volúmenes y esencias. Y esta esencia se puede hoy sintetizar, claramente solo en parte y con cierto grado de aproximación, con técnicas innovadoras que en el pasado no estaban a nuestro alcance.

Conclusión

Creemos firmemente que es necesario apoyar un estudio que defina los criterios para poder seleccionar los fragmentos del presente y entregarlos a la Memoria. No pensamos en una representación que cristaliza los eventos (la referencia está en la crítica de la revista “Les Annales” a la historia *événementiel* – de los eventos): sin embargo, es más arduo individuar fragmentos “infraordinarios” que, por su modesta cotidianidad, se perderán para siempre. Creemos que esta es una responsabilidad histórica ineludible, sobre todo en una época de cambios descontrolados cuyas consecuencias resultan ser, de momento, impredecibles.

Deberíamos construir este escenario de estudios y realizaciones sintéticas para que se pueda alcanzar un entendimiento más completo de *La Belleza Salvará el Mundo*, refiriéndonos concretamente a la realización de un museo de la memoria, quizás desmaterializado (pero por supuesto con centros físicos de investigación, producción y hasta de consumo) que nos permita “salvar” los valores estéticos al igual que las atmósferas, entendidas como todas aquellas condiciones mentales que por su propia naturaleza resultan indescriptibles, evasivas y pasajeras, y que sin embargo representan la identidad más profunda de los momentos históricos que los generan.

Notas

1. Dostoevskij, F. (1869) - *El Idiota*. En realidad, Dostoevskij se refería a una belleza ética y no estética; la palabra rusa Mir (la construcción original de la frase es *Mir spasër krasotà*) podría significar también Paz, pero su interpretación “romántica” ha sido irresistible por el encanto evocativo que el concepto de Bello siempre transmite. Un ejemplo: el ensayo de Cvetan Todorov (2006) - *Les aventuriers de l'absolu*, ha sido traducido Los aventureros del absoluto, y *La belleza salvará al mundo* (Galaxia Gutenberg, 2007).
2. Passpartout es una palabra francesa para definir algo que funciona para todo: una clave de acceso o una clave maestra.
3. Para Ptolomeo (approx. 100 d.C.), el Museion erigido en Alejandría era el lugar de las Musas, una institución cultural abierta y cuya misión era la búsqueda y la difusión de la Belleza. Únicamente a partir del siglo XX, la palabra Museo se refiere a colecciones de objetos con valor estético o documentario.
4. Ha quedado constancia que en el pasado también se han alojado colecciones en museos privados (por ejemplo, los Jacquemart André y Nelly en París, los Guggenheim, el Gulbenkian en Lisboa para citar algunos ejemplos). La novedad está en el enlace más “activo” entre el acto de coleccionar y el mercado: las colecciones no se exponen al público solo por vanidad y prestigio personal, sino para que suba su valor económico. Actualmente, se observa un cambio convulso en las relaciones entre la crítica “militante”, el coleccionar, los museos y las galerías de arte.
5. La International Council of Museum (ICOM) es la principal organización internacional que representa tanto a los museos como al personal profesional. En su página web se

declara que “la organización atiende a la comunidad museística en su misión de cuidar, conservar y compartir el patrimonio cultural presente y futuro, material e inmaterial”. En el mundo globalizado en el que vivimos, el ICOM se presenta como la única institución “habilitada” para hablar de Museos...

6. “El concepto de *cultura material* apareció en las Ciencias Humanas, especialmente en la Historia, posteriormente a la institución de Antropología y Arqueología, y también a la influencia ejercida por el materialismo histórico. (...) El estudio de la cultura material (...) enfoca los hechos repetidos, y no en los eventos; no trata las superestructuras, sino las infraestructuras. (...) La cultura material aspira finalmente a crear un enlace con la imaginación del hombre y su creatividad, considerando como suyas tres componentes fundamentales: el espacio, el tiempo y la capacidad social de los objetos”. Bucaille, R. y Pesetz, J. M. (1993), p. 271-305. [E.Z.]

7. Véase: Giani, E. (2015) - *Landscapes of Repetance and of Compensation, Proceedengs*; Carnevale, G., Giani, E. (2015) - *The Urban Scene*; Carnevale, G. (2015) - *Interstizi*; Carnevale, G., Giani, E. (2014) - *Occasioni di Rierca. Il Nuovo che Arretra // Research Opportunities. The retreat of the new*; Carnevale, G. (2012) - *Paradigmi Alieni*. Se vean también de Carnevale, G. *Architettura Grottesca, Una Non Evitabile Opportunità* (1999), *Grottesco* (1995), *Deformazioni ai Margini* (1993) y *Il Grottesco Prossimo Venturo* (1989).

8. En el ensayo *Estudios sobre el amor* (1926), J. Ortega y Gasset dice: “Afirmo que hasta las cosas que se consideran más serias se desarrollan y se mutan siguiendo los mecanismos esenciales de la moda, que por lo tanto se convierte en ley fundamental de la realidad, evidenciando que las cosas sigan este curso, porque así tiene que ser”. Añade poco después “[hay también que decir que las modas, en contextos de aparentemente menor relevancia –ropa, hábitos sociales etc.– poseen un significado mucho más profundo y serio de lo que, con frivolidad, se le suele atribuir”. In ID (1993/2006) - *La scelta in amore*, p. 62. [E.Z.]

9. Lo que se presenta en la obra *Storia delle mentalità*, es un ámbito de estudios que desarrolla tanto los fundamentos teóricos como la práctica de la investigación en el contexto de la revolución historiográfica del siglo XX, bajo la influencia de la escuela École des *Annales*: (fundada por M. Bloch y L. Febvre en 1929). La tercera generación de los “Annales” (J. Le Goff y P. Nora, 1970) se encargó de enfocar los estudios y las teorías para crear una nueva historia, recogiendo tanto los aspectos culturales como mentalidades y representaciones.

10. “Octubre 1974. Durante tres días seguidos, George Perec se sienta en las mesas de los cafés o en los bancos en Place Saint-Suplice, 6o arrondissement, Paris, y observa la plaza en diferentes momentos del día. Toma cuidadosamente notas sobre todo lo que ve: personas, coches, autobuses, animales, nubes, cosas que parecen ser insignificantes, y sin embargo dan vida a la gran ciudad. Los innumerables e imperceptibles cambios de tiempo, luz, hojas, sombras y colores, se captan desde una perspectiva única y vibrante, que nos devuelve una obra maestra, un clásico, que se ha vuelto a publicar a los treinta años de la muerte de su autor”. G. Perec (1975), contraportada de la traducción italiana del 2011 - *Tentativo di esaurimento di un luogo parigino*. [E.Z.]

11. En 1969 Perec empezó a trabajar sobre un proyecto muy ambicioso de escritura dual: describir 12 lugares de Paris (calles, plazas, *passages*, cruces), que estaban vinculados a la historia personal del escritor. Cada uno de estos lugares tenía que ser descrito *in situ* una vez al año, de la forma más neutral posible. Más adelante, en otro momento del mismo

año, tenían que sacarse a la luz las memorias vinculadas al lugar. La evocación de dichos recuerdos tenía que llevarse a cabo lejos del lugar al que se referían. Un algoritmo matemático (bicuadrado latino de orden 12, creado especialmente para Perec por el matemático indio Chakravarti) disponía los 12 lugares en orden, al fin de evitar repeticiones y superposiciones; finalmente, los textos terminados se sellaban dentro de un sobre. En estos sobres también se podían incluir fotos o pruebas que comprobaran la presencia del escritor en dichos lugares (billetes del metro, recibos, tickets del cine, folletos). Perec tenía previsto el trabajo en 12 años con 288 sobres sellados. En 1973, cuarto año de trabajo, Perec no dice gran cosa sobre lo que le pasará al proyecto *Lieux* [Lugares] cuando, en enero 1982, sean abiertos los sobres: “Solo en aquel momento sabe si ha valido la pena. De hecho, no espero nada más que el rastro de un envejecimiento triple: el de los lugares, el de mis recuerdos y el de mi escritura”. *Lieux* sigue inconcluso [E.Z.]

12. Con respecto a la cultura material, citamos algunos de los trabajos de Giancarlo Carnevale: la voz Cultura Material en el *Dizionario critico illustrato delle voci piú utili dell'architetto moderno*, de L. Semerani (1993); el volumen *A regola d'arte* (2006), el ensayo “Second life” in Carnevale, G. y Giani, E. *Occasioni di ricerca overo il nuvo che arretra*, pp. 65-87.

13. Véanse otros trabajos de la autora: *For an operante archeology of the present. Case studies: vernacular Venice and Berisso y Ensalada (La Plata, Argentina)* con L. Valera, presentado en HERITAGE 2016, y *Travel in time. Is the informal a heritage to be preserved?* Por REHAB 2015.

14. Si el dramaturgo francés Antonin Artaud ha sido el primero en definir el teatro como “réalité virtuelle” en 1939, el primer museo pensado para existir exclusivamente en el ciberespacio es el Guggenheim Virtual Museum que Asymptote proyectó en 1999. En este proyecto, la idea de la Fundación no tenía que imitar la arquitectura del célebre Wright, sino más bien enseñar al mundo un espacio expositivo con su propia estética; un “superespacio” que los visitantes podían ir descubriendo en tiempo real, a través del interfaz VRML.

15. Rem Koolhaas insistió mucho sobre el tema de la “memoria” y con su uso de la palabra Preservation quiere romper el perverso –para él– frenesís de la conservación, y propone considerar tanto las excelencias reconocidas por códigos y reglas como lo ordinario y lo informal. Se recuerda el proyecto para Pekín del 2002, Bienal de Venecia de 2014 y, en el mismo año, el libro *Preservation is overtaking us*. Es interesante volver a proponerlo como método de intervención en aquellas operaciones de regeneración que se irán poco a poco difundiendo. Cf. Giani, E. (2012) - *Rem Koolhaas: working with history*, p. 1-3 y 8.

16. La acepción que atribuimos al dicho “Historia de las Mentalidades” (plural) se completa añadiendo el adjetivo *colectivas*. “La relación entre la Historia de las Mentalidades y la Historia de las Ideas es equivalente a la relación entre la Cultura Material y la Historia Económica”. Le Goff J. (1981) - *La mentalité: una storia ambigua*. En: J. Le Goff y P. Nora, *Fare Storia*, pp. 243-244. Y P. Ariés (1999). *Storia delle mentalité*. En: J. Le Goff y P. Nora, *La Nuova Storia*, p. 165ss. [E.Z.]

17. “La memoria colectiva y su forma científica, es decir la Historia, se aplican a dos tipos de material: los documentos y los monumentos. Lo que sobrevive no es el conjunto de lo que ha existido en el pasado, si no una elección dictada tanto por fuerzas que operan para enfocar la evolución temporal del mundo y de la humanidad, como para los que se

dedican al estudio del pasado y de los tiempos pasados, es decir los historiadores. Dichos materiales de la memoria suelen tener dos formas de presentarse: los monumentos, herencias del pasado, y los documentos, elección de los historiadores”. J. Le Goff (1978) - *Documento/Monumento*, pp. 38-43. [E.Z.]

18. “Hay un cuadro de Klee que se llama Angelus Novus. En ese cuadro se representa a un ángel que parece a punto de alejarse de algo a lo que mira fijamente. Los ojos se le ven desorbitados, tiene la boca abierta y, además, las alas desplegadas. Pues bien, este aspecto deberá tener el ángel de la historia. Él ha vuelto el rostro hacia el pasado. Donde ante nosotros aparece una cadena de datos (...). Pero, soplando desde el Paraíso, una tempestad se enreda en sus alas, y es tan fuerte que el ángel no puede cerrarlas. Esta tempestad lo empuja incontenible hacia el futuro, volviendo la espalda mientras el cúmulo de ruinas ante él crece hasta el cielo. Lo que llamamos progreso es justamente esta tempestad”. Walter Benjamin, Sobre el concepto de Historia, en *Obras*, Libro I, Vol. 2, p. 310 (2008).

19. *Zeitgeist* es una palabra compuesta de origen alemán: *Zeit* (tiempo) y *Geist* (espíritu); el concepto define el alma o sentido de un periodo en la historia, como reflejo de las ideas y creencias del momento. El *Zeitgeist* se refiere a la ética y moral de una era y de un particular lugar como también al espíritu colectivo de un tiempo y un espacio cuyo reflejo es la propia cultura. Si la historia es resultados de las acciones de héroes y está escrita para los “ganadores”, el *Zeitgeist* es influencia de unos pocos. El *Zeitgeist* es un reflejo vivo de nuestra identidad en transición y de todo lo que hacemos. En este artículo se usó la palabra *Zeitgeist* para traducir en alemán la expresión latina *genius saeculi*.

Bibliografía

- Ariés, P. (1999). “Storia delle mentalità”. En: J. Le Goff, *La Nuova Storia*. Mondadori, Milano.
- Benjamin, B. (2008). *Obras*. Libro I, Vol. 2, Madrid: Abada Editores.
- Bucaille, R. y Pesetz J. M. (1993). *Cultura materiale*. Ad vocem: Enciclopedia Einaudi, Vol. V. IV.
- Burke, P. (1990). *The French Historical Revolution: The Annales School 1929-89*. Stanford, California: Stanford University Press.
- Carnevale, G. (1989). “Il grottesco prossimo venturo”. En: M. Canestrari, *Architettura e forma urbana*. Clean, Napoli.
- Carnevale, G. (1993). “Deformazioni ai margini”. *En Op.cit.* n.76.
- Carnevale, G. (1995). “Grottesco”, “A regola d’arte”. Ad vocem: L. Semerani, *Dizionario illustrato delle voci più utili all’architettura moderna*. Rizzoli, Bologna.
- Carnevale, G. (1999). “Architettura grottesca, una non evitabile opportunità”. En: M. Montuori, *Studi in onore di Giuseppe Samonà* vol. 1. Roma: Officina ed.
- Carnevale, G. (2006). *A regola d’arte*. Roma: Officina ed.
- Carnevale, G. (2012). “Paradigmi Alieni”. *Actas del primero congreso internacional ReteVitrivio* (Bari, 2-6 maio)
- Carnevale, G. (2015). “Interstizi”. *Actas del II congreso internacional sobre preservation, maintenance and rehabilitation of Historical Building and Structure REHAB* (Porto, 21-24 julio).

- Carnevale, G. y Giani, E. (2014). *Occasioni di ricerca. Il nuovo che arretra // Research opportunities. The retreat of the new*. Milano: Maggioli ed.
- Carnevale, G. y Giani, E. (2015). "The Urban Scene". *Actas del XXII congreso internacional: City as organism. New visions for urban life ISUF* (Roma, 22-26 septiembre).
- Di Stefano, R. (2003). *La storia contemporanea nelle "Annales"*. FrancoAngeli, Milano.
- Dostoevskij, F. (1869). *L'Idiota*.
- Giani, E. (2012). "Rem Koolhaas: working with history". En *Iuav Giornale dell'Università* n.120.
- Giani, E. (2015a). "Travel in time. Is the informal a heritage to be preserved?" *Actas del II congreso internacional sobre preservation, maintenance and rehabilitation of Historical Building and Structure REHAB* (Porto, 21-24 julio).
- Giani, E. (2015b). "Landscapes of repentance and of compensation". *Actas del XII forum internacional de studios Le Vie dei mercanti. Heritage and Technology. Mind knowledge experience* (Aversa-Capri, Italia 11-3 junio).
- Giani, E. (2016). "For an operante archaeology of the present. Case studies: vernacular Venice and Berisso y Ensenada (La Plata, Argentina)". *Actas del V congreso internacional sobre Heritage and Sustainable Development HERITAGE* (Lisboa, 12-15 julio).
- Le Goff, J. (1978). *Documento/Monumento*. Ad vocem: Enciclopedia Einaudi, Torino 1978, vol. V.
- Le Goff, J. (1981). "Le mentalità: una storia ambigua". In: J. Le Goff e P. Nora, *Fare Storia* pp. 243-244, Torino: Einaudi.
- Ortega y Gasset J. (1993). *La scelta in amore*. Milano: Es edizioni.
- Perec, G. (2011). *Tentativo di esaurimento di un luogo parigino*. Roma: Volland ed.
- Todorov, C. (2010). *La bellezza salverà il mondo*. Milano: Garzanti.

Abstract: Ptolemy created a place to gather the artistic and cultural production in a place: a building of worship, reserved for few selected people. Since the 1990s, the Museum becomes an international arena where Countries could confront and compare their cultural policies and management. The sphere of financial interests is closely linked to the production of intangible assets; public and private entities appeared to be rivals or allied, thus encouraging amateur collectors to expose their collection to the public. The knowledge fragmentation into multiple focused expertise lead to an increasingly specialized knowledge, changing the same representation of knowledge. Museums caught this as opportunity by gathering historical, social, and domestic segments that are increasingly fragmented too: yet, the development of this new concept of Museum is ongoing. To foreseen a possible scenario for the Idea of Museum, two questions arise: what to select, sort and preserve; and how to do it. What can be done to fix these slivers of the present mentality and of a shared aesthetic sensibility?

The issue involves deep ethical aspects, implies the questioning of functional, and economic mechanisms, calls for a responsibility towards the future, which is often the cause of dominant economic logic.

Keywords: Material culture - mentality - archaeology of the present.

Resumo: A beleza salvará o mundo. Poucas são as frases que foram usadas tanto quanto isso. A beleza está se manifestando de maneira cada vez mais impetuosa. Nos referimos à exigência de acessar a beleza como “alto conhecimento” em espaços culturais. Ptolomeu representou a produção artística e cultural, colocando-a em um local preciso: um edifício de culto, reservado aos poucos escolhidos. Desde a década de 1990, o Museu tornou-se uma área de confronto internacional para verificar as políticas culturais de vários países. Isso abre uma área de interesses financeiros, intimamente relacionada à produção de ativos intangíveis; o público e o privado aparecem em algumas ocasiões como antagonistas e em outros como aliados, aumentando o estabelecimento de museus particulares que abrem suas próprias coleções ao público. O desmembramento do conhecimento em competições cada vez mais especializadas modificou a representação do próprio conhecimento, e os museus o aproveitaram coletando memórias históricas, sociais e costumeiras, cada vez mais fragmentadas. Para definir uma possível idéia futura do Museu, dois aspectos precisam ser esclarecidos: primeiro o que será essencial para coletar, ordenar e transmitir e, segundo e mais importante, como fazê-lo. O que pode ser feito para amarrar fragmentos da atualidade, os de uma mentalidade contemporânea, os de uma sensibilidade estética compartilhada? Essa questão envolve questões éticas profundas, abrindo o debate sobre sistemas funcionais e econômicos que resultam em um chamado para assumir a responsabilidade pelo futuro e que, infelizmente, é frequentemente evitado devido à lógica econômica dominante.

Palavras chave: Beleza - Espaços Culturais - Paradigma Material - Arqueologia do Presente.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

Secuencias didácticas en la dimensión del espacio: prototipando mapas gráfico-espaciales

Gabriel Leonardo Medina ⁽¹⁾

Resumen: El siguiente documento tiene por objetivo presentar el diseño de un prototipo de mapa gráfico espacial que será testeado dentro del marco de las carreras de diseño gráfico de la UBA; buscamos sea un aporte al planteo de secuencias didácticas desde la dimensión del espacio. Nuestra propuesta se acerca a la de un taller donde el alumno tome un rol protagónico y se relacione con el espacio de un modo activo, autónomo y diferente. Un espacio libre, abierto, donde sucedan actividades que enriquezcan los procesos de enseñanza. Un “laboratorio proyectual”, un espacio que promueve, moviliza y alienta a la experiencia. Un taller que convoca y donde el intercambio sea parte fundamental del proceso; no se trata de una transmisión de conocimiento unilateral, sino de un desarrollo conjunto de experiencias con objetivos compartidos. En palabras de Mariana Maggio Co-diseñar los espacios de taller.

Pensamos en talleres abiertos donde los docentes, alumnos, herramientas, y objetivos hablen entre sí, se acompañen y potencien el espacio de taller... allí es donde sucede. Los espacios de taller tienen que ser reinventados desde una mirada superadora construyendo vanguardia pedagógica (Mariana Maggio). Concebimos al docente como una guía, a los alumnos como individuos complejos pero interesantes con todas sus cualidades, emociones y multiplicidad de modos de aprender. Y al taller como un lienzo en blanco, capaz de construir a partir de los objetivos y/o etapas que se propongan en cada uno de los proyectos de las cátedras. Tenemos a nuestra disposición una serie de herramientas para ser utilizadas a lo largo de todo el cursado (diagnóstico, seguimiento, crecimiento, motivación, definición, reflexión, evaluación, observación, entre otros). Nuestra propuesta busca dar cuenta de todos estos elementos y conjugarlos en un mapa gráfico-espacial útil como acompañamiento del diseño de secuencias didácticas.

Palabras clave: pedagogía del diseño - laboratorio proyectual - talleres de diseño.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 103-104]

⁽¹⁾ Docente Universitario desde 2015 en la Cátedra de Diseño Gráfico Yantorno, de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires. Dentro del equipo docente soy el encargado de llevar adelante el diagnóstico, seguimiento y evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos, esto implica estar atento a sus avances, evidenciarlos y andamiar cuando así fuera necesario.

Investigador Becario del Instituto Interdisciplinario de Investigación en Educación Superior (IIIES) de ADUBA (Asociación de Docentes de la UBA), con el tema “Diseño de Secuencias Didácticas en la dimensión del espacio”, donde investigo acerca de cómo los mapas gráfico-espaciales son una herramienta fundamental para el diseño de las secuencias didácticas de taller para potenciar el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Docente Universitario en UMET donde estoy a cargo de materiales relacionadas con el desarrollo emprendedor de los alumnos y más específicamente con el Pensamiento de Diseño como herramienta para llevar adelante proyectos. Docente Terciario desde 2017 en diferentes instituciones donde doy materias relacionadas al diseño multimedial, gráfico y publicidad.

He participado como ponente en diferentes congresos de educación: IX Congreso de Enseñanza UP y Congreso Disur 2018, Córdoba y. De este último congreso tengo publicado el paper “Interacción entre autonomía y trabajo colaborativo vivenciando roles” (ISBN-978-987-4415-45-5)

Introducción

El siguiente documento tiene por objetivo presentar una investigación de diseño prototipando un diagrama gráfico espacial que será testeado dentro del marco de las carreras de diseño gráfico de la UBA; buscamos sea un aporte al planteo de secuencias didácticas desde la dimensión del espacio.

Nuestra propuesta se relaciona con el taller donde el alumno tome un rol protagónico y se relacione con el espacio de un modo activo, autónomo y diferente. Busca ser una alternativa y romper con la concepción de talleres estáticos, donde cada docente ocupa un específico espacio y se adueña de él. Un espacio libre, abierto, donde sucedan actividades que enriquezcan los procesos de enseñanza. Un “laboratorio proyectual”, un espacio que promueve, moviliza y alienta a la experiencia. Un taller que convoca y donde el intercambio sea parte fundamental del proceso; no se trata de una transmisión de conocimiento unilateral, sino de un desarrollo conjunto de experiencias con objetivos compartidos. En palabras de Mariana Maggio co-diseñar los espacios de taller.

Dimensión del espacio

Mariana Maggio introduce, en su libro *Reinventar la clase en la universidad* dos conceptos muy importantes que alteran lo que Edith Litwin denominó la secuencia lineal progresiva (Configuraciones Didácticas, 1997), uno de ellos es la didáctica en vivo y la otra son las formas alteradas (Maggio, 2018). La didáctica en vivo nos habla de reconocer lo que sucede en términos de tendencias (tecnológicas, sociales) y construir vanguardia pedagógica, tenemos que dejar de hacer en clase lo que hacíamos. La forma alterada involucra diferen-

tes propuestas que suceden al mismo tiempo y los estudiantes tienen que decidir a cuál ir. Retomaremos los “espacios de hacer” (Maggio, 2017), lugar en donde se generan condiciones para la colaboración, el intercambio entre pares y orientar a nuevos modos de aprender. Mariana habla del prototipo como un elemento importante en estos ambientes, el cual se ensaya, se prueba y se reconstruye hasta llegar a versiones mejoradas o perfeccionadas, desplegándose posibilidades de aprendizaje grupal e individual.

Algunas adaptaciones simples que hace Mariana Maggio pueden estar referidas a la identificación de:

- Espacios cerrados para actividades reflexivas.
- Espacios pequeños y cálidos que invitan a la conversación.
- Espacios intermedios en pasillos con mesas móviles y adaptables para el trabajo en grupos de diferentes tamaños.
- Espacios amplios renovados a través del color para las reuniones más informales.
- Espacios que conectan otros espacios a través de intervenciones que simulan puentes o senderos.
- Espacios en los que se integran gradas para invitar al debate en las áreas comunes de la escuela.

Rosan Bosch, por otro lado, nos da información acerca de la dimensión del espacio de desde la arquitectura, en este sentido hemos de tomar el pasaje de Rosan Bosch acerca de cómo diseñador la escuela:

Nuestro diseño de un paisaje de aprendizaje toma como punto de partida una biblioteca que se abre como un cofre del tesoro e invita a los alumnos a sumergirse y explorar. Alrededor del espacio central, se despliega un entorno de aprendizaje flexible que permite a los estudiantes y profesores moverse libremente y escoger los espacios que se adecuen mejor a sus necesidades individuales (Rosan Bosch Escuela Vittra Södermalm. 2012, Stockholm, Suecia).

Rosh en su relato, casi como un guión literario, remarca la exploración de los espacios, la flexibilidad en el aprendizaje, la libertad de moverse y la posibilidad de escoger el espacio en base a las necesidades individuales de los alumnos. Habla de espacios que se recorren y que invitan a la acción.

Cuando diseñamos escuelas, nuestra tarea principal es crear un entorno que nutra el deseo de aprender. En la Escuela Vittra Södermalm, la estrategia de diseño consiste en ofrecer un espacio para las necesidades de aprendizaje de los alumnos, las nuevas tecnologías, y oportunidades para el desarrollo colaborativo y creativo (Rosan Bosch Escuela Vittra Södermalm. 2012, Stockholm, Suecia).

En este segundo relato, se remarca como el espacio se amolda a las necesidades de aprendizaje que los alumnos necesitan y de qué manera, en diferentes niveles de acercamiento, la

tecnología es incorporadas. La creatividad, Bosch da importancia a la creatividad, aquella que se da en la colaboración, y que no podemos pensar en espacios unipersonal.

Lila Pinto nos da mucha información del espacio desde una perspectiva educativa de cómo se piensa el espacio de taller, en su texto “Documento Básico” cuenta su experiencia acerca de la frase “el centro de la clase”. En el mismo se enuncia que aquel centro es el pizarrón, un objeto que inicia el ordenamiento y organización del espacio de taller, allí donde se proyecta la voz del docente y donde se convocaba la atención de los alumnos.

Lila narra su sensación acerca de la dimensión del espacio:

Me detuve a ver “el frente”, las otras paredes, las ventanas, los bancos y su disposición, la posibilidad de movimiento y la configuración del espacio. Espontáneamente me surgió irrumpir en la conversación y preguntar, casi como si estuviera hablando conmigo misma: “¿y quién dijo que hay un solo frente?” La pregunta fue sorpresiva... no había participado hasta el momento. Fue sorpresiva para mí también... ¿a qué me refería? ¿Qué estaba imaginando? Nos quedamos pensando todos unos segundos y comenzamos a reflexionar en la pregunta que, por supuesto, dio lugar a muchas otras preguntas. ¿Qué representa el “frente”, pedagógicamente hablando? ¿Por qué necesitamos pensar en un frente de la clase? ¿Podemos imaginar un aula, una experiencia de aprendizaje, con más de un frente, o es esto una contradicción? ¿Puede haber “frentes” dinámicos y móviles? ¿Cómo se estructuran y que impacto tendrían en las prácticas pedagógicas? ¿Puede no haber “frentes”?

Cada una de las preguntas, representan una invitación y reflexionar a mirar el aula con otros ojos, pensar cómo se relacionan los elementos y en donde se centra el foco a la hora de concebir talleres educativos.

Alejandro Piscitelli habla de 5 dimensiones que deben ser hackeadas en la educación: el tiempo, la evaluación, los contenidos, las emociones y el que tomaremos para nuestra investigación que es la del espacio. Él dice: “Hay que hackear del espacio, porque el espacio que tenemos ahora no nos sirve: el espacio fordista, los bancos mirando para adelante”.

Siguiendo con su relato

...entonces ahí entran nuevas profesiones que son los arquitectos del aprendizaje, como (la holandesa) Rosan Bosch, una mujer que hizo las escuelas Vittra en Estocolmo. Trabajé en una experiencia parecida con Juan Carlos Baumgartner, en México, y con otro investigador pakistaní, Prakash Nair, en España. Esta gente dice así no se puede aprender, no sirve para aprender: es un espacio anti-aprendizaje, en el que está todo el mundo mirando a la nuca del otro y escuchando a alguien (Alejandro Piscitelli, 2017).

Hasta acá hemos hecho un recorrido de diferentes autores que nos hablan acerca de la dimensión del espacio desde diferentes áreas de trabajo (arquitectura, educación, nuevas tecnologías).

Axel Rivas, en el documento básico del foro del 2017, da cuenta de 5 dimensiones en su matriz de “innovación educativa”. Nosotros retomaremos 4 de las 5 dimensiones de la matriz que propone, ellas son:

1. El espacio: refiere a la manera de organizar los lugares de enseñanza y aprendizaje, a los espacios para el encuentro, las características de un salón de clase, el mobiliario, los espacios habilitados para el descanso, la estética del entorno y el espacio virtual en el que también acontecen encuentros educativos.
2. Los vínculos: refiere a la configuración de las relaciones que se despliegan en la escuela, la agrupación de los alumnos por edad, las interacciones consideradas apropiadas y las relaciones con la autoridad. El grado de participación de las familias, los vínculos con la comunidad y otras relaciones que pueden o no ser construidas desde la escuela, entre otras.
3. El tiempo: refiere a la forma de organizar el ciclo escolar, las horas de clase (su cantidad, duración y organización a lo largo del día), la distribución de recreos y periodos vacacionales, el tiempo de estudio fuera de la escuela, las relaciones entre el tiempo que compartimos y las experiencias educativas en tiempos asincrónicos, entre otras.
4. El currículo: refiere a la organización del conocimiento en asignaturas escolares, a la secuenciación y progresión de estas, a lo considerado sustantivo y lo superfluo en relación con lo que debe ser enseñado y aprendido, a lo que no se dice, pero se aprende y a la forma en la que todo esto acontece.

La dimensión del espacio, se relaciona con el tiempo, los vínculos y el currículo. Con el tiempo nos permite pensar desde y hasta cuando se lleva adelante la clase ¿es únicamente el espacio de taller donde sucede el aprendizaje? ¿podemos pensar en el tiempo más allá de las 2 horas de clase? Con los vínculos desde la mirada colaborativa, grupos de alumnos potenciando sus habilidades con un objetivo en común. Y por último con el currículo, es importante tener objetivos pedagógicos sobre los conceptos, herramientas o habilidades incorporen los alumnos.

Diseño y Espacio

El diseño es proyectual, nos habla de la resignificación de lo que es y pensar lo que puede ser. El diseño opera sobre la realidad presente, resignifica su pasado y construye para el futuro. El diseño es un acto creativo y crítico, requiere pensamiento divergente y convergente, demanda la capacidad de pensar en perspectiva (Maggio, 2018). El diseño es una práctica social en la medida en la que interviene para transformar la realidad desde diferentes planos y dimensiones (Brown, 2016; Manzini, 2016).

Desde una mirada educativa podemos distinguir dos dimensiones: el pensamiento de diseño como aproximación y metodología para la resolución de problemas y por el otro la innovación, y la investigación de diseño en educación.

El pensamiento de diseño, es una actitud, una mentalidad que se implementa a través de metodologías de diseño centrado en las personas. Este tipo de mentalidad de trabajo ayu-

da a hallar soluciones novedosas y con impacto. Innovar es resolver problemas o conflictos observando conscientemente y relacionando áreas o temas que hasta el momento no era posible verlos juntos.

La cultura del prototipo es propio en estos tiempos, Pardo Pachon nos dice que “debemos fomentar la investigación y el ensayo rápido”.

El diseño se ha vinculado con la educación desde lo que se reconoce como la investigación de diseño. Esta representa no solo una metodología de intervención y desarrollo, sino también, y fundamentalmente, una perspectiva epistemológica en relación con la construcción de conocimiento acerca del aprendizaje, la enseñanza y el cambio educativo.

Guiones Gráficos y Espacio

Los guiones gráficos (storyboard) que comúnmente se utilizan en el diseño de películas y juegos como una forma rápida y efectiva de comunicar la posición espacial, la secuencia, el movimiento y la interacción cuando se busca pre-visualizar una escena. En la realidad virtual se hace uso de los storyboarding VR, un guión gráfico de una escena, pero donde en lugar de definir objetos en relación con el marco (mirada clásica), lo definimos en relación con la audiencia.

En lugar de controlar lo que ve la audiencia, en la realidad virtual, se trabaja con áreas posibles de atención basados en el momento de la cabeza. Recordemos que en una mirada más clásica el cuadro es quien ordena lo que el usuario debe ver.

El espectador tiene el control, no el narrador. A diferencia de plano (lo clásico), el usuario está viendo en base a su propia elección de marco. Estaremos revisando el propio movimiento del personaje, la mirada de los personajes que dirige la mirada del espectador, el uso de luces o sombras, el audio espacial o incluso las flechas.

Para la realidad virtual, todavía podemos crear un guión gráfico de una escena, pero en lugar de que los objetos se definen en relación con el marco, los definimos en relación con la audiencia.

En los guiones VR se tiene en cuenta una serie de elementos que conforman lo que el usuario va sentir, estos son: el sonido, los objetos, la luz, los colores, el tiempo, elementos de la realidad, elementos virtuales, los otros habitantes.

¿Porque hablar de guiones gráficos? No perdamos de vista que un elemento importante en la construcción del espacio es el alumno (el director que elegiría de mirar, recorrer y conocer de la escena que proponemos).

Los siguientes gráficos, se ejemplifica gráficamente a qué nos referimos.

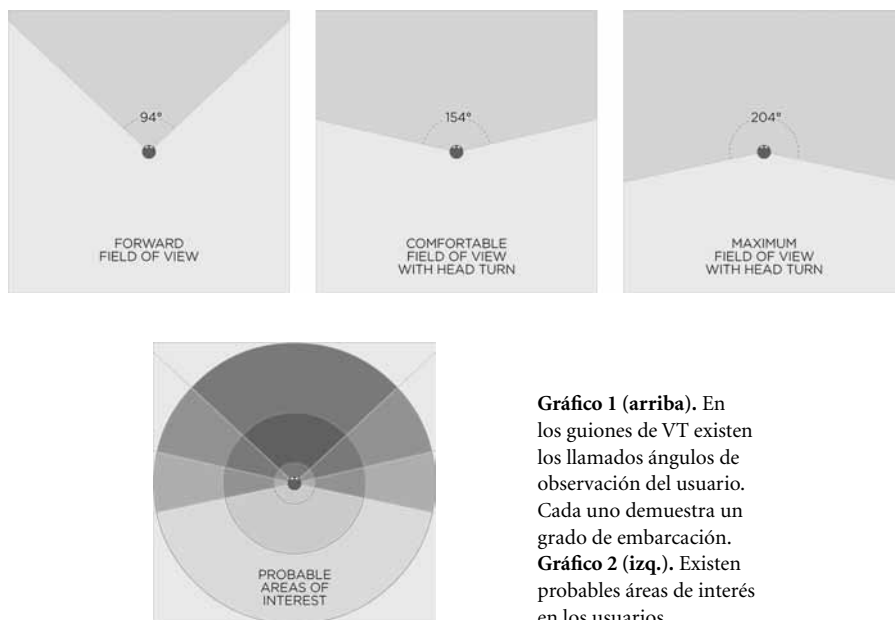


Gráfico 1 (arriba). En los guiones de VT existen los llamados ángulos de observación del usuario. Cada uno demuestra un grado de embarcación. **Gráfico 2 (izq.).** Existen probables áreas de interés en los usuarios.

A partir de las áreas de visualización e interés de la persona es que se organizan los elementos de la escena. En estos guiones se crean interacción, los cuales tienen en cuenta: 1) los ángulos de interés (360, 270, 180, 90), 2) las instancias de la historia (argumento y descubrimiento), 3) el sonido dependiendo lo que se quiera lograr. 4) Se construye la idea de un visitante con características y un rol definido. 5) Se plantea una estructura de la secuencia (viaje emocional, viaje de descubrimiento, entre otros). 6) Se controla el espacio en relación a las emociones que el usuario debe sentir en cada instancia.

Herramientas-Objetivos y Espacio

Durante el Workshop realizado dentro de la Cátedra Yantorno de la Carrera de Diseño Gráfico de la FADU-UBA, de la cual formó parte trabajamos en pensar el taller como un “laboratorio proyectual”, un espacio que promueve, moviliza y alienta a la experiencia. Un taller que convoca. En esas charlas acordamos y consideramos a Diseño Gráfico Nivel 2 como la “adolescencia” de la carrera, el trabajo de taller y su funcionamiento debe ser inspiracional, motivar, involucrar al alumno e involucrarnos nosotros mismos en el proceso. El intercambio como parte fundamental del proceso; no se trata de una transmisión

de conocimiento unilateral, sino de un desarrollo conjunto de experiencias con objetivos compartidos. Propiciamos una construcción progresiva. Avanzar paso a paso sobre conocimientos y habilidades, sin apurar o quemar procesos. TRANSPARENTAR. Evitar dirigir desde la incertidumbre. OFERTA DE INTERÉS: Temáticas, recursos, intereses, material complementario. Pensar en que su aprendizaje no esté alejado del contexto y mundo que habitan.

Pensarnos docentes como “coachs” de una actividad proyectual. Guiando, orientando, motivando y persiguiendo un objetivo común: la adquisición progresiva de conocimientos y habilidades por parte del alumno. Trabajar enfocados en el proceso, no en los resultados. Tener una buena lectura de los escenarios (aplica para proponer, modificar o complementar dinámicas según los momentos de taller lo requieran). Apropiarnos del espacio, del taller como lugar físico. Explorar la autonomía y toma de decisiones.

La cátedra cuenta con una serie de herramientas que está a disposición para nuestras prácticas en el aula, estas son algunas de ellas:

1. Ejemplos trabajos años anteriores
2. Charla teórica
3. Invitados
4. Diagnóstico entre pares
5. Devolución Diagnostica
6. Mapa Mental
7. Mapa de Referentes
8. Bitácora Personal
9. Biblioteca Visual
10. Charlas metodológicas
11. Workshop

Un paso más que hemos dado es acerca de cómo estas herramientas pueden ser clasificadas. Esta clasificación está relacionada con los objetivos de la clase, lo que queremos que suceda en cada una de ellas:

1. Diagnóstica
2. Seguimiento
3. Motivación
4. Evaluativa
5. Proceso
6. Lanzamiento

Los objetivos que se tienen en cuenta son:

1. Nivelación
2. Seguimiento del proceso personal
3. Seguimiento del proceso grupal
4. Devolución trabajo práctico

5. Monitoreo
6. Entrega
7. Devolución
8. Presentación de Proyecto
9. Listas de notas, presentes y diagnóstico individual, con datos y foto del alumno
10. Preentrega

Tanto las herramientas como la clasificación en relación a los objetivos de clase buscan que podamos:

1. Entender qué tipo de objetivo se propone en la clase: clase diagnóstica, de seguimiento, de crecimiento, de motivación, de reflexión, entre otros.
2. Listar los elementos del taller que tiene a su disposición para el uso: mesas, sillas, paredes, proyectos, audio, techo, entre otros.
3. Tener un listado de herramientas para hacer uso en el taller: mapa de referentes, libros, experiencias lúdicas, rotación docente, ejercitaciones, charlas teóricas, perlitás, workshop, invitados, mapa mental, bitácora personal, biblioteca visual virtual, proyecto de alumnos, entre otros.

Gagné considera que deben cumplirse, al menos, diez funciones en la enseñanza para que tenga lugar un verdadero aprendizaje.

1. Estimular la atención y motivar.
2. Dar información sobre los resultados esperados.
3. Estimular el recuerdo de los conocimientos y habilidades previas, esenciales y relevantes.
4. Presentar el material a aprender.
5. Guiar y estructurar el trabajo del aprendiz.
6. Provocar la respuesta.
7. Proporcionar feedback.
8. Promover la generalización del aprendizaje.
9. Facilitar el recuerdo.
10. Evaluar la realización.

Mapas Espaciales y Espacio

Cartografía

Cuando queremos observar el territorio que ocupamos, marcar sus límites y sus regiones, recurrimos a algo muy importante: el mapa o carta geográfica. Se puede usar un diagrama espacial, o plan espacial, para investigar o ilustrar el desarrollo espacial futuro de un

área. Un diagrama espacial puede dar indicaciones sobre las áreas de mayor prioridad a desarrollar. Un diagrama espacial no está limitado por el tiempo, pero está diseñado para ser un modelo flexible, capaz de proporcionar orientación e información. Algunos de los beneficios de usar un diagrama espacial incluyen:

1. Es un método útil para ver cómo pueden interrelacionarse funcionalmente los elementos con el “espacio”.
2. Proporciona un marco para guiar
3. Puede coordinar y organizar en el espacio actividades.
4. Puede proporcionar orientación a quienes leen el mismo.

Algunas de las limitaciones de usar un diagrama espacial incluye:

1. No contienen una línea de tiempo para el desarrollo.
2. Existe el riesgo de que se puedan interpretar como planes maestros, en lugar de solo ser utilizados para guiar las decisiones de desarrollo.

Los siguientes diagramas permiten apreciar, de manera rápida, cómo se pueden diseñar espacios de taller:

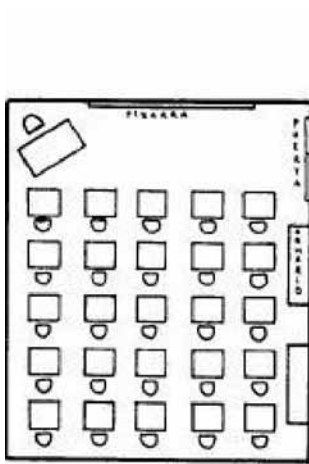


Figura 1.

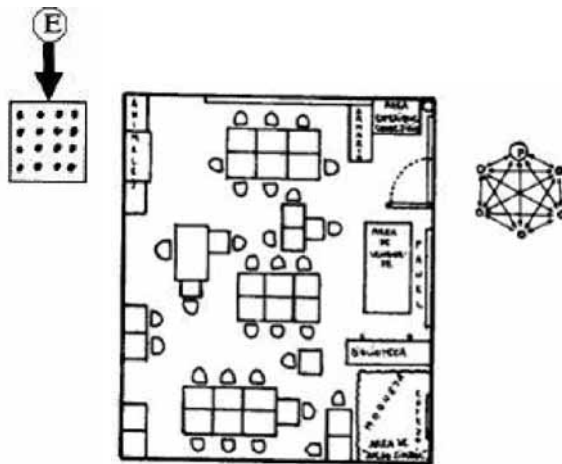


Figura 2.

En la figura 1 se puede observar el tipo de organización espacial tradicional, en el que:

1. La estructura de comunicación en clase es unidireccional, grupal e informativa/académica/formal
2. Las características de las actividades suelen ser individuales, competitivas, es la misma actividad para todos y al mismo tiempo, son académicas y siguen el programa oficial.

En la figura dos se observa que la organización espacial activa tiene:

1. Una estructura de comunicación en clase bidireccional en el que todos en el salón se vuelven emisores y receptores, la clase es grupal e individual, es integradora de contenidos “formales” e “informales”: metodológica, efectiva
2. Las actividades son opcionalidad del alumno, grupales e individuales, cooperativas y dan la posibilidad de que se realicen actividades distintas y simultáneas.

Se propone seguir estos 4 principios de diseño cartográfico:

1. **El objetivo final o mensaje del mapa: ¿Tienes claro el mensaje que quieres transmitir?** Si no lo tienes claro, dale una vuelta al asunto, sin concepto no hay mapa. Hay que conocer los usuarios que utilizarán nuestro mapa, cuál es la razón por la que hacemos ese mapa y cuál es la información más relevante que queremos transmitir. Una vez conocido el concepto podremos empezar a trabajar, enfocando nuestros esfuerzos en conseguir un buen diseño.
2. **Jerarquía y contraste visual: ¿Saben los usuarios del mapa dónde tiene que mirar?** Se trata de atraer su atención hacia el mapa, estableciendo el peso relativo de cada elemento. Es importante diferenciar el fondo del mapa de las figuras más relevantes. Uno de los contrastes visuales más comunes se da en los mapas donde se contrasta el color del fondo marino (normalmente azul) del color de los continentes (normalmente marrón). Otro ejemplo típico son los mapas de carreteras, donde existe una jerarquía y contraste visual en base a variables como el color y el tamaño que permiten diferenciar las carreteras principales de las secundarias.
3. **Sencillez: ¿Tu mapa es fácil de interpretar?** Algunos de los mejores diseños son realmente sencillos. En ocasiones adornamos en exceso nuestros mapas, desviando la atención del usuario sobre aspectos irrelevantes que tienden a esconder nuestro mensaje. Un diseño sencillo no tiene por qué ser soso, tan sólo debe priorizar. Nuestro diseño estará terminado cuando sea armónico y uniforme, donde todos los elementos del mapa estén compensados. Conseguir esto no es fácil, en ocasiones hay que realizar varias pruebas de diseño que nos vayan dando pistas sobre la funcionalidad de nuestro mapa.
4. **Claridad: ¿Es legible la información de tu mapa?** Si no es así tu mapa no está claro. Debe ser un diseño armonioso donde no se superpongan figuras o etiquetas. Para que nuestro diseño sea claro puede ser recomendable eliminar algunas etiquetas, evitar solapamientos o elegir gradientes de color sencillos, que no confundan al ojo humano. Tampoco es recomendable mezclar más de dos tipografías en el mismo diseño, ni elegir fuentes

extrañas, poco legibles o con sombreado. En definitiva, ser cuidadosos y no mezclar en exceso estilos, tipografías, formas y colores

Mapas espaciales

Los mapas espaciales no pretenden seguir un orden jerárquico ni cronológico, al contrario buscan que todos los elementos se representen espacialmente ya que la ubicación de la información es importante para el significado e interpretación del diagrama. Este tipo de diagramas muestran los elementos de un ecosistema a través de una representación visual de la información. La representación espacial de la información del espacio proporciona una visión general acelerando la comprensión de cómo se interrelacionan todos sus elementos. La representación espacial de la información es de gran ayuda para interpretar la información desde una perspectiva diferente al resto de diagramas. La disposición de los elementos en un espacio puede ser muy ilustrativos a la hora de diseñar la secuencia didáctica de taller. Para complementar estos mapas, podemos utilizar diferentes capas de información dependiendo el nivel de detalle o foco que hagamos con nuestra secuencia.

Estos diagramas, entonces, permiten obtener una comprensión amplia de las experiencias existentes entre los actores y los diferentes puntos de contacto y resalta las deficiencias e ineficiencias en un sistema, sobre todo cuando superponemos diferentes capas de información.

La investigación en diseño

Introducción

La investigación en diseño, pilar de nuestra investigación, se vincula con dos propósitos fundamentales. Pretende, por una parte, dar respuesta a problemas educativos complejos mediante el diseño, desarrollo y evaluación de materiales e intervenciones docentes basadas en la investigación y por el otro, busca ampliar o validar teorías y principios de diseño que ayuden a entender cómo se aprende y qué proceso apoyan una determinado tipo de aprendizaje, así como cuáles con las características claves de un recurso o una intervención didáctica.

El objetivo es diseñar y evaluar recursos e intervenciones didácticas basados en la investigación para a partir de ellos construir conocimiento al respecto en forma de teorías sobre aprendizaje y principios de diseño, una mirada diferente de la investigación tradicional que indica que uno teoriza acerca de lo que ve, de las buenas prácticas de mi marco teórico; la metodología de investigación enfocada al diseño está relacionada con ello.

Wang y Hannafin (2005, p. 6) la definen como:

Una metodología sistemática, pero flexible, dirigida a la mejora de la práctica educativa mediante análisis, diseño, desarrollo e implementación iterativos, basados en la colaboración de investigadores y practicantes en un entorno real y que persigue principios de diseño y teoría basadas en contexto.

Para Plomp (2010) viene a ser

El estudio sistemático de diseñar, desarrollar y evaluar intervenciones educativas (ya sean programas, estrategias o los materiales de enseñanza-aprendizaje, productos y sistemas) como soluciones a problemas complejos de la práctica educativa, que al mismo tiempo tiene por objeto la mejora de nuestro conocimiento sobre las características de estas intervenciones y sobre los procesos de diseño y desarrollo de las mismas (p. 13).

Cada uno de estos autores hacen una distinción clara, por un lado del estudio del proceso y por el otro de la ejecución de ese proceso. En el primer caso, el estudio, estas investigaciones son utilizadas tanto para el contraste de teorías, como para la elaboración de modelos y principios. Uno de los roles que el diseño ha desarrollado en la investigación educativa ha sido actuar como una estrategia para contrastar teorías.

En el segundo caso, la ejecución, se trata de procesos de innovación, de mejora de la práctica. Para Shavelson, Phillips, Towne y Feuer (2003), este tipo de estudios son también apropiados para contrastar teorías en la práctica. Pero para estos autores además lo son para trabajar de forma colaborativa con los profesionales de la práctica, co-construyendo conocimiento.

Desde el punto de vista metodológico y relación a la posible generalización de los conocimientos alcanzados, encontramos lo que se constituye como la validez de este tipo de investigación. Reigeluth y Frick (1999) proponen tres dimensiones: Efectividad, eficiencia y significado. Cada una de estas dimensiones se presenta de distinta forma en cada situación, pero es conveniente considerarlas.

El valor de la investigación basada en diseño debe ser medida por su habilidad para mejorar la práctica educativa, para mejorar la intervención. El Design-Based Research Collective (2003) señala 4 áreas en las que los métodos de investigación basada en diseño presentan mayores perspectivas:

- Explorar las posibilidades para crear entornos nuevos de enseñanza aprendizaje.
- Desarrollar teorías de instrucción y aprendizaje basadas en el contexto.
- Avanzar y consolidar el conocimiento sobre diseño didáctico.
- Incrementar nuestra capacidad para la innovación educativa.

La investigación basada en diseño se basa en ser iterativa, reflexiva y participativa. La iteración, en efecto, supone un proceso de diseño y desarrollo que permite tanto a los usuarios como a los expertos participar completamente del proceso de revisión y reformulación. Al ser reflexiva, se opone al enfoque de la racionalidad técnica y asume que muchos, si no la mayoría, de los problemas importantes en la práctica profesional no pueden definirse y re-

solverse con soluciones preconcebidas. Al ser participativa, refleja el cambio de perspectiva de considerar al experto, a uno en el que el diseñador e investigador son parte de un equipo. La investigación de diseño tendrá las siguientes características:

1. **Intervencionista:** el principal propósito es el diseño de intervenciones en contextos reales, para mejorar la práctica educativa o resolver problemas.
2. **Iterativo:** Incorpora ciclos sucesivos de análisis, diseño, desarrollo, evaluación y revisión.
3. **Estudio y la comprensión de los procesos:** Evita el ajuste ciego de condiciones-consecuencias. Busca la comprensión de los procesos, con el objeto de disponer criterios y principios para el diseño y la toma de decisiones.
4. **Utilidad práctica:** procura desarrollar recursos y estrategias compatibles con las necesidades y circunstancias de los destinatarios y que, por tanto, sean útiles para la resolución de problemas y la mejora de la práctica en el aula.
5. **Desarrollo de teorías:** Van den Akker, Gravemeijer, McKenney y Nieveen (2006) señalan que, aunque los investigadores que utilizan la investigación basada en diseño se centran en objetos y procesos concretos (intervenciones) en un contexto determinado, se aproximan a ellos con el propósito de comprenderlos como parte de un fenómeno complejo. Se persigue una generalización analítica.

La pregunta Orientativa

En concordancia con el tipo de investigación propuesta, la investigación en diseño, se debe plantear una pregunta orientadora que enfoca y encamina la investigación a la obtención de resultados (Plomp, 2013). La misma se puede formular de muchas maneras, pero con frecuencia se busca identificar las características esenciales de un curso, una estrategia o una intervención didáctica. ¿Cuáles son las características de...? Por ejemplo.... ¿Cuáles son las características que deben perseguir los mapas gráfico-espaciales para ser un elemento de apoyo a la hora de plantear una secuencia didáctica en el taller? o ¿Cuáles con las características del espacio para promover procesos de aprendizaje conscientes?

Fases de la investigación en diseño

Entre las distintas propuestas en relación a la estructura de la investigación, quizá el modelo propuesto por Reeves (2000; 2006) sea el más representativo (Figura 1). En él, la investigación se inicia con el análisis de la situación y la definición del problema. Las posibles soluciones se diseñan a partir de un marco teórico de referencia, de ahí la importancia de la evaluación y revisión, que incide tanto sobre la fundamentación teórica como sobre los puntos positivos y negativos de la intervención. La fase siguiente es la implementación seguida de la recogida de información (validación según el esquema), esta última se lleva a cabo a lo largo de todo el proceso. El proceso de investigación se concreta mediante ciclos continuos de diseño, validación, análisis y rediseño, conduciendo las diferentes iteraciones a la mejora del cuerpo teórico y el perfeccionamiento de la intervención.

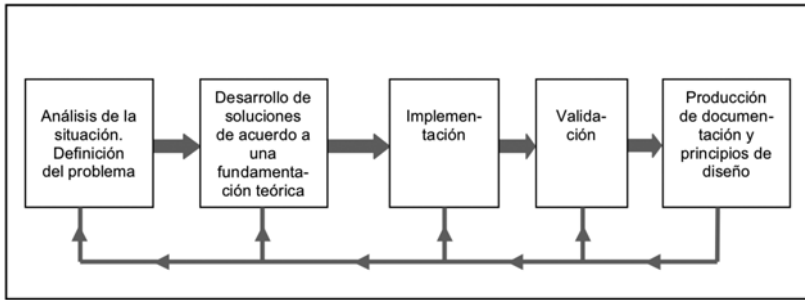


Figura 1. Proceso de la investigación de desarrollo (adaptado de Reeves, 2000 en de Benito, 2006)

Gráfico 3. Proceso de la investigación de desarrollo (adaptado por Reeves, 2000).

El siguiente cuadro ejemplifica la manera en que se organizara la investigación, este documento será la base con la cual trabajamos. Será la base de nuestros datos, conclusiones y resultados de la investigación de diseño realizada.

Pregunta Orientadora General					
Descripción del Problema					
Prototipo					
Fase	Pregunta de Investigación	Obtención de Datos	Resultados	Conocimiento Científico	
Investigación Preliminar	Marco Teórico				
	Análisis de Necesidades				
	Trabajos Previos con el mismo énfasis				
Desarrollo y Piloto	Ciclo N <i>Elaboración, Revisión, Mejora, Evaluación, Formativa</i>				

continúa >>

Evaluación Semi Sumativa	<p>Validez:</p> <p>a- Contenido (revisión del estado de la cuestión)</p> <p>b- Constructo (validez de los instrumentos y métodos empleados)</p> <p>Utilidad o Carácter Práctico:</p> <p>a- ¿Encuentra un resultado práctico y aplicable en el contexto y las circunstancias en las que se desarrollan su práctica profesional?</p> <p>b- ¿Esta aplicación es coherentes y compatible con las intenciones de los investigadores? (pregunta orientadora).</p> <p>Efectividad:</p> <p>a- Validación de Expertos</p> <p>b- Evaluación de utilidad o eficiencia de estrategias o recursos</p>
Principios de Diseño obtenidas	
<i>Resultados Cognitivismo y Competenciales / Características de los elementos implicados en la intervención</i>	
Teorías obtenidas	
<i>Resultados Cognitivismo y Competenciales / Características de los elementos implicados en la intervención</i>	

Gráfico 4. Ficha de Seguimiento Investigación en diseño.

De acuerdo con lo que dice Plomp (2013), diversas son las maneras en que los distintos autores describen la investigación enfocada a diseño, pero existe un consenso generalizado sobre las fases:

Fase 1

Análisis de necesidades y la descripción del problema, así como la revisión de la literatura especializada (identificar trabajos previos con un propósito o énfasis similar, así como establecer la fundamentación y el marco teórico de la investigación)

Fase 2

Elaboración, revisión y mejora progresiva de prototipos con base en estudios sistemáticos tras sucesivos ciclos de investigación. El elemento clave que orienta la mejora es la

evaluación formativa resultante de cada iteración. Esta etapa implica ciclos iterativos de aplicación, evaluación y mejora progresiva del prototipo. Cada uno de estos ciclos conlleva una micro investigación enfocada en analizar las características de los recursos y las estrategias que se utilizarán y cómo estas influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos ciclos sucesivos (n cantidad de veces, según se necesite y se pauten - metodologías ágiles- contribuyen a la construcción de conocimiento en la forma de principios y teorías. Ahora bien es importante tener presente que esta evaluación deben tener criterios para ser evaluados y obtener conocimiento fundamentado. Plomp (2013) cita a Nieveen (1999) para destacar tres criterios de calidad: validez, utilidad o carácter práctico y efectividad. Cabe destacar que la validez de una investigación depende del rigor científico y de la consistencia y fiabilidad de los instrumentos utilizados.

Validez

Nieveen (1999) distingue entre validez de contenido y validez de constructo. El primer término, **validez de contenido**, hace referencia a la fundamentación teórica, que implica una revisión del estado de la cuestión en el ámbito de conocimiento en el que se enmarca dicho trabajo con un análisis crítico de la literatura especializada y los antecedentes relevantes. El segundo término, **validez de constructo**, se refiere a la validez de los instrumentos y métodos empleados, esto es, a la necesaria consistencia de los elementos implicados en la investigación.

Utilidad o Carácter Práctico

Un proyecto enmarcado en este enfoque es de calidad si origina productos considerados de utilidad por el profesor o los usuarios finales a quienes va dirigida la investigación. Es importante que encuentren el resultado práctico y aplicable en el contexto y las circunstancias en las que se desarrollan su práctica profesional. Esa aplicación debe ser coherentes y compatible con las intenciones de los investigadores.

Efectividad

Consiste en que su resultado evidencia la consecución de los objetivos planteados en principio. Debemos diferenciar entre las características esperadas y las reales. La primera hace referencia a la distinción entre las validaciones por expertos de un instrumento o de un producto y la evaluación de utilidad o eficiencia de estrategias o recursos, que queda demostrada una vez que se implementan en la práctica educativa (Nieveen & Folmer, 2013).

Fase 3

Valorar si la intervención o el producto final satisface los objetivos y requerimientos planteados en principio. Esta etapa incorpora recomendaciones para la mejora, algunos autores la denominan evaluación semi sumativa (Plomp, 2013). Esta fase incluye el análisis y la reflexión sistemática destinada a la obtención de conclusiones que orienten futuros diseños.

Nos basaremos en la generación de conocimiento científico según lo que dice Wademan (2005) el considera que la mejora progresiva de prototipos en ciclos sucesivos de refinado

va acompañada de una aproximación gradual hacia teorías y principios de diseño. Esto es, el desarrollo de productos, entendidos como materiales docentes o intervenciones didácticas, tiene lugar de forma paralela al avance del conocimiento.

Fin de la introducción

Esta investigación se encuentra en la fase 2 de la investigación de diseño. Tenemos listo el primer prototipo de guía / ficha para la planificación de la secuencia didáctica de las clases en los talleres de FADU. Estamos listo para realizar las entrevistas a los Jefes de Trabajos Prácticos que serán quienes validaran el prototipo generado. Esta primera iteración tiene por objetivo ajustar la guía a las necesidades puntuales de uso y su implicancia en el diseño de la secuencia didáctica en taller y de la mejora de los procesos de aprendizaje de los alumnos.

Bibliografía

- Bosch, R. (2018). *Diseñar un mundo mejor empieza en la escuela*. España: Rosan Bosch Studio.
- Litwin, E. (2008). *Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la enseñanza superior*. Buenos Aires: Paidós.
- Maggio, M. (2018). *Reinventar la clase en la Universidad*. Buenos Aires: Paidós.
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la Enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Maggio, M. (2017). *50 innovaciones educativas para escuelas*, CIPPEC. Buenos Aires.
- Pinto, L. (2019). *XIV Foro Latinoamericano de Educación Rediseñar la escuela para y con las habilidades del siglo XXI*, Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Santillana.
- Piscitelli, A. (2017). Hacking de las dimensiones escolares, pedagogía de las diferencias y tecnologías radicales.
- Rivas, A. (2018). XII Foro Latinoamericano de Educación: cambio e innovación educativa: las cuestiones cruciales, Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Santillana.
- Salinas, J. (2012). La investigación ante los desafíos de los escenarios de aprendizaje futuros. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 32.
- Brillhart, J. (2018). In the Blink of a Mind, Prologue, <https://medium.com/the-language-of-vr/in-the-blink-of-a-mind-prologue-7864c0474a29>
- Cátedra Yantorno (2018). Workshop Herramientas.
- Cobb, P.; Confrey, J.; diSessa, A.; Lehrer, R., y Schauble, L. (2013), Design experiments in educational research. *Educational Researcher*, 32(1), 9-13.
- Edelson, D. C. (2002). Design research: What we learn when we engage in design. *Journal of the Learning Sciences*.
- Plomp, T. (2010). Educational Design Research: An Introduction Ent Teed Plomp y Nienke Niemen (Ed), An Introduction to Educational Design Research Proceedings of the seminar conducted at the East China Normal University. Shanghai, PR China.

- Reeves, T.; Herrington, J. y Oliver, R. (2005). Design research: A socially responsible approach to instructional technology research in higher education. *Journal of Computing in Higher Education*, 16(2), 97-116.
- Van den Akker, J. y Plomp, T (1993). Development research in curriculum: Propositions and experiences. Paper presented at AERA meeting, April 12-16. Atlanta.
- Wang, F. y Hannafin, M. J. (2005). Design-based research and technology- enhanced learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 53(4), 5-23.

Abstract: The following document aims to present the design of a prototype spatial graphic map that will be tested within the framework of the graphic design careers of the UBA; We seek to be a contribution to the presentation of didactic sequences from the space dimension. Our proposal is close to that of a workshop where the student takes a leading role and relates to the space in an active, autonomous and different way. A free, open space, where activities happen that enrich the teaching processes. A “project laboratory”, a space that promotes, mobilizes and encourages experience. A workshop that calls and where the exchange is a fundamental part of the process; It is not a unilateral transmission of knowledge, but a joint development of experiences with shared objectives. In the words of Mariana Maggio Co-design the workshop spaces.

We think of open workshops where teachers, students, tools, and objectives talk to each other, accompany and enhance the workshop space like the one where it happens. Workshop spaces have to be reinvented from an overcoming look by building pedagogical vanguard (Mariana Maggio). We conceive the teacher as a guide, the students as complex but interesting individuals with all their qualities, emotions and multiplicity of ways of learning. The workshop as a blank canvas, capable of building from the objectives and / or stages proposed in each of the projects of the chairs. We have at our disposal a series of tools that run throughout the course of the course (diagnosis, monitoring, growth, motivation, definition, reflection, evaluation, observation, among others), which we do not always relate to the objectives of class. Our proposal seeks to account for all these elements and combine them in a useful graphic-spatial map as an accompaniment to the design of teaching sequences.

Keywords: design pedagogy - project laboratory - design workshops.

Resumo: O documento a seguir tem como objetivo apresentar o design de um mapa gráfico espacial de protótipo que será testado no âmbito das carreiras de design gráfico da UBA; Buscamos contribuir para a apresentação de seqüências didáticas da dimensão espacial. Nossa proposta se aproxima da de uma oficina em que o aluno assume um papel de liderança e se relaciona com o espaço de maneira ativa, autônoma e diferente. Um espaço aberto e livre, onde ocorrem atividades que enriquecem os processos de ensino. Um “laboratório de projetos”, um espaço que promove, mobiliza e incentiva a experiência. Um workshop que chama e onde a troca é parte fundamental do processo; Não é uma trans-

missão unilateral de conhecimento, mas um desenvolvimento conjunto de experiências com objetivos compartilhados. Nas palavras de Mariana Maggio, co-desenhe os espaços da oficina.

Pensamos em oficinas abertas, nas quais professores, alunos, ferramentas e objetivos conversam entre si, acompanham e aprimoram o espaço da oficina como o local onde ocorre. Os espaços das oficinas devem ser reinventados a partir de um olhar de superação, construindo a vanguarda pedagógica (Mariana Maggio). Concebemos o professor como um guia, os alunos como indivíduos complexos, mas interessantes, com todas as suas qualidades, emoções e multiplicidade de maneiras de aprender. O workshop como uma tela em branco, capaz de construir a partir dos objetivos e / ou etapas propostos em cada um dos projetos das cadeiras. Temos à nossa disposição uma série de ferramentas que se estendem ao longo do curso (diagnóstico, monitoramento, crescimento, motivação, definição, reflexão, avaliação, observação, entre outras), as quais nem sempre estamos relacionados aos objetivos de classe. Nossa proposta procura dar conta de todos esses elementos e combiná-los em um mapa gráfico-espacial útil como acompanhamento do desenho de seqüências de ensino.

Palavras chave: pedagogia do projeto - laboratório do projeto - oficinas de design.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

Exploraciones en el campo de la investigación proyectual fenomenológica. La cuestión sensorial en las experiencias pedagógicas de diseño

Inés Tonelli ⁽¹⁾

Resumen: Frente a la complejidad de la obra arquitectónica y de su proceso generativo, los arquitectos y diseñadores validan sus ideas utilizando además del razonamiento deductivo e inductivo, el abductivo o la inferencia hipotética.

El abordaje fenomenológico es un potente generador de creatividad, no solo en el momento de la concepción arquitectónica sino también en las obras construidas y habitadas, capaces de producir fuertes impresiones sensoriales que impactan y emocionan. De las experiencias intersubjetivas se obtienen rasgos a partir de los cuales, es posible interpretar procesos y estructuras **sociales**. Tanto la arquitectura como la fenomenología sólo se entienden por la propia experiencia.

Palabras clave: Creatividad - Ilógicas proyectuales - Intuición.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 116]

⁽¹⁾ Arquitecta. Magister en Investigación Científica UNSJ. Doctora en Arquitectura UM. Categoría 1. Directora del Doctorado en Arquitectura y Urbanismo, UNSJ categoría B CONEAU. Directora proyectos de investigación UNSJ y FONCYT. Autora de libros: Nuevas Periferias Urbanas, FAUD-UNSJ, San Juan Argentina. ISBN: 978-987-33-8496-7. 2015; El objeto análogo como herramienta creativa en la enseñanza del proceso de diseño. ISBN: ISBN 978-987-33-9568-0; Creatividad en Arquitectura. Edición Digital 2008; Ciudad para Todos. ISBN 978-950-605-641-4. Editorial EFU-UNSJ, 2011. Evaluadora de Carreras de grado y posgrado CONEAU. Miembro del Comité Evaluador: Revista Pensum UNC; Revista Huellas UN de Cuyo. Revista de Arquitectura, Universidad Católica Colombia Bogotá, entre otras.

Introducción

El diseñador durante el proceso creativo pone en acto modos de pensamiento y lógicas proyectuales en una secuencia compleja, en donde los procesos inferenciales se suman en un todo relacionado y se apoyan unos a otros y contribuyen a la articulación del pensamiento racional con el pensamiento creativo, presente en todo el proceso.

Una estrategia adecuada en la enseñanza de la arquitectura debería basarse en actividades en las que se estimule la creatividad e interactúen distintos modos de pensamiento con las inteligencias múltiples poseídas por el diseñador.

En este sentido es la fenomenología, tendencia filosófica que estudia los fenómenos sociales a nivel de conducta o de procesos mentales, la postura más cercana para entender cómo se presenta el diseño, tanto al diseñador como al usuario, y cómo cada persona le atribuye un significado particular, con una metodología concreta que recurre a los medios de aproximación al sujeto y su modo de entender la realidad.

El abordaje fenomenológico no parte del diseño de una teoría, sino del mundo conocido, y de las experiencias intersubjetivas se obtienen las señales y rasgos a partir de los cuales, es posible interpretar los procesos y estructuras sociales.

Suprime toda teoría yendo directo al fenómeno. La experimentación de espacio-tiempo, la manipulación de cualidades permite el descubrimiento, de ideas y formalizaciones.

Lo que vemos no es el objeto en sí mismo, sino cómo y cuándo es dado en los actos intencionales. El conocimiento de las esencias sólo es posible obviando todas las presunciones sobre la existencia de un mundo exterior y los aspectos sin esencia -subjetivos- de cómo el objeto es dado a nosotros. Su propósito es hacer evidente la experiencia original por medio de la intuición. La evidencia del fenómeno de la experiencia vivida se constituye mediante la percepción directa o intuición clara.

La experiencia de la arquitectura no es un hecho empíricamente observable y es un campo propicio para ser estudiado como fenómeno. Las experiencias particulares de cada individuo son, por lo general, motivaciones opacas en la arquitectura, son las que dan la importancia de vivir el espacio y pone al descubierto elementos que al ser percibidos crean experiencias y emociones.

Por ello, el abordaje fenomenológico es un potente generador de las ilógicas proyectuales tanto en el momento de la concepción arquitectónica como en las obras construidas y habitadas, capaces de producir fuertes impresiones sensoriales que impactan y emocionan.

En el proceso proyectual el diseñador pone en acto diversas lógicas en una secuencia compleja. Dentro de las lógicas o estrategias proyectuales se incluyen las ilógicas o modos de pensamiento creativo diverso y no estructurado en la cual pretendemos centrarnos en este trabajo.

Asumimos como hipótesis de partida que la fenomenología aporta “otra mirada a la arquitectura” y se constituye en una eficaz herramienta para fortalecer el pensamiento creativo –ilógicas– en la elaboración de un proyecto de arquitectura.

La ilógicas o lógica abductiva está siempre presente en los momentos creativos, su preeminencia en el proceso dependerá de cada protagonista, de su personalidad y potencialidades, en suma de su propio talento.

Metodología

Se trata de una investigación aplicada, exploratoria, interpretativa y propositiva, para ofrecer y validar estrategias y herramientas que estimulen y desarrollen las operaciones men-

tales y lógicas proyectuales del diseñador como instrumentos de análisis, reconocimiento y reflexión en la enseñanza y en la práctica profesional.

Dada la homogeneidad de la población seleccionada, que reúne una serie de individuos en condiciones sociales culturales, motivaciones, conocimientos y experiencias semejantes, y el elevado conocimiento y accesibilidad de la población en su calidad de grupo de alumnos estudiantes de arquitectura –unidades de análisis–, se adopta la técnica de observación participante en una muestra no probabilística, aleatoria simple, seleccionando al azar y sin reemplazo de cada sujeto hasta conformar la misma para los dos años de desarrollo de la investigación. Recurriendo además a fuentes de datos secundarias para complementar los enfoques y dar fundamento a la investigación.

El abordaje metodológico es de base heurística-relacional, estructurada en tres fases: Fase de inventario; Fase diagnóstica-propositiva y Acciones en Fase de transferencia.

En fase de inventario se procederá a la observación participante, registro de experiencias fenomenológicas e individualización de los modos de pensamiento/ inteligencias del diseñador y lógicas/ilógicas puestas en acto en el proceso de diseño.

En fase diagnóstico-propositiva se recurre al concepto de mapa o cartografía como instrumento de análisis, que nos permite organizar y estructurar las distintas perspectivas y su relación con las inteligencias y lógicas proyectuales –alumnos/arquitectos–, herramienta adecuada sobre todo por su flexibilidad operativa.

Se considera como variables relevantes la dialéctica entre los diferentes modos de pensar y sus lógicas-ilógicas durante el proceso, en relación al pensamiento abstracto –sistemático, científico, racional– y el pensamiento concreto –más complejo, entramado en el ser humano y la sociedad–.

En fase de transferencia, consistente en la exposición sistemática de resultados y argumentos destinados a validar conceptual y empíricamente la investigación, se prevé que los beneficiarios de esta investigación son los investigadores de esta temática, los ámbitos académicos, los docentes dedicados a la formación en áreas reflexivas y proyectuales, los estudiantes de arquitectura y carreras afines, particularmente a los miembros de ARQUISUR y la sociedad regional en su conjunto.

Desarrollo

Modos de pensamiento e inteligencias del diseñador

Los modos de pensar pueden ser vistos como estructuras de comportamiento mental-somático orientados cada una de ellos a áreas específicas del quehacer social: artista, científico, técnico, filósofo, poeta, artesano etc. Efectivamente el hombre actúa y piensa dirigido por vectores que definen áreas de especialización, donde cada área da la posibilidad al hombre de hacer-pensar teniendo su propio perfil, sus límites de incumbencia o aplicación y un modelo que lo describe.

A partir de las pruebas desarrolladas por el psicólogo francés Alfred Binet (1904) y un grupo de colegas, para determinar el riesgo de fracaso en alumnos de la escuela primaria, surgieron las primeras pruebas de inteligencia. Estas se difundieron rápidamente, especialmente en Estados Unidos consolidando la idea de que la inteligencia podía medirse de manera objetiva y reducirse a un determinado puntaje o cociente intelectual (CI o IQ).

Desde entonces se ha definido la inteligencia como la “habilidad para resolver problemas”, definición que ha ido evolucionando y cambiando en las últimas décadas hasta la actualidad, donde la inteligencia se concibe como una capacidad humana integradora de diversos modos de pensar, gracias a los aportes conceptuales y las investigaciones realizadas por destacados científicos.

Entre ellos se destacan: Edward De Bono (1970) quien acuñó el término pensamiento lateral o creativo; Howard Gardner (1983) con su teoría de las inteligencias múltiples; Peter Salovey y John Mayer (1990), Seymour Epstein (1993) y Daniel Goleman (1997) quienes desarrollaron la inteligencia emocional y José Antonio Marina (1993) con su innovadora teoría de la inteligencia creadora.

Todo ello ha permitido comprender en la actualidad que los modos de pensamiento e inteligencias trabajan juntas de manera compleja, interactuando entre sí y que para realizar la mayoría de las tareas cognoscitivas y creativas si bien se precisan todas las categorías de inteligencias, todas actúan en niveles diferentes.

Esta comprensión de las diferentes inteligencias y la búsqueda de su desarrollo es un paso adelante para la pedagogía de la creatividad, porque tiende a eliminar los bloqueos que pueden surgir en el proceso de pensamiento, además de ser relevantes para el aprendizaje del proceso del diseño y fundamentalmente para aportar a una pedagogía del descubrimiento innovativo.

Al reflexionar sobre las inteligencias del diseñador es posible distinguir algunas muy particulares: la inteligencia espacial, vinculada al desarrollo de la habilidad para manipular formas complejas en varias dimensiones; o bien la inteligencia personal, que recupera ciertos factores determinantes de la relación entre el que aprende y el objeto de estudio, como son la emoción y la sensibilidad, desarrollando la habilidad para notar y establecer distinciones entre individuos, estados de ánimo, motivaciones, intereses y valores.

El conocimiento en sí de estos y otros tipos de inteligencia, sumados a su interacción con diversas operaciones cognitivas específicas del diseñador como la originalidad, la capacidad metafórica y analógica, la intuición, la sensibilidad y el sentido común, entre otras, son de vital importancia para orientar cualquier tipo de aprendizaje, pero además se tornan esenciales en la formación del diseñador arquitecto.

La ciencia y la antropología contemporánea han definido la convicción que la mente humana no se puede encerrar o acomodar a única o globalizada unidad funcional, sino que más bien se abre en un abanico de modos de pensar que responden a centros de tareas orientados a destinos diversos, es decir, áreas operativas del pensar-hacer centrados en temáticas y modos del encarar la realidad. Posiblemente tales operativos responden a zonas cerebrales y a modos complejos del pensar-hacer socializado y orientado.

La inteligencia creadora

Una visión más amplia, y que explica a nuestro entender con mayor claridad las inteligencias puestas en juego en el proceso de diseño, es el concepto de inteligencia creadora que aporta el filósofo español José Antonio Marina¹.

La tesis central de Marina parte de considerar que el hombre puede suscitar, controlar y dirigir sus actividades mentales y que no hay inteligencia sino un mirar inteligente, la mirada al ser penetrada por la libertad se convierte en mirada creadora; la mirada inteligente representa el conocimiento sensitivo que extrae datos de la realidad, anticipa, previene, utiliza información sabida.

Caracteriza la fertilidad de la inteligencia en la habilidad que ésta posee para mantener activado un gran sector de la memoria, ya que solo una parte de la información que poseemos y manejamos se encuentra en estado consciente. De ella deriva la cantidad de proyectos y esquemas que es posible mantener activados simultáneamente o sea la memoria especial que cada persona tiene para las tareas incompletas, es decir, se es inteligente y libre gracias a un minucioso proceso de autoconstrucción o autopoiesis y no por un acto instantáneo de magia.

La inteligencia se encuentra en continua transacción con la realidad exterior e interior, encontrando resistencias tanto afuera como adentro. Pulsionan al individuo a enfrentarse con problemas difíciles buscando soluciones nuevas.

Lógicas Projectuales

Para Roberto Fernandez², la lógica aplicada a lo proyectual puede ser entendida como operación para dotar de sentido a un objeto o al anticipo de un objeto o proyecto, y es por ello que individualiza estas ocho lógicas hegemónicas en el panorama proyectual contemporáneo, resultantes de relacionar condiciones externas al proyectista –ambiente, campo teórico, campo productivo– con condiciones subjetivas del diseñador percepción, motivo, lenguaje.

Compartimos con Fernandez su concepción de la lógica como contenedora de la teoría presente en el ciclo de producción y consumo del proyecto, en oposición a una idea moderna muy difundida de que la teoría solo puede ser engendrada por la práctica, concepto que ha generado la actual copia, mimesis y toda clase de caprichos y arbitrariedades proyectuales. En efecto, el descubrir las lógicas latentes en las prácticas proyectuales es objetivo de la crítica, y la proyectualidad crítica es por lo tanto generadora de recursos no sólo teóricos sino también prácticos.

La exploración de las lógicas proyectuales puestas en acto en el proceso de diseño no puede descontextualizarse de los medios de proyecto entendidos como instrumentos no neutros de representación. Las formas de la prefiguración del proyecto arquitectónico –planos, bocetos, perspectivas– son íconos en los que se representa la forma del objeto y son, a la vez, hipótesis que se plantean como formas nuevas y creativas, capaces de actuar una vez materializadas sobre la habitabilidad social.

El proceso por el cual se expande el conocimiento preexistente es por extrapolaciones y juicios comparativos, consciente o inconscientemente, en base a la experiencia fenomenológica del diseñador. A partir de estas representaciones previas se construye el proceso proyectual y la búsqueda de regularidades cualitativas, cuantitativas, relacionales, estructurales, funcionales, morfológicas, simbólicas, históricas, como resultado de laboriosas búsquedas experienciales.

Durante ese proceso de diseño aparece el Dibujo de Arquitectura como herramienta que permite imaginar, conocer y comunicar los aspectos que caracterizan al objeto en vías de creación. El dibujo, en particular el arquitectónico, posibilita representar –hacer presente un objeto–, comunicar, transmitir ideas, conceptos, deseos, sobre una cosa que se imagina y que no existe en el mundo material sino en la mente.

Al inicio del proceso creativo, las ideas con respecto al objeto que se está creando no son precisas y tampoco lo son los dibujos que intentan representarlas. Por lo general son un conjunto de trazos superpuestos que manifiestan un proceso de búsqueda y que a su vez operan como desencadenantes de ideas y estimulan a imaginar nuevas formas. Asimismo, el dibujo permite apropiarse de un objeto, prefigurar, crear arquitectura, el dibujo de Arquitectura es aquél que intenta representar –volver a hacer presente– una imagen mental de un objeto existente en el mundo real o en la mente del creador y los atributos pasibles de ser graficados están posibilitados o limitados por las técnicas gráficas, los recursos expresivos y la propia capacidad del dibujante.

Fenomenología e ilógicas proyectuales

La fenomenología propone el estudio y la descripción de los fenómenos tal como se presentan en la realidad y se experimentan a través de los sentidos a partir de una perspectiva en primera persona. Experiencias subjetivas de las cuales se recogen imágenes propias y personalísimas, nacidas de la interioridad, que interpreta los significados recibidos y los devuelve a través de una idea materializada que transmita sin deformaciones, su realidad. La fenomenología aproxima al diseñador al pensamiento abductivo, razonamiento a través del cual la creatividad se manifiesta en el proceso de diseño, conectándose con el mismo. Le da acceso a la materialización de una idea pura, libre de paradigmas y le permite moverse libremente con abducciones, sospechas, hipótesis e indicios latentes producto de su propia experiencia ideando y materialización artefactos habitables.

El trabajo del diseñador consiste en interpretar el problema de diseño a resolver, y para ello se vale de hipótesis, las que surgen de la lectura de indicios, rasgos latentes, percepciones, sospechas, analogías y relaciones con la experiencias propias del diseñador, en síntesis abducciones, las que de ninguna manera son arbitrarias ni carentes de toda lógica sino que están enraizada sólidamente en los saberes disciplinares preexistentes en el diseñador y en su formación cultural.

Experiencias

Compartimos algunas de las tantas experiencias creativas realizadas en el marco del Taller de Arquitectura II, FAUD, UNSJ denominada Estrategia de Creatividad Urbana.

Estas experiencias se sustentan en un posicionamiento fenomenológico de la arquitectura que reconoce el valor de la creatividad como recurso para desarrollar y transformar las ciudades de un modo sostenible. Surgen de la necesidad de comprender a los edificios existentes en el lugar, como un “perímetro de pertinencia”, que condiciona las cualidades del nuevo artificio (Figuras 1 y 2).

Los alumnos luego de recorrer el lugar de intervención diseñan instalaciones, sugeridas por el diagnóstico del lugar, con el objetivo de que los habitantes de la calle interactúan con una performance de objetos a fin de generar un intercambio de experiencias, descubrir reacciones, detectar problemas de diseño y recabar la opinión de los habitantes. Las mismas se realizan en un espacio público, ámbito en el que lo social y lo comunitario se encuentran (Figuras 3 y 4).

Las experiencias se asocian con esta intención de cambio e interacción con el contexto social urbano, ofreciendo posibilidades o alternativas al habitar como campo de desarrollo de las prácticas cívicas y arquitectónicas, experimentando soluciones imaginativas e inesperadas capaces de producir cambios pequeños con grandes efectos. La ciudad existe solo para quienes tienen la posibilidad de moverse y actuar en ella, es por ello que las experiencias de urbanismo táctico recurren al poder de desconcertar que tienen los jóvenes puesta al servicio de la posibilidad de recuperar la ciudad y el uso del espacio público.

Esta estrategia, realizadas año a año, en distintos puntos de San Juan constituyen un cúmulo de pequeños aportes socio-culturales muy específicos y puntuales que dan cuenta de las distintas realidades dentro de la trama social de una ciudad. Además en estas intervenciones, es posible reconocer las innegables desigualdades en el acceso y control del espacio público habitable de una ciudad.

El recurso del urbanismo creativo en las etapas tempranas del diseño y la evaluación de sus resultados solo pueden tener valor pedagógico si se demuestra su aporte real y se reincorpora como materia viva, cambiante y moldeable en un nuevo proceso proyectual.

En todo el desarrollo del proceso de diseño hacia un producto arquitectónico concreto, existe también el uso de la lógica formal que lo ordena y conduce, coexistiendo empero con la presencia de la ilógica, la alógica, la analógica y la paralógica, en los numerosos puntos de crisis interior que causan al proceso los encuentros transversales con nueva información y eventos no previstos.

En esos espacios procesales, las tensiones que causan las pulsiones del pensamiento creativo rigen los caminos específicos no lineales de la innovación creadora del diseño. Este proceso de traducción de la idea en un objeto arquitectónico concreto y definido en sus roles, transita por varias etapas en las cuales cumple un rol sustantivo el conocimiento lateral y los objetos análogos.

Dentro del proceso se destaca entonces la producción de objetos analógicos, consistente en saltos experienciales, que implican salirse del proceso para hacer experiencias alternativas para explorar las posibilidades de la traducción de ideas y luego retornar con ese material al proceso retroalimentándolo.



Figuras 1 y 2.
Instalaciones de
creatividad urbana
en “perímetro de
pertinencia” San Juan
Rivadavia 2018.





Figuras 3 y 4.
Instalaciones de
creatividad urbana.
Plaza Teatro del
Bicentenario. San
Juan 2019.

Cada etapa del proceso contribuye a configurar la totalidad de la complejidad del objeto en proceso de creación, en su nivel relativo de precisión y completitud, tal como una madre crea paulatinamente y en conjunto en su seno a su hijo; un proceso complejo en que se descartan ideas pasando por momentos de crisis mutación, transformación y opción; consideramos también que las ideas emergen de la cultura y que existe una personalidad creativa que es resultado de la historia personal y de la historia social del individuo que la sostiene.

Sostenemos que el proceso proyectual utiliza la dialéctica como soporte lógico y los continuos saltos de creatividad se van entramando mediante procesos de equilibrios mutuos. “El proceso proyectual va planteando momentos de crisis, nuevas propuestas, dejando de lado prejuicios y preconceptos. Es este el momento del salto creativo” (Tonelli, 2000)³. Como esto dependerá de cada protagonista del proceso, de su personalidad y potencialidades, proponemos asumir la racionalidad como soporte del proceso proyectual que permite que la creatividad sea una realidad.

Lo que hace el diseñador es un proceso de equilibrios, que tiende a resolver las incertidumbres que se plantean durante el proceso proyectual. La dialéctica se establece entre el sujeto del aprendizaje –en el cual nos incluimos todos, docentes que se inician, los ya iniciados, alumnos, usuarios–; y el objeto a conocer que es la arquitectura y su proceso de prefiguración.

Por esto el proceso de diseño constituye un problema complejo que requiere de un proceso dialéctico para ser encarado.

Los sistemas complejos avanzan, modificando, suprimiendo o cambiando los precedentes resolviéndolos en un nivel superior. Cada nueva contradicción que se descubre entre Sujeto-Objeto, requiere un retroceso a los orígenes, provocando cambios en ese nivel que inciden hacia adelante resolviendo la contradicción.

La espiral de ida y vuelta que va configurando este soporte lógico dialéctico propicia durante el proceso el desarrollo de la creatividad. El proceso de diseño va planteando así momentos de crisis, nuevas propuestas, dejando de lado prejuicios y preconceptos. Es este el momento del salto creativo. Esa capacidad de ver cosas que están y no están, no es casual, el disparador es afectivo.

Esta misma analogía es aplicable a su vez, también analógicamente, al proceso creativo: en cada vuelta en espiral ascendente esta sube con una nueva motivación, con una nueva idea, luego esta se relaciona con otras y en cada nueva elaboración se abandonan ideas, cambian o se modifican, y en este camino de búsqueda creativa se transforma la personalidad y el medio ambiente –físico, social y cultural–.

Sostenemos en esta investigación que la lógica predominante en el proceso de diseño caracterizado así, y de mayor compatibilidad con la forma de operar del diseñador es la abducción. Ante algo que nos sorprende, la abducción es el proceso por medio del cual brota una hipótesis con altas probabilidades de resolver el problema de diseño planteado. La complejidad del hecho arquitectónico y por ende de su proceso de diseño y de proyectación, permite suponer que los diseñadores en general experimentan otros tipos de razonamientos de validación para sus ideas, teorías y prácticas creativas distinto de los deductivo o inductivo propios de la ciencia clásica. Todo ello se ve beneficiado.

Conclusiones

En este contexto la abducción y la mirada fenomenológica asumen un rol protagónico en los momentos creativos del proceso de diseño.

La inferencia abductiva por el cual la mente humana puede encontrar un solución creativa a un problema no es un proceso que responda a una lógica racional, más bien responde a otra lógica, en el sentido de constituir una operación de derivación de conocimiento a partir de hipótesis, es decir que no se deriva el conocimiento de una proposición dada, sino del contexto significativo del problema, que dispara hipótesis restringiendo el campo de búsqueda a medida que avanza el proceso de diseño.

Desde la fenomenología las hipótesis surgen de la experiencia sensorial del espacio y tiempo, estimulando la creatividad en el proceso de diseño y posibilitando la materialización de una arquitectura habitable y con capacidad de hacer resurgir las esencias.

De todas maneras no es el objetivo de este trabajo realizar una valoración superior de la abducción minusvalorando otras inferencias como la inducción o deducción. En realidad entendemos que la abducción asume un rol protagónico en los momentos creativos del proceso de diseño, pero si observamos todo el proceso de diseño es evidente que todos los procesos inferenciales se suman en un todo relacionado y se apoyan unos a otros y contribuyen a la articulación del pensamiento racional con el pensamiento creativo, presente en todo el proceso.

Por esto se puede afirmar que en la cadena de razonamientos lógicos-creativos del proceso de diseño arquitectónico, existe una preeminencia de la inferencia abductiva en el momento creador, hipótesis que sustenta las conclusiones generales de este trabajo.

Con todo, una condición indispensable en el desarrollo del pensamiento creativo en el proceso de diseño es la individualidad, y el talento de cada persona. Sin imaginación, sin inventiva, sin la capacidad de concebir hipótesis, no es posible el proceso de diseño. La abducción creativa durante el proceso de diseño no sólo posibilita la búsqueda de ideas sino que se relaciona fuertemente con la praxis del sujeto, su formación integral y particularmente cultural.

Es una inferencia imprescindible en el diseñador porque indica un camino, considerado como el más probable a seguir entre otros posibles; es la lógica predominante del pensamiento creativo que sigue el pensamiento proyectual; además de contribuir a la producción de conocimiento acerca de la teoría de la creatividad en el proceso de diseño.

Esta investigación pretende ampliar la mirada tradicional del método de investigación, que se basa principalmente en el método deductivo (el más aceptado y generalizado en el ámbito científico) incluyendo una mirada alternativa, que va creciendo en los ámbitos académicos a ritmo acelerado, es la que incluye la experiencia fenomenológica, línea de pensamiento que incorpora los modos de aprehender el mundo a través de la experiencia sensible, en forma rigurosa y sistemática.

Notas y bibliografía

1. Marina, J. A. (1993). *Teoría de la Inteligencia Creadora* (Novena Edición). Barcelona: Editorial Anagrama.
2. Fernández, R. (2013). *Inteligencia Proyectual. Un manual de investigación en arquitectura*. Buenos Aires: Editorial Teseo.
3. Tonelli, I. (2008). *Creatividad en Arquitectura*. Facultad de Arquitectura y Urbanismo. Universidad de Mendoza. Edición Digital.

Abstract: The complexity of the architectural work and its generative process consent us to suppose that architects and designers validate their own ideas using not only the deductive and inductive reasoning but also the abductive and hypothetical inference.

The didactics of architecture today leans on the competences of the teacher to stimulate and develop the processes of thinking and imagining of the student, as well as the personal search for their own design process.

This research explores architects and designer's thinking process, their use of logic-illogic and how formal logic orders and coexists with illogical reasoning in the design process.

Keywords: Creativity - Project illogical - Intuition.

Resumo: Diante da complexidade do trabalho arquitetônico e de seu processo generativo, arquitetos e designers validam suas idéias usando, além do raciocínio dedutivo e indutivo, inferência abdutiva ou hipotética.

A abordagem fenomenológica é um poderoso gerador de criatividade, não apenas no momento da concepção arquitetônica, mas também em obras construídas e habitadas, capazes de produzir fortes impressões sensoriais que impactam e emocionam. A partir de experiências intersubjetivas, são obtidos traços a partir dos quais é possível interpretar processos e estruturas sociais. Tanto a arquitetura quanto a fenomenologia são entendidas apenas pela própria experiência.

Palavras chave: Criatividade - Projeto ilógico - Intuição.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

La fenomenología de la percepción como estrategia de enseñanza- aprendizaje del proceso proyectual en arquitectura. La cuestión sensorial en las experiencias pedagógicas de diseño

Pablo Bianchi ⁽¹⁾

Resumen: La arquitectura fenomenológica permite incorporar emociones y sentidos al diseño y la aprehensión del espacio. Desde el ejercicio profesional, numerosos referentes internacionales del campo disciplinar (Zumthor, Tadao Ando, Siza, Miralles, entre otros) han adherido a estos principios, logrando vincular las experiencias sensibles del efecto de la luz, el recorrido, el disfrute del color y la promoción de vivencias perdurables con el espacio arquitectónico. En este contexto, se presenta el desafío de tematizar estas nociones en la enseñanza de la arquitectura dentro del segundo año del ciclo básico de la formación universitaria, en particular en el proceso proyectual. Se espera que, en su trayecto por la asignatura, el alumno incorpore a sus saberes los fundamentos del manejo del espacio y los efectos que este puede provocar en los sentidos. La práctica llevada adelante permite demostrar que, por medio de la “fenomenología de lo bello” (Bermúdez, 2009), los procesos de aprendizaje resultan significativos (Ausubel, 1983). A partir de una serie de ejercicios perceptuales que los alumnos desarrollan en fase presencial, apoyados por los recursos audiovisuales y fotográficos de una plataforma virtual, se propone establecer la relación entre los principios fenomenológicos vertidos en taller y la medida en que se reflejan en los proyectos de los estudiantes.

Palabras clave: arquitectura fenomenológica - pedagogía del diseño - ejercicios perceptuales - proyecto arquitectónico.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 127]

⁽¹⁾ Arquitecto por la Universidad de Mendoza. Se desempeña como Profesor Adjunto en el Taller de Integración Proyectual- Arquitectura II en la carrera Arquitectura, Facultad de Ingeniería (UNCuyo). Doctorando en la VII Edición del Doctorado en Arquitectura (Universidad de Mendoza). Sus áreas de interés vinculan el proyecto, la historia y la teoría. Se desempeñó como JTP en la asignatura Historia I (Universidad de Congreso), entre 2010 y 2016. Ha realizado pasantías en el CCT- CONICET Mendoza y en el Departamento de Patrimonio Cultural de la Municipalidad de Godoy Cruz. Su trabajo de tesis doctoral comprende el abordaje histórico y de las representaciones sociales de la arquitectura turística en Mendoza (1900-1950).

1. Introducción

La enseñanza del proyecto en arquitectura supone tradicionalmente la incorporación de saberes a partir del trabajo en taller. Bajo esta premisa, se espera que los alumnos aborden, por el método de prueba y error, distintas variables involucradas en el desarrollo del proyecto arquitectónico. Implantación, partido, espacialidad, articulación volumétrico-espacial, escala, proporciones y materialidad son algunas de las variables más relevantes puestas en juego a la hora de implementar los ejercicios en el Taller Proyectual de segundo año (U. N. Cuyo, Mendoza, Argentina). Esta metodología, que enfrenta a los alumnos al problema del proyecto arquitectónico, incorpora cuestiones referidas a la concepción y percepción sensible del espacio en arquitectura.

A partir de actividades presenciales, planteadas desde el equipo de cátedra en distintas instancias del cursado de la asignatura, sumado a actividades a distancia, implementadas desde la plataforma virtual de la Universidad, se estimula a los alumnos para que reflexionen sobre el modo en que la cuestión sensible se hace presente en la arquitectura y cómo se incorporan dichos conceptos a la resolución de los ejercicios proyectuales.

Ahora bien, ¿qué se entiende por sensibilidad y percepción en el espacio arquitectónico? La sensibilidad hace referencia a la interpretación y aprehensión del espacio por medio de los sentidos (la vista, el olfato, el tacto, la audición y el gusto), la propia historia, la memoria (individual y colectiva), las expectativas y la experiencia. La percepción, en cambio, refiere al modo en que los sentidos impactan en el modo de conocer o tener una idea del espacio en cuestión. Así, los juegos de luces y sombras, el tiempo que conlleva recorrer el espacio, los aromas que se perciben, las texturas visuales o reales de los límites del espacio (paramentos, suelo y techo) denotadas por su materialidad, los sonidos y la forma en que este se transmite (eco, reverberación, atenuación, silencio), la relación espacial interior-exterior y otras variables permiten incorporar tanto la espacialidad como la vivencia de ese espacio a un registro consciente en el cerebro, por el cual ese espacio nos provoca ciertas emociones (tristeza, alegría, calma, euforia, temor, sorpresa, etc.) (Bermúdez, 2008). Para el desarrollo de nuevo conocimiento se busca que este registro consciente pueda ser verbalizado, es decir, llevado al plano de la expresión lingüística, lo que permite identificar las sensaciones vivenciadas, como también relacionar la aprehensión de ese espacio con vivencias previas, por medio de experiencias “significativas” de aprendizaje (Ausubel, 1983).

La investigación presentada pretende arrojar luz sobre una estrategia pedagógica que aporta a la enseñanza de la arquitectura por intermedio de la fenomenología. Para ello se describe la práctica llevada adelante a través de ejercicios perceptuales de la asignatura Taller Proyectual, que apuntan a incorporar saberes relacionados con aspectos sensoriales en arquitectura, durante los cursos académicos 2017, 2018 y 2019. Para el estudio de los resultados de la propuesta pedagógica implementada se analizó el último trabajo del año desarrollado por los alumnos a lo largo de los tres años, dado que se considera integrador de los conocimientos impartidos durante todo el curso, sumado a que compromete una complejidad mayor en la resolución del proyecto en sus variables espacial, formal, funcional, de materialidad e implantación¹. Sumado a ello, se analizaron las respuestas de las actividades propuestas a distancia, mediadas por la plataforma virtual.

La metodología implementada para el estudio se sustenta en el análisis del discurso (Van Dijk, 2016 y 1998), tomando como base las memorias descriptivas, que sintetizan las ideas conceptuales de los proyectos realizados, y de los textos escritos provenientes de las actividades de reflexión realizadas a distancia. Además, el análisis fotográfico (Barthes, 1992), permite dar cuenta del modo en que los conceptos vertidos en los textos se plasman en los proyectos elaborados por los estudiantes.

2. Fenomenología y arquitectura

La fenomenología surge en la modernidad del siglo XX, con Husserl, quien publica en 1931 sus reflexiones y trabajos en el libro *Meditaciones cartesianas*: “la fenomenología es el estudio de la ciencia del fenómeno, puesto que todo aquello que aparece es fenómeno”. Básicamente este paradigma exige liberarse de prejuicios, situarse de modo expectante frente a la realidad para poder captar la totalidad del dato. Es la búsqueda de la esencia de las cosas. Considera al “sujeto” como “espectador consciente”, que emplea su sensibilidad para comprender los fenómenos: la percepción, la memoria, los sentimientos y los sentidos. Según Pallasmaa (2005), el papel del cuerpo humano como entidad preeminente de la percepción se ha fortalecido, confirmando a su vez la relevancia del pensamiento y de la conciencia en los procesos cognitivos de aprehensión del mundo, y también de la arquitectura. Sin embargo, cabe destacar que el abordaje sensible del mundo no puede reducirse exclusivamente al reconocimiento de la realidad a partir de los cinco sentidos tradicionales. En esta línea, Pallasmaa hace una crítica a la reducción simplista de la percepción mediada únicamente por el sentido de la vista: “muchos aspectos de la patología de la arquitectura corriente actual pueden entenderse mediante un análisis de la epistemología de los sentidos y una crítica de la teoría ocluarcentrista de nuestra sociedad en general, y de la arquitectura en particular” (Pallasmaa, 2005). Destaca, además, la importancia de los sentidos en la articulación con el medio cultural de quien observa, que posibilita el almacenamiento y procesamiento de las respuestas multisensoriales en la aprehensión de una obra:

Las cualidades del espacio, la sustancia y la escala son igualmente dimensionadas por el ojo, el oído, la nariz, la piel, la lengua, el esqueleto y los músculos. La arquitectura fortalece la experiencia existencial, el propio sentido de existencia en este mundo, lo cual constituye esencialmente una experiencia personal. En lugar de la mera visión, o de la consideración de los cinco sentidos tradicionales, la arquitectura involucra diferentes dominios de experiencia sensorial que interactúan y se fusionan unos con otros (Pallasmaa, 2005, p. 41).

Para percibir lo que una sustancia significa necesariamente hay que recurrir al trabajo de articulación llevado a cabo por el lenguaje, es decir, expresar con la ayuda de las palabras lo que provoca determinada experiencia perceptual. Para ello se necesita una comprensión acabada de la arquitectura como totalidad:

[...] la arquitectura se enfrenta fundamentalmente a cuestiones de la existencia humana en el espacio y en el tiempo, y expresa y refiere la existencia humana en el mundo. La arquitectura está profundamente comprometida con cuestiones metafísicas del yo y del mundo, de la interioridad y de la exterioridad, del tiempo y de la duración, de la vida y de la muerte (Pallasmaa, 2005, p. 20).

De ello se desprende que esta forma de aprehensión de la arquitectura, de cualquier tiempo y lugar a través de experiencias sensoriales, considera al sujeto que experimenta aquellas vivencias, de modos particulares y en distintas épocas, lo cual otorga significados diversos. De las tres cualidades de la arquitectura definidas por Vitruvio: firmeza, utilidad y belleza, es justamente esta última la que se ofrece más infaliblemente a la aprehensión sensible. Bermúdez (2008) sostiene que la belleza (*venustas*) “ha sido tradicionalmente asociada a la estética formal y, por lo tanto, homologada a la obra arquitectónica en sí misma”, pero considera a esta interpretación peligrosa en tanto que es limitante porque “desconoce la dimensión experiencial de la belleza”.

Al respecto, en su trabajo sobre “fenomenología de lo bello” (2008), reconoce que incluso los mismos arquitectos producen descripciones fallidas de sus experiencias estéticas, muchas veces por temor a “construir un conocimiento disciplinar sobre bases consideradas cuestionables o falsas” En este sentido, afirma que la experiencia de la belleza “se siente como algo personal y privado, de difícil medición interna (por introspección) o externa (por percepción o instrumentos)”. En efecto, “*venustas* se despliega en el mundo interno, inmaterial y efímero de la conciencia y se mantiene escondida allí, a menos que sea compartida en testimonio” (Bermúdez, 2008).

Por las razones expuestas, se estimula a los estudiantes a establecer una relación entre la observación consciente de los espacios arquitectónicos y las vivencias que estos provocan, traducidas en emociones, mediados por la función clarificadora del lenguaje, que permite caracterizar y relacionar los espacios u obras observadas con las emociones que generan.

3. Las experiencias de verificación de lo sensible

3.1 Ejercicios perceptuales presenciales

Dentro del ámbito pedagógico, se define a las experiencias transformadoras como “experiencias subjetivas de alto impacto emocional, que abren nuevas posibilidades de significación y posicionamiento para las personas” (Valdés, Coll, & Falsafi, 2016). Estas experiencias transformadoras son determinantes a la hora de arraigar conocimiento nuevo, dado que “trascienden lo que se hace en el aula e interrumpen la experiencia ordinaria de las escuelas”. El aprendizaje logrado comporta una transformación, dado que, en la medida que la enseñanza es relevante y tiene sentido para el estudiante, éste se apropia del proceso y aumenta su motivación por las actividades y tareas de aprendizaje (Valdés y otros, 2016).

En esta línea, se presentan a lo largo del curso académico una serie de actividades perceptuales en el Taller de Proyecto. Previo a su desarrollo, se propone siempre un ejercicio de relajación, por medio del cual se busca un distanciamiento y liberación del “ruido” que producen los pensamientos y las preocupaciones del momento en la mente; ante la premisa que tales pensamientos dificultan la percepción y el disfrute que propone el ejercicio. La rutina de relajación, que predispone a la apertura de los sentidos, dura aproximadamente 3 minutos y se realiza estando los estudiantes sentados.

Luego de la rutina, se inicia el ejercicio perceptual. Para ello se presentan unas imágenes de la obra a visitar² al inicio de la actividad. Luego los estudiantes se cubren los ojos con un pañuelo y comienza la visita. El docente encargado de hacer la guía perceptual narra lo que puede observarse en el trayecto al edificio:

[...] nos encontramos en la pradera y a lo lejos vemos la capilla. Ha llovido el día anterior, por lo cual sentimos el olor de la hierba fresca mojada por la lluvia. Se escuchan los cencerros de unos corderos que pastan cerca del lugar. Comenzamos a caminar, sentimos la brisa que viene del este y el sol cálido de la mañana que calienta las mejillas y nos roza la cara. A medida que caminamos, la capilla se va haciendo más grande, hasta tener la puerta de acceso frente a nosotros. Un guía nos espera en la entrada, nos relata la historia que dio origen a la devoción del hermano Klaus y que sintetiza los motivos de la instauración del sitio como lugar de peregrinación [...] (extracto de la guía perceptual, 2016).

En este punto uno de los docentes lee en alemán un párrafo breve. Se continúa la guía explicando lo que acaban de oír en alemán, luego se ingresa al edificio. A medida que se ha descrito la secuencia, se han buscado previamente sonidos que van acompañando el relato (corderos que balan, sonido de los cencerros, sonido de hierbas movidas por la brisa). Al ingresar experiencialmente al edificio, se coloca un sonido de gotas de rocío. El edificio está horadado en toda su membratura, pequeños hilos de luz y el agua de la lluvia “de la noche anterior” se cuelan por los orificios. En esta parte del ejercicio, se invita a los alumnos a permanecer contemplativos ante el pequeño altar en el centro de la capilla, sólo se escuchan las gotas de agua caer y algunas velas ardiendo. Luego de un minuto, se los invita a salir tranquilamente.

Al finalizar el ejercicio perceptual se los invita a reflexionar un momento y dejar por escrito las sensaciones que la experiencia ha despertado. Se espera que el ejercicio sirva de insumo para el proceso proyectual que deben encarar después, para lo cual es fundamental que puedan verbalizar los sentimientos y emociones vivenciados.

Otro ejercicio propuesto consiste en la visita a una galería de arte, donde se visualizan obras de arte (pinturas y esculturas), o bien instalaciones. Los estudiantes deben elegir una obra al azar, que les llame la atención, por sus colores, su soporte, su significado, etc. Se los insta a reflexionar y poner en palabras lo que la obra les transmite (por ejemplo, tranquilidad, paz, temor, etc.), a la vez que deben analizar cuestiones técnicas como soporte (piedra, chapa, madera, elementos reutilizados, etc.), material (óleo, pintura acrílica, aerosol, vinilo, etc.) y técnica empleada (pincel, espátula, pinceleta u otros). Luego deben

producir una figura plana en una hoja tamaño A3 con técnica libre, que sintetice lo que la obra elegida les ha transmitido.

El trabajo en taller que se desprende de esta actividad consiste en “espacializar” ese dibujo, que proviene de un soporte plano, y transformarlo en un artefacto en tres dimensiones. Ejercicio que no consiste simplemente en extruir el dibujo, sino que debe plasmar en el espacio, y con el uso de distintos materiales y colores, las emociones o sensaciones que provocó la obra elegida. Para esta instancia del trabajo, no hay condicionantes sobre la técnica a emplear, excepto que el producto resultante (se evita el uso de la palabra “maqueta”, para no asociarlo a la representación arquitectónica) pueda ser, en parte o en todo, un espacio habitable.

Finalmente, el último ejercicio se provoca “in situ”, es decir, en el mismo sitio o terreno propuesto para la realización del proyecto. Al llegar al lugar (que usualmente es un sitio poco antropizado), se recorre el sitio, a medida que se describe la vegetación existente, se alerta sobre las orientaciones, la incidencia del sol, la distancia que existe entre el terreno y la ruta, presencia de construcciones alledañas, etc. Luego se propone (previa rutina de relajación) un ejercicio de percepción, que consiste en cerrar los ojos y “abrir” los sentidos al entorno. Se escuchan los sonidos, cercanos o distantes que pudiese haber en el momento, el agua que corre, la brisa. De pie en el lugar se pide a los estudiantes que levanten y bajen alternadamente los pies y sientan el suelo, el ruido de las hojas, la textura que les sugiere el sonido del calzado al llegar al piso, una y otra vez. Luego se presta atención a las construcciones alledañas (si las hay) y los sonidos que producen (voces, sonidos de vehículos que circulan por una ruta cercana, sonidos de animales, etc.). Al finalizar el ejercicio los alumnos se separan en pequeños grupos, recorren el sitio y anotan palabras o frases que les surgen del ejercicio realizado. Se los invita a registrar en fotografías o en croquis las visuales o rincones más destacados que han encontrado y que les producen alguna emoción particular.

3.2. Ejercicios perceptuales a distancia

Las TIC permiten acercar sitios, vivencias, experiencias, que por la distancia o el tiempo sería imposible incorporar de otra manera, más que la ofrecida por la mediación de la tecnología (videos, imágenes, sonidos). En este sentido, es de destacar que el aprendizaje no se da solamente en el ámbito del aula,

Sino también en el hogar, en el lugar de trabajo, en el lugar de juego, en la biblioteca, en el museo, en el parque y en las interacciones cotidianas que se establecen con otros. De manera que la vida cotidiana se convierte en espacio para nuevas pedagogías y prácticas de aprendizaje (Almenara & Cejudo, 2015, p. 191).

Tal condición se conoce como aprendizaje ubicuo, que demanda una serie de factores para que pueda llevarse a cabo: a) Permanencia: el proceso de aprendizaje es recordado continuamente todos los días; b) Accesibilidad: los aprendices tiene acceso a sus documentos,

datos o vídeos desde cualquier sitio; c) Inmediatez: en cualquier momento, pueden tener cualquier información inmediatamente; d) Interactividad: interactúan de un modo inconsciente con ordenadores y dispositivos integrados; además, gracias a las múltiples herramientas de comunicación, interactúan con expertos, profesores, compañeros, etc.; e) Actividades (educativas) situadas: el aprendizaje se integra en la vida diaria; los problemas encontrados y el conocimiento requerido están presentes de forma natural y auténtica; y f) Adaptabilidad: tendrán la información correcta, del modo correcto y en el tiempo y lugar correctos (Almenara & Cejudo, 2015).

En esta línea se plantearon los ejercicios a distancia, que proponen, por ejemplo, la observación de imágenes, como documentación técnica o fotografías, y un video sobre las piscinas públicas *das Mares*, en *Leça da Palmeira*, de Álvaro Siza. Se incita a la reflexión y se invita a los alumnos a que contesten unas preguntas sencillas³. Se busca que el alumno pueda evidenciar, en relación con lo cognitivo y desde el pensamiento abstracto, conceptos que pueda detectar, relacionar con vivencias previas, y llevar plano consciente del lenguaje: “¿qué produce en mí ser lo que veo?”.

Otro de los ejercicios planteados en la plataforma virtual consiste en desarrollar el conocimiento a través de los sentidos, por medio de diferentes recursos multimedia (imágenes, videos, sonidos). Se invita a los alumnos a analizar seis aspectos de la arquitectura: a) experiencia, b) belleza, c) luz, d) idea, e) espacio y f) tiempo⁴. A través de obras de arquitectura contemporánea (Francesco Venecia, Tadao Ando, Enric Miralles, Carme Pinós, Alberto Campo, José Giménez Torrecillas) o de arquitectura histórica (el Panteón de Roma), o bien por medio del arte renacentista (Sandro Botticelli) se invita a los estudiantes a reflexionar sobre el modo en que estos cinco aspectos están presentes en su vida cotidiana.

4. Resultados y discusión

Las actividades propuestas contrastadas con los proyectos finales de la asignatura permiten confirmar que existe una relación entre los conceptos vertidos por la cátedra durante el ciclo académico, que logran plasmarse en mayor o menor medida en los procesos proyectuales. El análisis de las memorias descriptivas de los proyectos, como las respuestas a los ejercicios de reflexión planteados, confirma que la cuestión sensorial es abordada por los alumnos en su proceso proyectual.

De las actividades realizadas en la fase virtual (30 respuestas relevadas⁵) al verificar las respuestas a los interrogantes a) ¿cuáles de las dimensiones analizadas (experiencia, belleza, luz, idea, espacio, tiempo) están presentes en tu vida cotidiana? y b) ¿cuál de las dimensiones quisieras incorporar en tus proyectos?, se constatan los siguientes resultados:

Pregunta	Experiencia	Belleza	Luz	Idea	Espacio	Tiempo
A	17%	67%	27%	27%	20%	10%
B	6%	17%	50%	20%	13%	33%

Tabla 1. Porcentaje de adhesión a las variables arquitectónicas planteadas en el taller (elaboración del autor)

Es de destacar en las respuestas que un gran porcentaje del alumnado (67%) considera a la belleza como parte integrante de su vida cotidiana, mientras que la capacidad para conceptualizar una idea reúne un 27%. La vivencia del espacio se refleja solamente en el 20% de las respuestas analizadas. Por otra parte, un gran número de alumnos (50%) confirma que expresan intenciones de incorporar la luz como un elemento más del diseño, mientras que el manejo del tiempo, con un 33% de las respuestas analizadas, es la segunda variable que más se pondera en las actividades.

Asimismo, se registró en un 60% de las respuestas analizadas el uso de la palabra “sensaciones”, en un 13% el uso de la palabra “emoción”, en sólo 3,5% el uso de la palabra “sentidos” y en un 7% el uso de la palabra “color”. El porcentaje de repeticiones de las palabras seleccionadas permite tener una idea del grado de impacto que tienen las actividades perceptuales llevadas adelante en la práctica del taller y el interés que despierta en los alumnos la cuestión de la fenomenología en arquitectura.

Respecto de los 28 proyectos analizados⁶, las memorias descriptivas elaboradas por los estudiantes dan cuenta de uno o varios aspectos sensoriales incluidos en el proyecto final del curso. El 40% de las mismas refiere que la idea generadora del proyecto se sustenta en el concepto de “abrazo”, “cobijo”, “contención” o “protección”. El 18% de los proyectos analizados se sustentan en una forma o materialidad que promueve una sensación de transparencia o fluencia espacial, de libertad o de luminosidad. Estos proyectos refieren a la posibilidad que las cubiertas tengan rajas que permitan el ingreso de luz cenital, al uso predominante del cristal como material o a la relevancia de los espacios de transición interior-exterior.

El 21% de los proyectos analizados remite a la cuestión formal y de implantación para lograr los cometidos planteados en las premisas, entre los que destacan la idea de “arraigo al sitio”, de “resguardo de la esencia del lugar”, de “rescate un espacio propio del pasado” histórico y finalmente de “contemplación del entorno”. Ellos aluden a una forma icónica para atender esta premisa, a la posibilidad de generar arquitecturas semienterradas o a que las cubiertas sean accesibles. El 21 % restante de los proyectos refiere, en la idea generadora, a la espacialidad que propone el claustro, con un vacío-plaza central que articula las distintas funciones. Esta idea remite a conceptos como “integración”, “cobijo del ADN del lugar”, lograr un “modo de entrelazar a la comunidad entre sí y al sitio”, o bien el concepto de “contención”.

Las imágenes generadas para la presentación de los proyectos muestran, por una parte, una selección cuidada de los espacios a mostrar. Predominan los espacios articuladores, como *halls*, circulaciones horizontales, espacios de transición interior-exterior, o bien espacios que permiten más libertad en el diseño (biblioteca, aula polivalente, comedor). En todos ellos destaca un desarrollo de una concepción sensible del espacio: empleo de dobles alturas, iluminación cenital, efectos de luces y sombras generados por parasoles o dobles pieles. En segundo término, al mostrar las maquetas de los proyectos se cuidan los detalles de la iluminación artificial, con fotografías nocturnas con contraste en negro, o bien se evidencian las sombras proyectadas en fotografías con luz de día, lo que acentúa desniveles del terreno, altura de los volúmenes, texturas de los cerramientos. En este sentido, destacan las propuestas que entierran una o varias partes del edificio, generando pendientes, terraplenes, puentes o rampas para propiciar las circulaciones verticales u horizontales, que denotan una intención del manejo de la variable “tiempo”.

Los resultados alcanzados permiten confirmar que la fenomenología en la enseñanza de la arquitectura, y en particular del proceso proyectual, genera motivación e interés en los estudiantes, quienes demostraron participar activamente en los ejercicios propuestos, tanto en la fase presencial de taller como a distancia. Las premisas de proyecto, las ideas conceptuales ponderadas y la forma de materializarlas, relevadas en el transcurso del curso académico, permiten corroborar, en el contraste con las memorias descriptivas y fotografías de los proyectos, que la fenomenología asociada al proceso proyectual promueve aprendizajes significativos y perdurables en los alumnos. La experiencia llevada adelante ratifica los supuestos iniciales por los cuales, al incorporar cuestiones sensoriales al problema del proyecto arquitectónico, se estimula la creatividad y la búsqueda de respuestas, abordando caminos innovadores. Al tratarse de un método perfectible, se espera en el futuro implementarlo de manera sistemática y extendida, lo que permitirá arribar a resultados significativos.

Notas

1. El proyecto de fin de curso aborda la resolución de un centro comunitario en una zona de la periferia urbana, comprende un área administrativa, biblioteca, aulas-taller para capacitaciones, salón de usos múltiples o aula polivalente, sala de conferencias, cocina y restaurant, área deportiva, sala de primeros auxilios, sanitarios y vestuarios.
2. En esa oportunidad se hizo la actividad con la *Bruder Klaus Kapelle*, en Alemania, de Peter Zumthor.
3. “¿Qué te transmite el sonido del mar? ¿qué elementos del paisaje natural piensas que el arquitecto quiso plasmar en su obra? Anota por lo menos cinco palabras que te inspira este lugar y la obra.”
4. En las actividades propuestas, se entiende por *experiencia* al cúmulo de conocimientos dado por un espesor histórico de la disciplina, por *belleza* al manejo adecuado de las proporciones, la escala, el color y la textura, por *luz* una energía natural que debe ser reconducida y domesticada por el ingenio humano, por *idea* a la conceptualización de un proyecto,

una abstracción que encierra su espíritu; por *espacio* al volumen de aire interior o exterior, de carácter trascendente, limitado por elementos verticales u horizontales, y por *tiempo* al transcurso de la historia, al movimiento incontenible de la vida que permite identificar acontecimientos destacados.

5. Corresponden a ejercicios propuestos en la plataforma virtual para el ciclo 2018.
6. Corresponden a proyectos de los ciclos académicos 2017, 2018 y 2019.

Bibliografía

- Almenara, J. C., & Cejudo, M. D. C. L. (2015). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): escenarios formativos y teorías del aprendizaje. *Revista lasallista de investigación*, 12(2), 186-193.
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1, 1-10.
- Barthes, R. (1999). *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Barcelona: PAIDÓS.
- Bermúdez, J. (2008). Definiendo lo extraordinario en la arquitectura. Estudios Estadísticos de la Fenomenología de lo bello. *Revista Latinoamericana de estudios avanzados*, 14(28), 17-38.
- Fúnez, A. S. (2013). Búsqueda de los sentidos a través de la Arquitectura: Un proceso de investigación. *Arte y movimiento*, (8).
- Husserl, E. (2013). Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica. *Libro primero: Introducción general a la fenomenología pura*. México: FCE.
- Marradi, A.; Archenti, N. & Piovani, J. I. (2007). *Metodología de las ciencias sociales*. Buenos Aires: EMECÉ.
- Morales, E. A. (2017). Los estilos de aprendizaje desde el taller de arquitectura: Evaluación y propuesta. *AUS [Arquitectura/Urbanismo/Sustentabilidad]*, (5), 10-15. DOI <https://doi.org/10.4206/aus.2009.n5-03>
- Pallasmaa, J. (2005). *The eyes of the skin. Architecture and the Senses*. John Wiley and Sons.
- Reus, P. & Blancafort, J. (2018). Enfoque fenomenológico en el aprendizaje de la arquitectura. In *Metodologías docentes innovadoras en la enseñanza universitaria* (pp. 193-202). Edit. UM Ediciones de la Universidad de Murcia.
- Szilasi, W. (1973). *Introducción a la fenomenología de Husserl*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Valdés, A.; Coll, C. & Falsafi, L. (2016). Experiencias transformadoras que nos confieren identidad como aprendices: las experiencias clave de aprendizaje. *Perfiles educativos*, 38(153), 168-184.
- Valles, M. S. (2000). *Técnicas cualitativas de investigación social*. Madrid: Síntesis.
- Van Dijk, T. (2016). Estudios críticos del discurso: un enfoque sociocognitivo. *Discurso y Sociedad*, Vol 10 (1):137-162.
- Van Dijk, T. (1988). How “They” Hit the Headlines: Ethnic Minorities in the Press in Smitherman, G and Van Dijk, T (eds) *Discourse and discrimination*.

Abstract: Phenomenological architecture allows emotions and senses to be incorporated into the design and apprehension of space. From the professional exercise, numerous international referents of the disciplinary field (Zumthor, Tadao Ando, Siza, Miralles, among others) have adhered to these principles, managing to link the sensitive experiences of the effect of light, travel, enjoyment of color and promotion of enduring experiences with the architectural space. In this context, the challenge of thematizing these notions in the teaching of architecture is presented within the second year of the basic cycle of university education, particularly in the project process. It is expected that, in his journey through the subject, the student incorporates to his knowledge the fundamentals of space management and the effects that this can cause on the senses. The practice carried out allows us to demonstrate that, through the “phenomenology of beauty” (Bermúdez, 2009), learning processes are significant (Ausubel, 1983). Based on a series of perceptual exercises that students develop in the face-to-face phase, supported by the audiovisual and photographic resources of a virtual platform, it is proposed to establish the relationship between the phenomenological principles expressed in the workshop and the extent to which they are reflected in the projects of the students.

Keywords: phenomenological architecture - design pedagogy - perceptual exercises - architectural project.

Resumo: A arquitetura fenomenológica permite que emoções e sentidos sejam incorporados ao design e à apreensão do espaço. A partir do exercício profissional, numerosos referentes internacionais do campo disciplinar (Zumthor, Tadao Ando, Siza, Miralles, entre outros) aderiram a esses princípios, conseguindo vincular as experiências sensíveis dos efeitos da luz, viagens, prazer de cores e cores, promoção de experiências duradouras com o espaço arquitetônico. Nesse contexto, o desafio de tematizar essas noções no ensino de arquitetura é apresentado no segundo ano do ciclo básico do ensino universitário, particularmente no processo do projeto. Espera-se que, em sua jornada pela matéria, o aluno incorpore ao seu conhecimento os fundamentos da gestão do espaço e os efeitos que isso pode causar nos sentidos. A prática realizada nos permite demonstrar que, através da “fenomenologia da beleza” (Bermúdez, 2009), os processos de aprendizagem são significativos (Ausubel, 1983). Com base em uma série de exercícios perceptivos que os alunos desenvolvem na fase presencial, apoiados pelos recursos audiovisuais e fotográficos de uma plataforma virtual, propõe-se estabelecer a relação entre os princípios fenomenológicos expressos no workshop e a extensão em que eles se refletem nos projetos. dos alunos.

Palavras chave: arquitetura fenomenológica - pedagogia de design - exercícios perceptivos - projeto arquitetônico.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

Hacia una arquitectura análoga de la música. Principios, lógicas metodológicas y presentación de casos ¹

Sebastián Serrani ⁽¹⁾ y Jimena Escoriaza ⁽²⁾

Resumen: El presente artículo pretenderá exponer un recorte de los resultados de la Investigación “Arquitectura y Música, IDEA², FAUD UM” mediante el desarrollo de Analogías que vinculan a ambas artes, siendo la instancia del proyecto donde se hace hincapié, más precisamente en el momento en que se gesta la forma arquitectónica mediante parámetros musicales, los cuales, prefiguran una forma o espacialidad posterior.

El material de investigación, puesto aquí en evidencia, responde a Trabajos Finales de Grado de la carrera de Arquitectura. Estos se fundamentan en analogías que posibilitan la transferencia de sentidos de un campo a otro, las cuales, guían el desarrollo de trabajos prácticos en pos de otorgar una nueva mirada en el campo de la práctica del proyecto y en la enseñanza de la Arquitectura, entendiéndola como disciplina que contiene en sí (en su causa) a otras artes.

Palabras clave: Arquitectura - Música. Analogías - Procedimientos proyectuales.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 151-152]

⁽¹⁾ Sebastián Serrani / Magister en Arte y Arquitectura (UPC, Barcelona- 2006) Arquitecto (FAUD - UM, Mendoza) y Especialista en Programa de Actualización Proyectual (UBA, Buenos Aires). Dirige la Secretaria Académica de la Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño de la Universidad de Mendoza. Investigador FAUD UM. Profesor Titular de Ambiente 1 (FAUD UM, SC) y Diseño Arquitectónico (FAUD UM, SRC) y Director de Trabajos Finales de Grado (FAUD UM, SRC). Director Revista digital 3x3 y de Serrani_estudio de arquitectura.

⁽²⁾ María Jimena Escoriaza Nasazzi. Magister en Diseño de Procesos Innovativos (UCC, Córdoba - 2016), Especialista en Programa de Actualización Proyectual (UBA, Buenos Aires), Arquitecto (FAUD UM, Mendoza). Dirige el Departamento de Extensión y Vinculación (FAUD UM). Docente, investigador y extensionista (FAUD UM). Co-Director del Instituto de Diseño y Experimentación Arquitectónica y Co-Director de Trabajos Finales de Grado (FAUD UM). Director de Revista digital 3x3. Miembro de la RED Interuniversitaria Internacional Revitalizadora curricular en el ciclo introductorio. Dirige su estudio de arquitectura desde 2003.

1. Principios

Si bien la génesis de la investigación, a la cual refiere el presente texto, tiene su anclaje en autores referentes y composiciones musicales, situamos el fundamento del escrito en lo sucedido en el seno mismo del Taller de Proyectos de Arquitectura. Para graficarlo mejor, a continuación se transcribe el diálogo literal del profesor y alumno al defender su trabajo práctico:

Se ha dado cuenta usted!? cuando hablaba de arquitectura, en verdad, hablaba de música. Sonido y silencio han sido las palabras con que defiende su proyecto; ambas son parte de toda composición musical... en la composición arquitectónica diríamos, por ejemplo, materia y vacío en vez de sonido y silencio. Usted ha dicho de modo sugerente “el silencio y el sonido visual del espacio”... Esa definición formulada, casi intuitivamente, contiene una contradicción ya que por lo general lo visual no es audible³; no obstante, en sentido metafórico y poético abre un ilimitado juego de reflexiones.

...y si, además, hacemos el juego de entrecerrar los ojos y solamente escuchamos con profundidad su fundamentación (con palabras tales como: punto, plano, silencio, sonido, ataque, altura, escala, etc...) no sabríamos exactamente si estamos frente a una búsqueda proyectual de música o de arquitectura.

...Y justamente!!! esa falta de exactitud es necesaria para perderse por ambas disciplinas como quien se pierde cuando camina por las ciudades y encuentra, desde la sorpresa, nuevos universos. ... En síntesis, vamos de un territorio a otro, de la música a la arquitectura y viceversa balanceándonos de a poco, muy de a poco! hasta no saber del todo (por más que sepamos) cuándo estamos en un lado y cuándo en otro.

...Y usted se preguntará, al igual que el resto de sus compañeros, ¿cómo lo hacemos? Pues bien, lo hacemos por medio de Analogías, vía un modo análogo⁴.

Siguiendo el hilo de lo relatado situamos a las “Analogías” como instrumentos de vinculación crítica y proyectual entre Arquitectura y Música con la finalidad transferir información musical al campo de la arquitectura y viceversa.

Un universo de autores enmarca sus pensamientos al modo análogo, por ejemplo, la idea de entender a las analogías como un potencial de sentido (y en ello juicio crítico) es citada por Valente del siguiente modo: “El estudio de las cronologías debe dar lugar al estudio de las analogías”⁵. Foucault, por su parte, refiere a las analogías como el signo que subyace entre las palabras y las cosas: “El mundo está cubierto de signos que es necesario descifrar y estos signos revelan semejanzas y afinidades (...) así pues conocer será interpretar: pasar de la marca invisible a lo que se dice a través de ella”⁶.

Siguiendo las referencias mencionadas y con la mirada puesta en la construcción del sentido de lo análogo, se determinan dos tipologías de analogías en Arquitectura y Música; una referida a los términos afines entre ambas disciplinas (analogías conceptuales que aportan discurso crítico) y la otra orientada a sistemas proyectuales afines (analogías procedimentales que aportan métodos o modelos compositivos).

Es objetivo del presente artículo es exponer aspectos sustanciales de las analogías procedimentales desarrollados en trabajos prácticos de diversas escalas espaciales y temporales, llamados casos de estudio y divididos en 3 categorías:

- a.** Trabajos prácticos de primer orden: **corta duración** / objeto “libre” / sin función arquitectónica / libre asociación analógica.
- b.** Trabajos prácticos de segundo orden: **media duración** / objeto “insinuado” por el material o procedimiento análogo / posible función arquitectónica / asociación analógica bajo parámetros conceptuales o procedimentales afines.
- c.** Trabajos prácticos de tercer orden: **larga duración** / objeto “determinado” por el material o procedimiento análogo / función arquitectónica / asociación analógica bajo una matriz o sistema previo

Las analogías cobran presencia, es decir, demostración, interpretación y cuestionamiento en trabajos prácticos de orden proyectual. Los casos “tipo C” forman parte de la denominada Presentación de Casos, apartado 3 del presente artículo.

2. Lógicas de la estructura metodológica

Teniendo en cuenta los alcances de la investigación en tanto al –qué– (vinculación entre artes –arquitectura y música– como objeto de estudio), es oportuno ahondar en las lógicas que fundamentan la estructura metodológica –cómo– (implementar mecanismos que logren develar argumentos y procedimientos que validen tales vinculaciones).

El IDEA aborda las investigaciones proyectuales valiéndose de tres lógicas que posibilitan la lectura de las ejercitaciones: el modo (cómo se abordan las experiencias), los medios (cómo se implementan los mecanismos) y el objeto (cómo se obtiene resultados operativos) tanto en la investigación en general como en los casos de estudio en particular⁷.

Modo

El ámbito propicio para el desarrollo de las experiencias es el taller donde las ejercitaciones orbitan en la interrelación entre reflexión/experimentación.

El trabajo individual y colectivo que construye conjuntamente el conocimiento, se basa en la interpretación de las experiencias en primera persona. Este abordaje se enmarca dentro de los esquemas de pensamiento de la línea filosófica de la fenomenología:

La fenomenología, como una manera de pensar y ver, se convierte en un generador para la concepción arquitectónica. Al mismo tiempo que la fenomenología nos restituye la importancia de la experiencia vivida como una auténtica filosofía, también la vincula con la relación en circunstancias preexistentes⁸.

Desde esta perspectiva, los ejercicios trabajados desde una consigna propositiva devienen en lecturas posteriores que develan desde la crítica y discusión de los argumentos y procedimientos que se implementaron en cada operación realizada en los casos de estudio. Así la interrelación se invierte y revierte: reflexión/experimentación - experimentación/reflexión.

Esta postura, entendida en el marco de una investigación de tipo proyectual que vincula argumentos y procedimientos entre artes, se fundamenta a la luz de las siguientes reflexiones: por un lado, la Dra. en Filosofía Sonia Vicente aduce que la investigación artística como producción de conocimiento⁹, se vale del discurso artístico como forma de construcción de conocimiento; y por otro, Dra. en Arquitectura Ines Moisset realza la importancia de investigar y fundar las bases de un conocimiento de la arquitectura a partir de ella misma, es decir entender la arquitectura como objeto de ciencia¹⁰.

De aquí se desprende que la investigación artística (proyectual para este caso), queda determinada por MODOS de trabajos experimentales realizados en el taller, de los cuales surgen discursos generadores de conocimiento que terminan por constituir a la arquitectura como objeto de ciencia.

Medio

Ahora bien, comprendido el sentido del MODO, cabe develar cuales son los MEDIOS o mecanismos operativos de los cuales se valen los casos de estudio y la investigación en general tendiente a lograr las siguientes intenciones: a) ir de los argumentos a los procedimientos (proyectuales) y/o viceversa; y b) establecer equivalencias/puentes entre ambas artes.

El pedagogo C. Frayling clasifica a la investigación referente al arte y el diseño como ciencia desde 3 (tres) perspectivas: –para–, –sobre– y –a través–¹¹, refiriéndose a la última como aquella que se concentra en las características y propiedades de los materiales (de proyecto, este caso; artes), aplicados al arte o diseño (procedimientos proyectuales) para adaptar un producto a las necesidades específicas del usuario (innovación disciplinar).

Desde este enfoque, se entiende al momento específico de la gestación formal/espacial como mecanismo que le es propio al proceso de diseño, es decir que se parte de acciones del diseño, pasando por el objeto de diseño, para generar conocimiento sobre el diseño.

La **analogía**¹² es el mecanismo operativo que en los tres casos de estudio logra concretar la posibilidad de ir de los argumentos a los procedimientos (y viceversa), y de construir además equivalencias consistentes en el preciso momento de la generación formal/espacial.

Así, la investigación a través del diseño en torno a los procesos proyectuales, se constituye como MEDIO instrumental/operativo de innovación proyectual.

De este modo, así como se definía al MODO como lógica que arroja resultados que develan instrumentos de construcción de conocimiento teórico, el MEDIO, se constituye como instrumento para el hacer, fortaleciendo la operatividad en este tipo de investigación.

Objeto

El objeto, por su parte, contiene también una dimensión instrumental, habida cuenta de que puede comportarse como preexistencia y como resultado¹³. Esto es, hacer las veces de elemento a partir del cual se inician las exploraciones como sucede por ejemplo en el caso de estudio citado del Arq. Mariano Abraham, quien se vale de una partitura musical como OBJETO PREEXISTENTE, mientras que ya transitadas las experimentaciones enuncia una fórmula matemática como OBJETO RESULTANTE.

Al observar los 3 casos de estudio desde una perspectiva comparativa a escala investigación, se observa que los OBJETOS RESULTANTES adquieren una fuerte dimensión instrumental, siendo los mismos capaces de ser transferibles, replicables, modificables y siempre operables.

Esta cualidad instrumental/operativa se debe a que la estructura metodológica subyacente en cada caso de estudio, es reflejo de las lógicas de la estructura metodológica que regulan la investigación en general: MODO (cómo se abordan las experiencias), MEDIO (cómo se implementan los mecanismos) y OBJETO (cómo se obtiene resultados operativos).

Implícita la intención de trasladar a los dos casos de estudio, la investigación sugiere un MÉTODO de caracterización de argumentos y procedimientos realizados dividido en 5 instancias: 1) fundamentación –argumento conceptual, estado del tema–, 2) hipótesis –traslado de la fundamentación a un posible procedimiento–, 3) ejercitaciones - estudio de los procedimientos generativos, alcances, para qué –dirección, fin, conclusiones de cada ejercicio–, 4) conclusiones de las ejercitaciones –lo previsto y lo imprevisto–, 5) SISTEMAS matrices encontradas, aporte al conocimiento, reducción del aporte operativo de cada trabajo que termina por constituirse propiamente en el OBJETO RESULTANTE.

Cabe aclarar que el MÉTODO de los 5 PUNTOS ha sido diseñado específicamente bajo las condiciones planteadas en la presente investigación y que puede ser utilizado libremente tanto en sus entradas como en la cronología de sus usos.

3. Presentación de casos

CASO 1: Arq. Mariano Abraham /

Tema de Proyecto de Carrera: Traspolación de significantes del lenguaje musical al gesto arquitectónico.

La fundamentación básica para establecer puentes entre arquitectura y música desde una perspectiva proyectual, radica en la perfecta relación forma/espacio/función que se logra en la manifestación del hecho musical ante esta puesta en manifiesto es traspolable a arquitectura en tanto un orden matemático.

El presente Trabajo Final intentará aportar a partir del estudio de analogías (proporciones y escala) entre arquitectura y música, un modelo de mecanismo de generación espacial (fórmula matemática) devenido de una partitura (obra musical específica) de manera

que, re-codificando los significantes musicales en una matriz o grilla, podrá arribar a propuestas formales/espaciales fidedignas a las estructuras musicales que le dan origen.

Ejercitación 1: Obra musical

Se toma una sección de una obra barroca de particular interés debido a su textura contrapuntística: “Sección Suite N°2 de la Allemande de la Suite para chembalo” de J. S. Bach. Aquí, la pregunta por la bi-dimensionalidad. Saussure dice en su semiología: “El signifi-cante representa una extensión y esa extensión se desenvuelve en una sola dimensión: una línea”. Esta apología a la uni-dimensionalidad en la duración de los sonidos, otorga en línea recta el devenir de los sonidos durante un tiempo.

Para poder descifrar la música escrita es necesaria la lectura de la frecuencia (altura de los sonidos, cantidad de oscilaciones de la cuerda por segundo) y el símbolo “nota” que dispuesta en el pentagrama, representa tanto la duración como la altura del sonido, de esta manera se decide asignar al tiempo (duración) el eje X y a la altura (frecuencia) el eje Y.

Dirección: Música a Arquitectura

Finalidad: Traspolación de la notación musical a un lenguaje universal, la geometría.

Conclusión: Es posible decodificar la partitura musical ya que se compone de notas y estas como tales poseen una altura definida al igual que una duración en el tiempo determinada. La segmentación del tiempo musical en partes iguales permite la organización de la nueva configuración geométrica. Conservando la proporción que guarda la estructura musical. En el eje de y la altura en Hz, y en el eje X el tiempo.



Ejercitación 2: Ensayo de traspolación

Lenguaje matemático como nexos posibilitador de la traspolación. Esta ecuación, permite la graficación de la duración y la frecuencia del sonido, es decir la geometrización de la nota musical. Es en ésta gráfica donde se da la TRASPOLACIÓN del lenguaje musical al lenguaje universalmente reconocible como la geometría.

$$Fd=(1/Dm).nF.Cc.Vs$$

FD: Diámetro de la figura I 1/DM: cantidad de figuras en el minuto (negra=60).

I nF: Número de figuras por compás.

I Cc: Cantidad de compases totales.

I Vs: Velocidad del sonido.

Dirección: Música a Arquitectura.

Finalidad: Establecimiento de una formula aritmética sencilla que permite establecer el diámetro de los círculos que dará el Tiempo - Espacio que ocupa cada nota.

Conclusión: Es posible determinar el Diámetro de cada Figura musical sabiendo que cantidad de figuras se divide un minuto de tiempo x la cantidad de figuras por compas x la cantidad de compases x la velocidad de propagación del sonido.

Ejercitación 3: Resultante geométrica

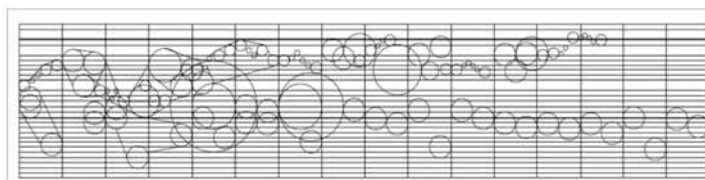
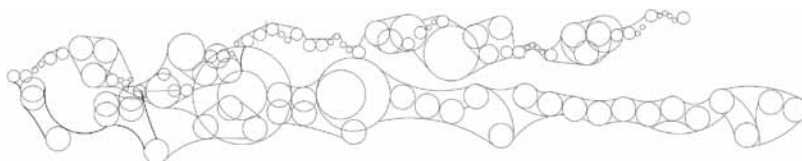
Para la materialización de dicho traspaso, se elige el círculo por ser la figura más representativa de la expansión del sonido en el espacio. La resultante geométrica se despliega en los tres primeros compases (división de la música en partes iguales) de la obra elegida. En éste momento de subjetividad¹⁴ y propio interés se delimita el borde, ya que el límite a los espacios musicales ha quedado definido en la instancia anterior.

Además de la representación geométrica y el rigor matemático en las proporciones, la demarcación del borde, puede variar dependiendo de si se decide unir los círculos con líneas rectas o curva.

Dirección: Música a Arquitectura.

Finalidad: Hacer de la geometría un instrumento de visualización de lo invisible (el sonido)

Conclusión: Es posible traspasar géneros musicales a géneros aptos para la graficación arquitectónica bidimensional.



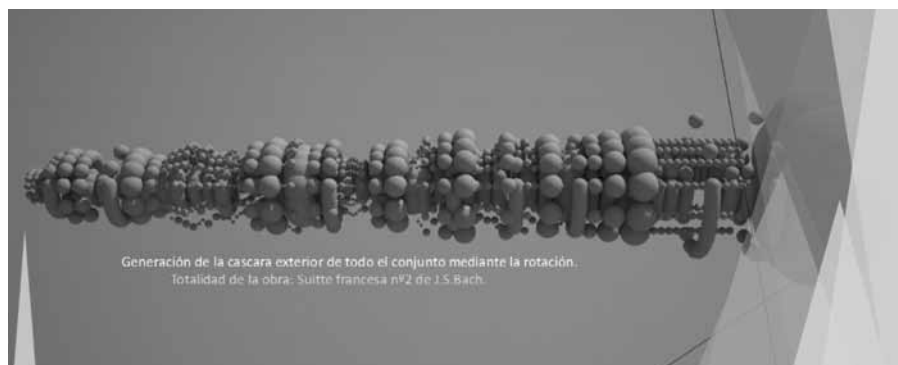
Ejercitación 4: Simetría que da paso a la resultante espacial

La resultante geométrica + bordes se rota sobre su eje generando a medida que gira, una trayectoria de círculos concéntricos. En adelante la traspolación será tarea del diseñador/arquitecto en tanto a encontrar en esta matriz ya tridimensional, el gesto. Aquí, el nacimiento del espacio. El siguiente gráfico evidencia el recorrido o estela que provoca el rotar la matriz sobre su eje Nota Do4.

Dirección: Música a Arquitectura.

Finalidad: Pasar de la bidimensionalidad a la tridimensionalidad.

Conclusión: Rotando la gráfica obtenida sobre la frecuencia de la nota do, dejando evidenciado el recorrido de los círculos en ángulos de 7° se crea una cascara que delimita un espacio interior. Pasando de una representación geométrica a una espacial. Podemos hablar de un espacio interior. Del paso del círculo a la esfera.



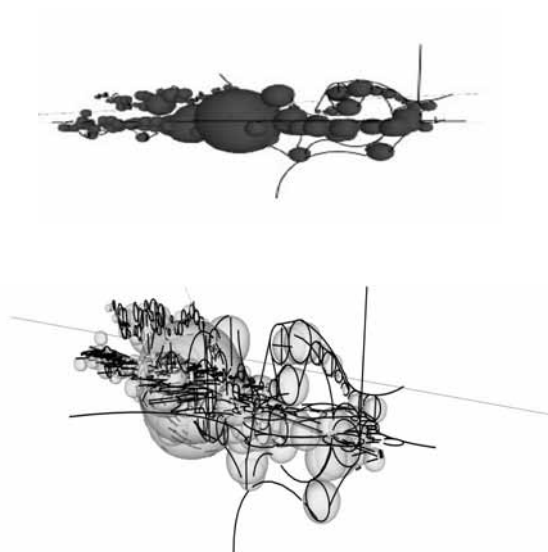
Ejercitación 5: Elección de la sección como matriz proyectual

Es necesario elegir una sección que resulte de interés debido a que cada esfera deberá tener un tamaño que permita un uso determinado. Se opta por los ocho primeros compases de la obra.

Dirección: Música a Arquitectura.

Finalidad: Selección de sección de interés. Análisis escalar.

Conclusión: Al rotar 90 grados la resultante geométrica primaria se determina la altura real de la matriz. La elección de esta sección se debe a la simultaneidad sonora, debido a la textura musical de la obra. Esta simultaneidad hace que los espacios que se muestran sean muy ricos. En pos de generar una arquitectura igualmente rica espacialmente.

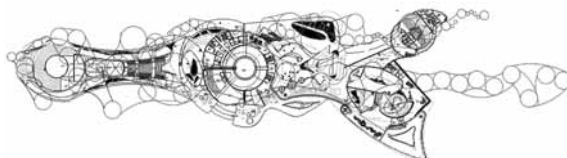


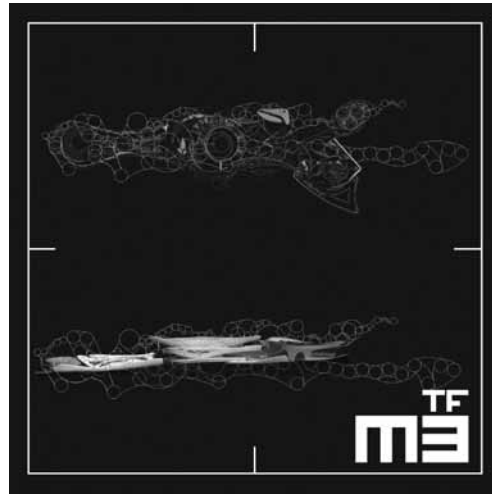
Ejercitación 6: Música en la arquitectura y viceversa

La interpretación de los espacios resultantes va dando lugar a los diferentes modos de habitar los espacios, se van articulando forma-función-materialidad-escala-terreno. Se opta en planta, por abrir la matriz y generar una gran tesitura (amplitud entre el sonido más grave al más agudo) para lograr adaptar el gesto de la obra al terreno de implantación. Se siguió como criterio de diseño el recurso de las concentraciones de las masas sonoras a la hora de dar función a los espacios resultantes.

Dirección: Música a Arquitectura - Arquitectura a Música

Finalidad: Resultante formal de la transpolación de la obra de J. S. Bach. (Ocho primeros compases) trabajar con modelado en tanto piel y conformación del límite de la forma.





Conclusiones generales del Caso 1

El resultado de estos primeros ensayos hizo comprender la necesidad de acotar mediante un coeficiente escalar el tamaño resultante de las pruebas formales (K).

$$Fd=(1/Dm).nF.Cc.Vs.K$$

A partir de ello es posible generar formalidad y funcionalidad al mismo tiempo, mediante una transpolación sencilla del lenguaje musical. La riqueza espacial es el resultado del estudio no solo de la proporción de la obra musical, sino del estudio de los espacios musicales. La fórmula matemática descrita anteriormente es entendida como sistema (de relaciones) que posibilita proyectualidad y medida y en ello: configuración de una espacialidad devenida de una dotación musical –en este caso un recorte de la obra de Bach– convirtiéndose en elemento análogo procedimental.

Caso 2: Arq. Marcelo Romero /

Tema de Proyecto de Carrera: Metáforas Cognitivas Sonocromáticas

Si bien se encuentran referencias entre Arquitectura y Música en asociaciones establecidas en base al número, la geometría y la física que permiten traspolar variantes de la Música a la Arquitectura y viceversa, no hay antecedentes de un sistema o método empírico que permita realizar una lectura paralela permanente, cíclica y bidireccional entre ambas artes nutriendo el modo de percibir las estructuras tangibles e intangibles.

El presente trabajo final intentará demostrar que a partir de la generación de un método de relaciones objetivas entre algunas características físicas y matemáticas de la Música y la Arquitectura, se podrá complementar y magnificar la percepción a fin de descubrir estructuras y sonidos ocultos en objetos tangibles, como también configuraciones formales en piezas musicales.

Ejercitación 1: Composiciones sonocromáticas

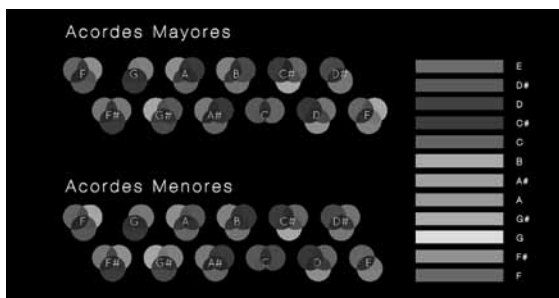
Se desarrolla utilizando como base la escala sonocromática de Neil Harbisson¹⁵ una escala no logarítmica basada en la transposición de frecuencias de luz a frecuencias de sonido. La escala descarta el color como círculo cromático e ignora la percepción logarítmica musical para poder así traspasar los límites de la percepción humana.

Siendo que de esta manera es posible relacionar el color y el sonido de forma objetiva, se experimenta en la superposición sonido-color, generando por medio de acordes (en este caso triadas) un resultante de la sumatoria de 3 colores-notas.

Dirección: Música a Arquitectura

Finalidad: Transpolación de frecuencias sonoras a frecuencias lumínicas

Conclusiones: Es posible mediante la reproducción simultánea de notas encontrar el tono cromático resultante, y de esa forma hacer analogías de acordes con sus colores resultantes.



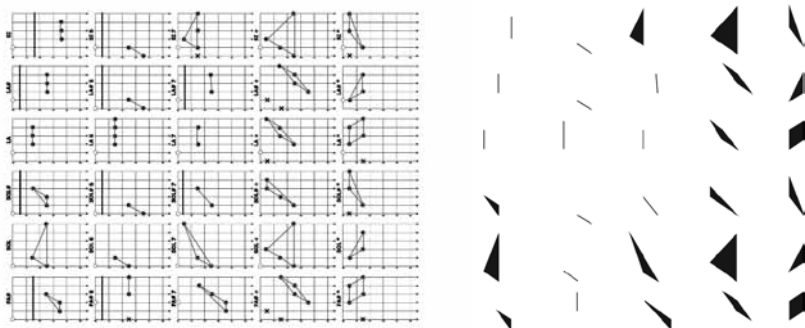
Ejercitación 2: Composiciones musicales-formales a partir de la física del instrumento

Entendiendo que la altura del sonido que produce una cuerda depende de su longitud y de su masa, y que los trastes están dispuestos de manera que si pulsamos las cuerdas conforme vamos pisando consecutivamente en ellos, el sonido irá variando en un semitono, se experimentó con la conexión de los puntos-notas pulsados para hacer sonar un acorde y su relación con la forma bidimensional en la que este ejercicio deriva.

Dirección: Música a Arquitectura

Finalidad: Encontrar la geometría resultante de los puntos de ejecución en un instrumento musical existente.

Conclusiones: Las notas son ordenadas en el espacio del instrumento según sus necesidades físicas para alcanzar un determinado sonido. La conexión de estos puntos genera formas geométricas. Existe una relación directa entre la nota musical y su ubicación en el espacio.



Ejercitación 3: Matriz sonocromática direccional

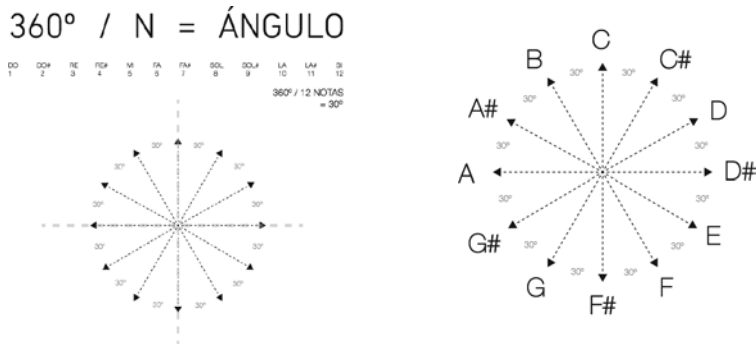
Se elabora tomando como referencia el círculo cromático, en el cual las doce notas de la escala cromática son representadas mediante un círculo dividido en doce partes exactamente iguales y las cuales van seguidas una tras de otra en sentido de las agujas del reloj. En este ejercicio, el vector que se desarrolla desde el centro hasta el perímetro del círculo nos indica una dirección en el espacio bidimensional.

Dirección: Música a Arquitectura

Fin: Generar una matriz expansiva universal aplicable en el espacio bidimensional.

Conclusiones:

La ubicación del punto representante del tono en el plano no varía con respecto a la octava. Al ser una matriz expansiva el vector es infinito, carente de un punto final determinado.



Ejercitación 4: Presentación de acordes en el espacio bidimensional

Tomando como partida el ejercicio anterior, se establece una conexión formal recta entre las intersecciones del vector expansivo correspondiente a cada nota y la línea de circunferencia.

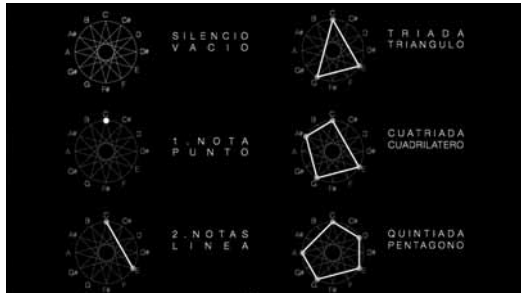
Dirección: BIDIRECCIONAL

Finalidad: Descubrir configuraciones sonoras a partir de formas geométricas y viceversa

Conclusiones:

Se establece una relación directa entre las proporciones de ambas artes. La expansión en la representación bidimensional no se amplía de forma escalar a partir de un punto central, sino que responde a las proporciones de cada uno de sus elementos.

La cantidad de notas ejecutadas que involucraremos nos indicará la cantidad de vértices que tendrá la figura geométrica obtenida.



Ejercitación 5: Cota sonocromática de expansión definida

Como complemento de la matriz de expansión bidimensional se determina un radio de referencia que representa la altura de cada nota ordenada en el vector expansivo. Esa distancia es variable y adaptable. (D1)

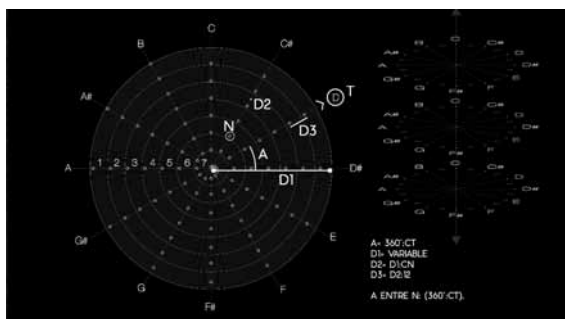
Dirección: Bidireccional

Finalidad: Generar un método empírico de representación de sonidos en el espacio.

Conclusiones:

Es posible utilizar este método para hacer traspolaciones bidireccionales: música a arquitectura, arquitectura-música

La altura de una nota se representa formalmente de forma centrífuga.



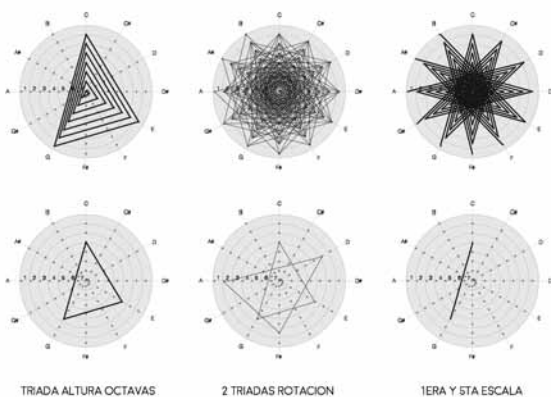
Ejercitación 6: Geometría sonocromática

Exploración geométrica lúdica, resultante de la unión de notas representadas en la cota sonocromática

Dirección: Arquitectura a música

Finalidad: Descubrir configuraciones sonoras a partir de formas geométricas

Conclusiones: Se establece una relación directa entre las proporciones de ambas artes. La expansión en la representación bidimensional no se amplía de forma escalar a partir de un punto central, sino que responde a las proporciones de cada uno de sus elementos.



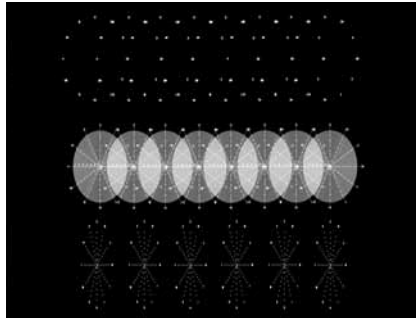
Ejercitación 7: Cota sonocromática de expansión

Considerando el límite dimensional de los ejercicios previos, se explora la incorporación de las dimensiones temporal-espacial mediante el orden lineal y equidistante de cotas sonocromáticas a partir del punto central.

Dirección: Bidireccional

Finalidad: Generar un método empírico de representación de sonidos en el espacio tridimensional.

Conclusiones: La sucesión de estas cotas sonocromáticas permiten la representación de frecuencias sonoras en tres dimensiones.



Ejercitación 8: Rotación

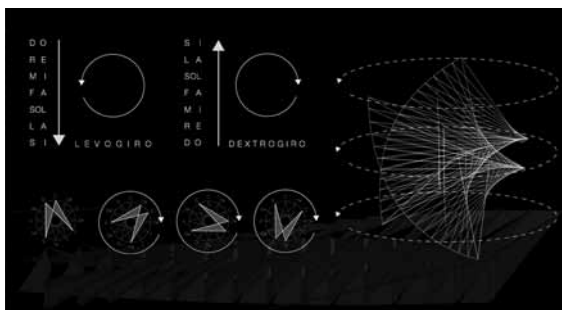
Exploración de movimiento en el espacio:

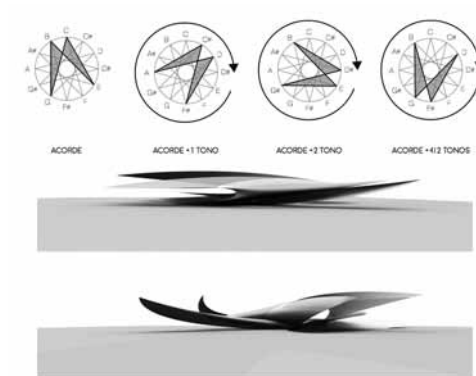
- a. Giro a partir de la trasposición de sucesión de notas de la escala cromática.
- b. Rotación a partir de la sucesión de acordes que respetan la misma estructura.

Dirección: Música a Arquitectura

Finalidad: Exploración formal

Conclusiones: Subir de tono implica un movimiento dextrógiro, mientras que bajar implica uno levógiro. Las estructuras de los acordes se mantienen en ambos casos como así también la forma.





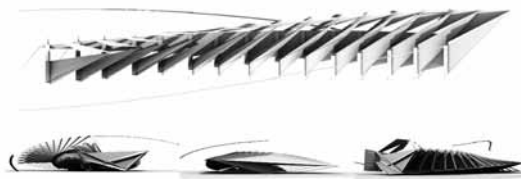
Ejercitación 9, 10 y 11: Rotación cuatriada cada semitono

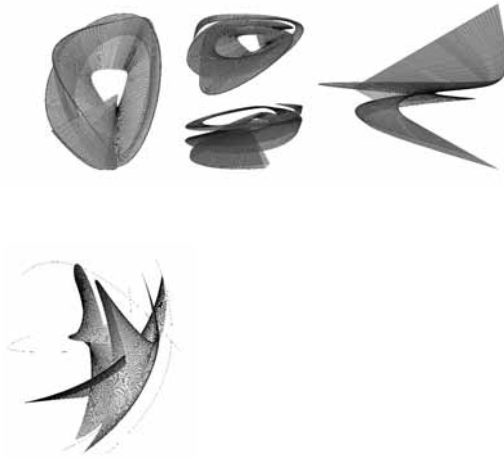
Exploración de movimiento en el espacio: Rotación a partir de la sucesión de acordes desplazados un semitono entre sí respetando la misma estructura.

Dirección: Música a Arquitectura

Finalidad: Búsqueda formal a partir de composiciones musicales.

Conclusiones: Se encuentra una relación directa entre las características armónicas al traspolar una pieza musical.





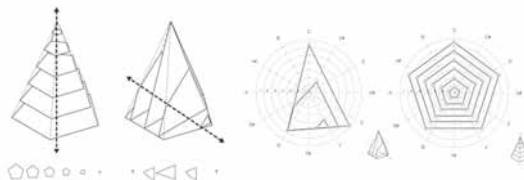
Ejercitación 12: Forma y sonido

Se someten volúmenes tangibles a la matriz sonocromática, donde cada intersección de las aristas con la cota es una nota específica.

Dirección: Arquitectura a Música

Finalidad: Encontrar sonidos en configuraciones formales

Conclusiones: Es posible mediante cotas sonocromáticas traspolar los puntos de intersección con la matriz a frecuencias sonoras, y de esa forma encontrar sonidos en cualquier forma tangible.



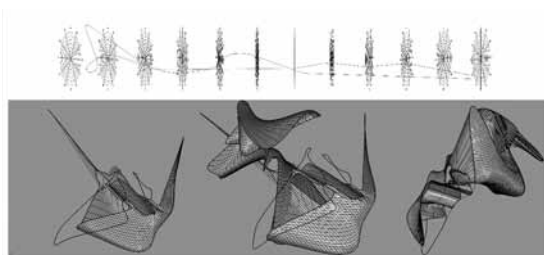
Ejercitación 13: Forma y sonido

Se toma un fragmento de una composición musical y es representada en la matriz como si esta fuese una partitura.

Dirección: Música a Arquitectura

Finalidad: Búsqueda formal a partir de composiciones musicales.

Conclusiones: Los acordes de triadas derivan en espacios con mayor complejidad para ser habitados por generar ángulos menores.

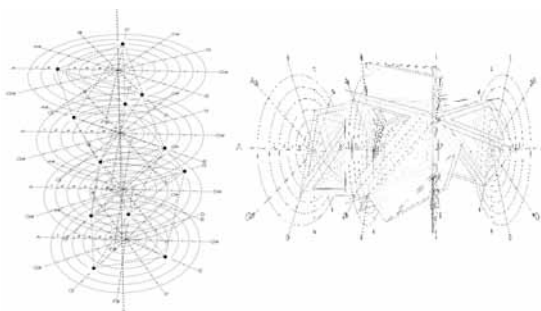
**Ejercitación 14: Forma y sonido**

Se toma un fragmento de una composición musical y es representada en la matriz como si esta fuese una partitura.

Dirección: Música a Arquitectura

Finalidad: Búsqueda formal a partir de composiciones musicales.

Conclusiones: Se encuentra una relación directa entre las características armónicas al tras-polar una pieza musical.



Conclusiones generales del Caso 2

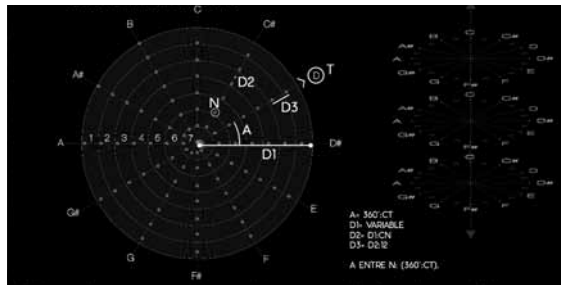
- Es posible mediante la reproducción simultánea de notas encontrar el tono cromático resultante, y de esa forma hacer analogías de acordes con sus colores resultantes.
- Existe una relación directa entre la nota musical y su ubicación en el espacio.
- Es posible mediante cotas sonocromáticas traspolar los puntos de intersección con la matriz a frecuencias sonoras, y de esa forma encontrar sonidos en cualquier forma tangible.

Sistemas

El sistema de cotas sonocromáticas consiste en una sucesión de secciones equidistantes cuyos límites o distancia de centro a perímetro (D1) y su eje longitudinal están dados por los límites del objeto a someter.

Cada cota está compuesta por vectores que se expanden desde un centro radial y cuyo ángulo (A) está definido por el resultado de la división entre el número de tonos de la escala aplicada, en este caso cromática (CT). El círculo a su vez se expande de forma centrífuga en círculos equidistantes, y su distancia (D3) es dada por la distancia D1 dividida a la cantidad de octavas.

La ubicación del punto de la nota en la cota bidimensional será la intersección entre el eje D1 del tono y el círculo que corresponde a la octava en la que se encuentra. Cada nota corresponde a un punto de la matriz, y cada punto en el espacio corresponde a una nota.



4. A modo de cierre

A modo de conclusión¹⁶ transcribimos una conversación de tres alumnos que condensa el pensamiento más íntimo del presente texto y de la investigación que lo origina.

A: hay un sonido en la arquitectura

B: no entiendo

A: el sonido en un espacio de $2x2x3$ es distinto a uno de $2x2x6$

B: es cierto, tiene otra profundidad u otra altura según como configure al $2x2x3$ o al $2x2x6$... silencio y sonido varía según las dimensiones del espacio y de sus materiales ...y qué piensan del eco?

A: claro! el eco aparece en tanto una forma o geometría que lo posibilita

B: entonces, porfiamos pensar que el eco dormía y la geometría lo despertó

A: podría ser una respuesta desde la poesía

B: mejor dicho, es una respuesta desde la música, hay un sonido en la geometría, un tipo de sonido, de silencio, de eco según la medida y la forma de un espacio.

A: Sí! ... y el causante de ello es el número! El número en cuanto la dimensión del espacio.

C: El número es a la geometría lo que la letra a la palabra.

B: Es cierto, es lo que posibilita su escritura y su lectura.

C: Y en ello (por ello!) su existencia

Notas

1. Resolución de Honorable Consejo Superior N° 80/2016. Universidad de Mendoza. Proyecto de Investigación N° 6. Título: Generación y sistematización de procedimientos proyectuales devenidos del vínculo entre arquitectura y otras artes. Dirección Mag. Arq. Sebastián Serrani.
2. IDEA, Instituto de Diseño y Experimentación Arquitectónica.
3. Se dice “por lo general lo visual no es audible” ya que existen casos de personas con la condición de sinestesia, las cuales, tienen percepciones complementarias, por ejemplo: escuchan sonidos al ver un paisaje o sienten olores al ver colores.
4. El citado trabajo refería a transferir a un espacio la sensación que produce una entidad sonora. Diseño Arquitectónico, FAUD UM.
5. Valente, J. A. Variaciones sobre el pájaro y la red, Tusquets Editores, Barcelona.
6. Foucault, M. Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas, Siglo Veintiuno Editores, México.
7. Escoriaza, M. J. (2016). “Sistema de argumentación teórica para una espacialidad variable / Construcción de un método devenido de herramientas experimentales”. Córdoba, Argentina. Trabajo Final de Maestría en Diseño de Procesos Innovativos (UCC).
8. Holl, S. (1996). New York, EEUU. Princeton Architectural Press.

9. Vicente, S. *La investigación desde sus protagonistas: Senderos y estrategias*. 2006. Mendoza, Argentina. Editorial UNCuyo, Argentina.
10. Moisset, I. *Investigar y proyectar: fronteras híbridas*. 2012. Córdoba, Argentina. En I. Moisset, C. Naselli, O. Paris, L. Peries, V. Colautti, & M. Pedrazzani, *La ciudad en transformación*. Córdoba: i+p.
11. Frayling, C. *Monograph: Research in art and design*. 1994. London, UK. Royal College of Art Research Papers, Vol 1, No 1.
12. Apuntes de Cátedra Diseño Arquitectónico, FAUD UM. Cuadernillo 5, 2015.
13. Apuntes de Cátedra de la Materia Diseño Arquitectónico, FAUD UM. Cuadernillo 9, 2019.
14. En este caso se trabajó con curvas pero el ejercicio podría realizarse con un cuadrado y con las mismas variables lograríamos otro tipo de espacialidades.
15. Neil Harbisson mediante un dispositivo tecnológico adherido a su cabeza puede percibir del color su vibración de forma objetiva y a partir de ello establecer las escalas sonocromáticas.
16. ¿Cómo situar una conclusión sin dar cuenta de una vivencia?, no es acaso esta (la vivencia) la validación o la negación de un saber acontecido? en APUNTES de Cátedra Diseño Arquitectónico, FAUD UM. Cuadernillo 8, 2018.

Bibliografía

- Escoriaza, M. J. (2016). “*Sistema de argumentación teórica para una espacialidad variable / Construcción de un método devenido de herramientas experimentales*”. 2016. Trabajo Final de Maestría en Diseño de Procesos Innovativos (UCC). Argentina.
- Foucault, M. (1998). *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. México: Siglo Veintiuno Editores.
- Frayling, C. (1994). *Monograph: Research in art and design*. Royal College of Art Research Papers, Vol 1, No 1. London, UK.
- Holl, S. (1996). *Anchoring*. Princeton Architectural Press. New York, EEUU.
- Holl, S. (2011). *Cuestiones de percepción*. Barcelona: Editorial G. Gili.
- Holl, S. (1997). *Entrelazamientos*. Barcelona: Editorial G. Gili.
- Moisset, I. (2012). *Investigar y proyectar: fronteras híbridas*. En I. Moisset, C. Naselli, O. Paris, L. Peries, V. Colautti, & M. Pedrazzani, *La ciudad en transformación*. Córdoba: i+p. Córdoba, Argentina.
- Pallasmaa, J. (2006). *Los Ojos de la Piel*. Barcelona: Editorial G. Gili.
- Pallasmaa, J. (2015). *La Mano que Piensa. Sabiduría Existencial y Corporal en la Arquitectura*. Barcelona: Editorial G. Gili.
- Valente, J. A. (1991). *Variaciones sobre el pájaro y la red*, Barcelona: Tusquets Editores.
- Valery, P. (2001). *Eupalinos o el arquitecto*. Madrid: Editorial A. Machado.
- Vicente, S. (2006). *La investigación desde sus protagonistas: Senderos y estrategias*. Editorial UNCuyo, Argentina. Mendoza, Argentina.

Artículos

- Equipo 3x3. (2016). *Blanco de la Música*. 3X3 Revista digital de arquitectura Numero 4. www.revista3x3.com. Mendoza, Argentina.
- Equipo 3x3. (2016). *Rojo de la Música*. 3X3, Revista digital de arquitectura Numero 5. www.revista3x3.com. Mendoza, Argentina.
- Equipo 3x3. (2016). *Azul de la Música*. 3X3, Revista digital de arquitectura Numero 6. www.revista3x3.com. Mendoza, Argentina.
- Ojeda, B. - Vacotto, E. (2015). *Alterar en Música*. 3X3 Revista digital de arquitectura Numero 3. www.revista3x3.com. Mendoza, Argentina.
- Russo, P. (2015). *Traspolar en Arquitectura*. 3X3 Revista digital de arquitectura Numero 1. www.revista3x3.com. Mendoza, Argentina.
- Russo, P. (2015). *Traspolar en Música*. 3X3 Revista digital de arquitectura Numero 1. www.revista3x3.com. Mendoza, Argentina.
- Serrani, S. (2015). *Ahuecar Agujerear en Música*. 3X3 Revista digital de arquitectura Numero 2. www.revista3x3.com. Mendoza, Argentina.

Abstract: The present article will try to expose a cut of the results of the Investigation “Architecture and Music, IDEA, FAUD UM” by means of the development of Analogies that link to am-bas arts, being the instance of the project where it is emphasized, more precisely at the moment in which the architectural form is created by means of musical parameters, which prefigure a later form or spatiality.

The research material, shown here, responds to Final Degree Projects of the Architecture degree. These are based on analogies that allow the transfer of meaning from one field to another, which guide the development of practical work in order to give a new look in the field of project practice and in the teaching of Architecture , understanding it as a discipline that contains in itself (in its cause) other arts.

Keywords: Architecture - Music - Analogies Project procedures.

Resumo: O presente artigo procurará expor um corte dos resultados da investigação “Arquitetura e Música, IDEA, FAUD UM” por meio do desenvolvimento de analogias vinculadas às artes básicas, sendo a instância do projeto em que é enfatizada, mais precisamente no momento em que a forma arquitetônica é criada por meio de parâmetros musicais, que prefiguram uma forma ou espacialidade posterior.

O material de pesquisa, mostrado aqui, responde aos Projetos de Graduação Final do curso de Arquitetura. Baseiam-se em analogias que permitem a transferência de significado de um campo para outro, que norteiam o desenvolvimento de trabalhos práticos, a fim de dar uma nova visão no campo da prática de projetos e no ensino de Arquitetura, entendendo-a como uma disciplina que contém em si (em sua causa) outras artes.

Palavras chave: Arquitetura - Música - Analogies - Procedimentos do projeto.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

Fenomenología del diseño: la reproducibilidad y el diseño de las imágenes, de los espacios, de los tiempos y de los afectos

Luis Álvarez Falcón ⁽¹⁾

Resumen: La siguiente investigación es una mención al lugar teórico del concepto de “reproducibilidad técnica” en la arquitectónica fenomenológica como método. Este concepto se enmarca en los diferentes contextos del siglo XX, siendo un referente en las teorías estéticas contemporáneas. Su referencia será imprescindible para situar la función del diseño en las imágenes, en los espacios, en los tiempos y en los afectos. El objetivo será reinterpretar fenomenológicamente este concepto a la luz de las técnicas del diseño, desde el diseño gráfico y la publicidad hasta la moda o la arquitectura. La conclusión pondrá en estrecha relación el diseño con las vanguardias artísticas y sus revoluciones, tanto de un modo positivo como negativo. La resituación fenomenológica, con un claro tono pedagógico, puede contribuir al objetivo de promover una reflexión teórica y metodológica sobre la creatividad, las emociones y el espacio, introduciendo una nueva aproximación al fenómeno del diseño.

Palabras clave: reproducibilidad técnica - imagen - imaginación - fantasía - diseño - afectividad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 161]

⁽¹⁾ Doctor en Filosofía y personal docente e investigador (Universidad de Zaragoza). Profesor colaborador en instituciones y universidades de ámbito nacional e internacional. Es especialista en Fenomenología y dirige actualmente numerosos proyectos transinstitucionales que tienen como objetivo común la difusión de la metodología fenomenológica en los distintos sectores del conocimiento y en sus distintos ámbitos de aplicación. Compagina la docencia con el diseño y la impartición de cursos, seminarios y conferencias. Es coordinador y gestor de proyectos, especialista en estrategias de análisis y evaluación. Colabora como asesor externo en diferentes instituciones, empresas y organismos internacionales.

Introducción

La liberación del objeto de su envoltorio, la destrucción del aura, es distintiva de una percepción cuya sensibilidad para lo homogéneo en el mundo ha crecido tanto actualmente que, a través de la reproducción, sobrepasa también lo irrepetible.
(Walter Benjamin. La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica).

1. Fenomenología del diseño

El diseño es un fenómeno repetible. Por el término “repetible” entendemos lo que es susceptible de repetición, reiteración, insistencia, reincidencia o reanudación, es decir, aquello que se vuelve a dar, o se puede repetir o reproducir, obteniendo los mismos o parecidos resultados. En este sentido nos referimos a la repetición como a una reproducción, copia, imitación, duplicado, réplica, calco o remedo, asociando esta reproducción con la difusión, proliferación, generación, propagación o multiplicación. Repetir está siempre relacionado con un objeto, evento, acontecimiento, acción o manifestación que es susceptible de reproducción, aunque en su origen sea único o singular, es decir, aunque no tenga una correspondencia semejante o equivalente. La naturaleza repetible del diseño expresa paradójicamente su singularidad contra lo general, su universalidad contra lo particular, su excepcionalidad contra lo ordinario. Se aparta de la ley, pero aspira a la universalidad, de la misma forma que lo hace el arte con una finalidad sin fin.

La repetibilidad del diseño en tanto fenómeno artístico pone en juego los pares conjugados de nociones descriptivas fenomenológicamente. Su aproximación desde la filosofía fenomenológica conlleva, en primer lugar, una distinción entre la experiencia estética, la experiencia artística y la percepción del mundo en tanto imagen. Además, pone en juego los dinamismos y efectuaciones de la subjetividad en su constitución del mundo de la vida, de la objetividad de las cosas y de su representación perceptiva, imaginativa y fantástica. En ambas aportaciones, tanto desde el arte como desde la filosofía, el fenómeno del diseño pone en juego la temporalidad y la espacialidad y, por consiguiente, la corporalidad y la afectividad, tal como ocurre en la experiencia artística, pero con un matiz diferente. La unicidad, la identidad, la repetibilidad y la reproducibilidad aparecerán como estos pares conjugados que muestran que el diseño es un fenómeno extremo del arte; extremo por tensar su experiencia, exhibiendo una aparente contradicción, y extremo por colindar con la experiencia artística. Esta paradójica contradicción constituye el objetivo de nuestra exposición. Se supone que una de las cualidades del arte ha de ser la irrepetibilidad. Sin embargo, el estilo, como categoría estética, es un ejemplo que ha exhibido la reproducción, la imitación, la difusión, la propagación, y hasta la repetición compulsiva, prescindiendo aparentemente del requisito de autenticidad, unicidad y singularidad, pareciendo contradecir lo que ocurre habitualmente en el arte. En el fenómeno del diseño el “aura”, en términos de la teoría estética contemporánea, es permanente y configura la imagen del mundo. Su relación con el artefacto es excepcional e implica una modulación de la dialéctica artefacto-

obra, tal como ocurre en la instantaneidad del arte como fenómeno. Vemos esa extremidad en múltiples prácticas artísticas: instalaciones, performances, action painting, body art, pop art y arte efímero, entre muchas otras. Las vanguardias artísticas han sabido denunciar y explotar esta modulación. Sus revoluciones han radicalizado hasta el extremo la relación artefacto-obra para mostrar esta oscilación fenoménica como lugar privilegiado o banco de ensayos donde ejercitar el carácter reactivo del arte (Álvarez Falcón, 2009: 28). Desde una aproximación fenomenológica se impone una reubicación de algunos de los problemas planteados por la teoría estética contemporánea (Álvarez Falcón, 2009: 173-206). Una aproximación al método fenomenológico puede describir dichos problemas, recurrentes por otro lado en la experiencia del arte, que se presentan siempre como indicadores del fenómeno y de la constitución de la realidad. El diseño configura el sentido y mi mundo, dando una imagen de todo lo que me circunda. Pese a una irreductible figurabilidad virtual, su fecundidad es excepcional y modifica tanto las relaciones de espacialidad como la temporalidad misma. Se sedimenta como los hábitos y se instituye como símbolo. El artefacto se ha visto modificado por la reproducibilidad y su trama técnica. Vemos algunos extremos en la estandarización, la utilizabilidad y el consumo. La propagación y su fugacidad van a mostrarnos la contradicción que caracteriza al diseño en todos los casos: ordenaciones urbanas, arquitectura, moda, utensilios, vehículos, muebles, publicidad, interfaces, electrodomésticos, telefonía, tipografía, envases, instrumentos, tecnología industrial, etc. ¿En qué sentido decimos que el fenómeno del diseño es repetible?

El diseño se refiere siempre a un boceto, bosquejo o esquema que se realiza, ya sea mentalmente o en un determinado soporte material, antes de concretar la producción definitiva de algo. El término también se emplea para referirse a la apariencia de ciertos productos en cuanto a sus líneas, formas y funcionalidades. En términos generales decimos que el diseño es el arte de lo “transposable”. En términos estrictamente técnicos, el diseño es el proceso consciente y deliberado, intencional, en definitiva, por el cual algunos elementos, componentes, potenciales, tendencias, estilos, gustos, etc., se disponen de forma intencionada en relaciones espaciales, temporales, corporales y afectivas, con el fin de lograr un resultado deseado. Su finalidad entraña la difusión, transmisión y propagación con el objetivo de modelar una cierta visión general y pregnante del mundo y de su circundación. Cuando hablamos de diseño no hablamos de una acción única e irreplicable, sino de todo aquello que debe repetirse, difundirse y reproducirse para configurar o conformar una nueva visión en la creación de objetos, espacios, artefactos, logotipos y marcas, prendas y accesorios, telas y patrones, interfaces digitales y software, productos impresos, creación de logotipos, identidades visuales, escenografías y estilos visuales de producción, objetos de comunicación visual relacionados con la promoción y difusión de mensajes comerciales, objetos de producción industrial para el uso humano, espacios habitables e interiores, carteles, tipografías, revistas, portadas de libros, sitios web, y un interminable etcétera. El diseño contemporáneo ha puesto en tela de juicio todas las categorías estéticas que han dominado, en el último siglo, la reflexión sobre la experiencia del arte. Tal fenómeno desborda el *factum* irrefragable de las vanguardias artísticas para ingresar en un nuevo y extraordinario contexto lleno de imprevisibles novedades técnicas.

El diseño es representificación [*Vergegenwärtigung*], es decir, posee el sentido de “volver a efectuar”, “evocar”, y en ese sentido ser repetible. El término “presentificación” responde

a la idea de “hacer presente”, “presentar en el ahora presente”. En términos fenomenológicos la presentificación es una conciencia de imagen [*Bildbewusstsein*]. La imaginación, incluida en la intencionalidad objetiva, es la presentificación de lo presente, mientras que la fantasía es la presentación de lo no presente (Richir, 2000: 260). En un principio, el fenómeno del diseño debe de tener en común con la experiencia del arte la imaginación como forma de presentificación, sin llegar a ser nunca una percepción en fantasía, quedándose en la estructura del objeto y en su superabundancia.

En el diseño las formas están sujetas a una conciencia de imagen sobre el objeto, y la imaginación cobra aquí su fuerza sobre la objetividad. En esto se distanciará de la experiencia del arte. Quedará por explicar esta distancia y las consecuencias que se seguirán en todo el despliegue fenomenológico de niveles de análisis, en la espacialidad, la temporalidad, la corporalidad y la afectividad, tal como ocurre en los fenómenos artísticos. Estas consecuencias afectan al espacio general de las artes y a las prácticas artísticas, pero también al mundo de los objetos y a sus operaciones, al proceso de simbolización y a sus instituciones, a la comunidad y al mundo de la vida. De ahí que recurramos nuevamente a la noción de la “imagen del mundo”; noción que se hipertrofia en el diseño y que envuelve nuestra percepción objetiva de las cosas en el encuentro habitual con los objetos.

En consecuencia, en esta descripción expondremos, en primer lugar, la principal contradicción del diseño como fenómeno. En segundo lugar, caracterizaremos su carácter extremo. Y, por último, reubicaremos el fenómeno en el régimen de la imaginación, donde se representa su repetibilidad y su reproducibilidad. Estas tres grandes cuestiones nos permitirán entender su excepcionalidad, aportando luz a la comprensión de las condiciones que lo hacen posible en tanto creación de formas, emociones y espacios, y como práctica contingente cuyas técnicas, metas y objetivos están en un proceso de continuo cambio. Por ello, podremos decir que el diseño es una práctica en la que continuamente se imprimen formas e ideas, que han de materializarse posteriormente mediante procedimientos manuales y mecánicos, permitiendo el desarrollo de la creatividad y de la originalidad.

2. La contradicción esencial en el diseño

En enero de 2011, coincidiendo con el ciento cuarenta aniversario del nacimiento de Walter Benjamin, la editorial Eutelequia de Madrid publicaba una colección de ensayos sobre el “pensador vagabundo”, sobre el *flâneur*. En sus páginas, y bajo el título *El curso de la experiencia*, yo mismo defendía una tesis contextualizada en la época del autor. En 1934, en el contexto de la *Zeitschrift für Sozialforschung*, se publicaba el artículo *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, la obra de arte en la era de la reproducibilidad técnica, una reflexión en torno a las nuevas formas de experiencia estética y de su potencial enorme y desconocido para un predominio de la función pública de la obra de arte (Álvarez Falcón, 2011: 87). Este “manifiesto” nacía anclado a un contexto muy determinado, pero en sus intuiciones se ponía en curso una “mirada fenomenológica” *in actu exercito*, ampliando sus consecuencias en la figura del diseño contemporáneo.

El carácter aurático de la obra de arte tradicional, clásica, es eliminado por la reproducción técnica. La reproducción técnica, de alguna manera, neutraliza esa distancia infinita, acercando el artefacto al espectador. Con las 'técnicas de reproducción' la obra de arte se convierte en un mero objeto manipulable, a través del cual el espectador mismo puede tener una relación cotidiana más activa, pero más pobre (Payot, 2000: 13). En este sentido la experiencia ya no queda limitada a la pura recepción pasiva, sino que es la actividad misma la que depauperara la experiencia originaria del arte. Se trata de mostrar el desplazamiento del 'valor cultural' que tenía lo aurático, tanto en las sociedades tradicionales como en las modernas, al 'valor de pura exhibición' que trae la reproducción técnica. El final de partida de este principio era el "fetichismo de la mercancía", los indiscretos pasajes de París en el siglo XIX, las casas de vidrio de Loos o de Le Corbusier, el ensueño del ratón Mickey. En esta nueva experiencia, el centro ya no estará en la obra misma, ni tampoco en la pura subjetividad del espectador, sino que se ubicará en el punto de intersección entre ambos, en un entrecruzamiento, en un *empiétement* que ejemplifica una contradicción entre la objetividad y la experiencia artística. Esta contradicción se expresa en la conjugación arte-reproducibilidad.

Más allá de las categorías y de la indefinición del arte, el fenómeno del diseño, en toda su amplitud, muestra una contradicción, una controversia: no es arte, pero invade, usurpa, o injiere en lo que es arte. Bien sea por su percepción imaginativa, bien sea por su simbología, por su utilidad, habitabilidad u hospitalidad, bien sea por su estabilidad en un mundo circundante y configurado representativamente, el diseño escapa a la definición de arte, pero es arte en un extremo. Cuando Benjamin advierte que la pérdida del aura degenerará en furor y que los mismos procedimientos modificarán la percepción al servicio de la más cruda reacción, se sitúa en una sociedad postindustrial. El ritual que servía de cinturón protector dará paso a la peligrosa manipulación de la experiencia. Allí donde debería vivirse la realización y el contacto irrepitable y único del ser humano con los 'objetos' del mundo, encontraremos ahora la suplantación, la masificación y el asalto visual, propios de una cultura del barbitúrico y del shock sensorial.

La negatividad de este dictamen se funda en la oposición entre lo originario y lo reproducido, siendo la experiencia del arte un ámbito desligado de la experiencia estética y de la pura objetividad, perceptiva o imaginativa (Sánchez Ortiz de Urbina, 2011: 7). Esta negatividad es propia del juicio estético, en términos kantianos de aquello que place universalmente sin concepto (Álvarez Falcón, 2007: 6). Tanto en el diseño como en el arte, la modulación de la temporalidad misma, en su ensanchamiento fenomenológico, supone la determinación de una especial relación con la historia, con el mundo, con los otros y con nosotros mismos; una relación definida por una forma de ruptura o de negación del tiempo en forma de repetición. Se trata, en definitiva, de una relación en la que dominará casi exclusivamente la inmediatez, la proximidad y la univocidad, en detrimento de la lejanía, de la alusión y de la expectativa (Álvarez Falcón, 2008: 5). Lo que quizá Benjamin no acierta a ver es que la nueva imagen de su época es la convergencia entre diseño y tecnología, con la amplitud de creatividad y de autenticidad repetitiva, efímera y constitutiva de cánones, géneros y corrientes como el arte, siendo vanguardia en la producción de arte e imagen común del mundo más efímero e insustancial.

La concepción heterónoma de la experiencia estética, que Benjamin había expuesto al tratar del Barroco y del *Trauerspiel*, tendrá más adelante su culminación en el modelo de civilización del capitalismo industrial tras la primera gran derrota del proletariado. La comprensión del carácter efectivo del Barroco será clave para exhibir la cuestión de fondo. Ahí radicará un ejemplo máximo de la efectividad del diseño. En consecuencia, este barroquismo, desanclado de su institución simbólica [*Stiftung*], será un ejemplo de la efectividad del diseño en el fenómeno del arte de masas. Las posturas de Adorno, en su defensa de una concepción autónoma de la experiencia artística (Menke, 1997: 13), quedarán interpretadas desde la heteronomía de tal experiencia, mostrando la contradicción que supone el diseño: si bien no es arte, su experiencia linda con la experiencia artística a través de la imaginación, quien va a usurpar las condiciones que hacen posible esta experiencia.

Tal como el propio Heidegger señalaba en el curso de 1935, publicado en 1953 con el título de *Introducción a la Metafísica*, y en el curso de 1942, *El himno de Hölderlin: el Ister*, habrá más verdad en la tragedia que en la historia, puesto que en la tragedia hay una universalidad que no deriva de la teoría, sino de una determinada *poiesis*. Esta será la contradictoria universalidad que enfrenta al diseño con la obra de arte. La aspiración a esta universalidad vendrá determinada, en primer lugar, por su difusión reiterativa a través de la reproducción de formas, objetos, utilidades, espacios habitables, etc., y, en segundo lugar, por su intrusión en el ámbito de la experiencia artística, sin constituir arte en un sentido estrictamente fenomenológico. En tanto apariencia de ciertos productos, en cuanto a sus líneas, formas y funcionalidades, el diseño tenderá a su aspirada universalidad sin ser arte. En tanto que dicha apariencia transfigure la objetividad ordinaria de las cosas, el diseño compartirá la universalidad del arte sin llegar a tener el estatuto ontológico de sus obras. Esta fecunda contradicción exige aclarar qué es lo que ocurre en ese territorio privilegiado de la objetividad, próximo al régimen fenomenológico donde se dan las condiciones de la experiencia artística. De ahí que califiquemos el fenómeno del diseño como un fenómeno extremo. A continuación, expondremos en qué sentido calificamos de extremo este fenómeno para, posteriormente, reubicar fenomenológicamente la contradicción expuesta y su carácter marginal.

3. El diseño como fenómeno extremo

El carácter extremo del diseño como fenómeno estriba en su proximidad a la experiencia artística, sin desligarse de su funcionamiento puramente imaginativo. En el linde entre la objetividad y la fantasía reside la condición de esta marginalidad, entendida como divisoria entre dos regímenes arquitectónicamente colindantes: el de la percepción imaginativa y el de la percepción en fantasía, o fantasía perceptiva (Richir, 2004: 517).

Es en el contexto artístico de la arquitectura, como ámbito paradigmático, donde se exhibe con manifiesta evidencia este carácter extremo, si bien los rasgos de esta difusa demarcación aparecen también en otras áreas como la ingeniería, la tecnología, la moda o el diseño gráfico (Álvarez Falcón, 2013: 815-836). En la arquitectura la percepción queda anclada a la habitabilidad y a la utilizabilidad (efectividad y objetividad) y, sin embargo,

genera una imagen única del lugar que puede reproducirse virtualmente de un modo repetible, en forma de estilo, corriente artística o tendencia (no objetivada y con identidad). En la arquitectura asistimos a un conflicto originario, aquel que enfrenta el espacio de la experiencia humana con el espacio de la naturaleza (Pedregosa, 2019: 165). Vivimos a la vez el espacio a nuestro alrededor y el espacio sobre la tierra, y en todos los casos hacemos espacio. Esta espacialización es simultánea a nuestra experiencia de la espacialidad topológica, donde generamos la orientación, la localidad y la exterioridad. A su vez, esta espacialización es simultánea y diferente a la espacialidad métrica de puntos y distancias (Sánchez Ortiz de Urbina, 2014: 379). Sin embargo, tanto el hacerse del espacio como su topología y su métrica toman el cuerpo, la corporalidad [*Leiblichkeit*], como punto cero o célula de espacialización, con sus kinestesias de fantasía, con las kinestesias del cuerpo vivido [*Leib*] y con aquellas que caracterizan a los afectos emocionales (kinestesias corpóreas).

La espacialidad métrica de puntos y distancias, aquella que sucede en una temporalidad objetiva está constituida por perceptos objetivos y forma parte de la efectividad del mundo de los objetos y de sus construcciones objetivas. Aquella otra espacialidad, que no es tridimensional, en la que no hay ni puntos ni distancias, ni un espacio en el sentido euclidiano, es espacialidad de orientación, donde se manifiesta la interioridad frente a una exterioridad dimensionada. Es una espacialidad que no necesita del anclaje de unas distancias fijas. Ese espacio es lugar, *tópos*, *locus*, y por ello podemos denominarlo espacio topológico, o espacio de situación (de *sinere*, asignar un lugar), con sus dos funciones básicas: orientación y exteriorización. La reduplicación de esta topología fenomenológica es la topología matemática, con sus nociones precisas de entorno abierto, vecindad, puntos límites o de acumulación, conjuntos cerrados, clausura, frontera, etc.

Si bien la espacialidad métrica está dominada por la percepción objetiva y por la imaginación, en sus acepciones fenomenológicas, sin embargo, la espacialidad de orientación “recrea” el espacio, percibido ahora en fantasía a través de la vivencia del cuerpo interno [*Leib*] y de sus kinestesias corpóreas (Richir, 2010: 167). Esta es la principal diferencia. En consecuencia, las síntesis y dinamismos utilizados en la constitución de la espacialidad métrica son síntesis activas, objetivas, mientras que en la espacialidad de orientación estas síntesis son pasivas, síntesis de apercepción no objetivas, no objetivables, pero con identidad, es decir, fantasías perceptivas [*perzeptive Phantasie*]. Husserl definirá estas síntesis en el texto 18 del volumen XXIII de la *Husserliana*, el dedicado a las presentificaciones intuitivas: fantasía, conciencia de imagen y recuerdo. El arte será el dominio de la fantasía [*Phantasie*] en forma perceptiva (Husserl, 1980: 498). Sin embargo, el diseño, que debía limitarse al dominio de la percepción objetiva y de la imaginación, incursionará de modo extremo en el ámbito de la percepción en fantasía. De este modo, tal fenómeno podrá reproducirse y, a su vez, ser objeto de experiencia artística.

El espacio arquitectónico da muestras del espacio interior de la experiencia humana. A través de la tendencia extrema del diseño a invadir el régimen fenomenológico de la fantasía, el espacio de la experiencia abandona su configuración objetiva y se universaliza virtualmente como el arte, reproduciéndose como objeto. En esta virtualización reproductiva de la imagen lo que ocurre en la escala fenomenológica es controlado técnicamente en la escala macroscópica de la praxis objetiva (Álvarez Falcón, 2019: 71). De este modo, el

diseño, sin ser arte, y de un modo contradictorio y extremo, aspira a proyectar el mundo más allá de la imaginación.

Referencias Bibliográficas

- Álvarez Falcón, L. (2007). “La indeterminación en el arte”, en *Astrolabio, Revista internacional de filosofía*, nº 5. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- _____. (2009). *Realidad, arte y conocimiento: La deriva estética tras el pensamiento contemporáneo*. Barcelona: Editorial Horsori.
- _____. (2013). “Arquitectura y fenomenología. Sobre la arquitectónica de la indeterminación en el espacio”, en *Eikasia, Revista de filosofía*, nº 47. Oviedo: Eikasia ediciones.
- _____. (2019). “Ampliación fenomenológica de la imagen en los nuevos medios”, en López Sáenz, M.C. y Trilles Calvo, K.P. (2019). *A las imágenes mismas. Fenomenología y nuevos medios*. Madrid: Ápeiron Ediciones.
- Heidegger, M. (1953). *Einführung in die Metaphysik*. Tübingen: Max Niemeyer; Einführung in die Metaphysik (SS 1935), editado por Petra Jaeger, 1983, en Gesamtausgabe [Edición integral]. Fráncfort del Meno: Klostermann, 1975-ss. Traducción al español: (2001). *Introducción a la metafísica*. Buenos Aires: Gedisa Editorial.
- _____. (2011). *Erläuterungen zu Hölderlins Dichtung (1936-1968)*. Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann Verlag.
- Husserl, E. (1980). “Zur lehre von den anschauungen und ihren modis”, en *Phantasie, Bildbewusstsein, Erinnerung*. Dordrecht-Boston-London: Kluwer Academic Publishers, pp. 498-523.
- Menke, Ch. (1997). *La Soberanía del Arte*. Traducción Ricardo Sánchez Ortiz de Urbina. Madrid: Visor.
- Payot, D. (2000). “*Pauvreté et Expérience*”, en *Après l’Harmonie*. Belfort: Ed. Circé.
- Pedregosa, P. (2019). “Sandalías, muros y casas, o cómo armonizar el cuerpo con la naturaleza”, en *Escribano, X. (ed.). (2019). De pie sobre la tierra: caminar, correr, danzar*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Richir, M. (2000). *Phénoménologie en esquisses. Nouvelles fondations*. Grenoble: Editions Jérôme Millon.
- _____. (2004). *Phantasia, imagination, affectivité: phénoménologie et anthropologie phénoménologique*. Grenoble: Editions Jérôme Millon.
- _____. (2010). *Variations sur le sublime et le soi*. Grenoble: Editions Jérôme Millon.
- Sánchez Ortiz de Urbina, R. (2011). “*L’obscurité de l’expérience esthétique*”, en *Annales de phénoménologie*, pp. 7-32.
- _____. (2014). *Estromatología*. Madrid: Editorial Brumaria-Eikasia.

Abstract: The present study is a mention to the theoretical concept of “technical reproductibility” within the method of phenomenological architecture. The concept is framed in different twentieth century contexts, becoming a referent in contemporary aesthetic theories that will be essential to locate the function of design in images, spaces, times and affection. The objective will be to reinterpret this concept phenomenologically in the light of design techniques, from graphic design and publicity to fashion or architecture. The conclusion will closely connect design with the artistic avant-garde and its revolutions, taking both a positive and a negative approach. A phenomenological repositioning with a clear pedagogical tone can promote a theoretical and methodological reflection on creativity, emotions and space, giving a new approach to the phenomenon of design.

Keywords: technical reproductibility - image - imagination - fantasy - design - affectivity.

Resumo: A pesquisa a seguir é uma menção ao lugar teórico do conceito de “reprodutibilidade técnica” na arquitetura fenomenológica como método. Esse conceito está enquadrado nos diferentes contextos do século XX, sendo referência nas teorias estéticas contemporâneas. Sua referência será essencial para colocar a função do design nas imagens, nos espaços, nos tempos e nos afetos. O objetivo será reinterpretar fenomenologicamente esse conceito à luz das técnicas de design, do design gráfico e publicidade à moda ou arquitetura. A conclusão colocará o design em estreita relação com a vanguarda artística e suas revoluções, tanto positiva quanto negativamente. A restituição fenomenológica, com um claro tom pedagógico, pode contribuir para o objetivo de promover uma reflexão teórica e metodológica sobre criatividade, emoções e espaço, introduzindo uma nova abordagem ao fenômeno do design.

Palavras chave: reprodutibilidade técnica - imagen - imaginação - fantasia - design - afetividade.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

Desenhando Memórias em Espaços Solidários: um registro de emoções no abrigo de idosos Vila Vicentina

Ana Beatriz Pereyra de Andrade ⁽¹⁾, Ana Maria Rebello Magalhaes ⁽²⁾, Ariadne Franco Mathias ⁽³⁾, Lucas Furio Melara ⁽⁴⁾ e Paula Rebello Magalhaes de Oliveira ⁽⁵⁾

Resumo: O artigo propõe reflexões acerca das relações interdisciplinares que consideram espaço, emoção e memória. Explora aspectos da influência cultural e responsabilidade social do Design na atualidade, possibilidades de diálogo com outras áreas do conhecimento e capacidade de tecer relações entre saberes. Coloca-se em cena uma experiência projetual criativa na área do Design Social, cujos princípios teóricos e práticas metodológicas fundamentaram um ensaio fotográfico. A vivência singular resultou no livro “Velhas lembranças, memórias de vida”, inspirado nos relatos afetivos de quatorze idosos abrigados na Vila Vicentina, espaço de ‘um acontecer solidário’. Embora deslocados de suas origens, a sensação de realidade não se perde e o novo espaço torna-se definitivo para que reminiscências do passado convivam com o presente e proponham um olhar para o futuro.

Palavras chave: design social - memórias afetivas - espaços solidários - interdisciplinaridade.

[Resumos em espanhol e inglês nas páginas 176-177]

⁽¹⁾ Ana Beatriz Pereira de Andrade. Designer e Professora (FAAC/UNESP). Doutora em Psicologia Social (UERJ), Mestre em Comunicação e Cultura (UFRJ) e Bacharel em Comunicação Visual (PUC-Rio). Pertence a comitês editoriais e científicos, fóruns acadêmico-científicos nacionais e internacionais. Colaboradora do Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura (UNESP/CNPq). Na Universidade de Palermo é Embajadora del Diseño Latinoamericano, reconhecida por Trajetória Acadêmica e Profissional. Coordena Seminarios Avanzados Internacionales - Brasil. Membro do Comité Académico Internacional, Comité Latino Americano de Posgrado, Asociaciones Latinoamericanas de Carreras de Diseño, Foro de Escuelas de Diseño e Comité Externo de Evaluación do Programa de Investigación y Desarrollo en Diseño.

⁽²⁾ Ana Maria Rebello Magalhães. Doutora em História - PPGH/UERJ (2011), Mestre em História da Arte/Antropologia da Arte na Pós Graduação em Artes Visuais, EBA/UFRJ (1990). Bacharel em Comunicação Visual - EBA/UFRJ (1982). É pesquisadora colaboradora do Laboratório de Estudos de Imigração: Labimi - UERJ. Ministrou aulas, como docente convidada, na disciplina Deontologia do Design - Mestrado Profissional em De-

sign - UFRN (2013 e 2014). Tem experiência em docência e pesquisa em Artes Visuais, com ênfase em História da Arte e História do Design. Parecerista, membro de comitês científicos em fóruns nacionais e internacionais.

⁽³⁾ Ariadne Franco Mathias. Designer gráfica e diretora de fotografia pela Academia Internacional de Cinema. Foi membro do grupo de estudos em Design Contemporâneo e bolsista de apoio acadêmico no Laboratório de Design - Pesquisa, Extensão e Ensino onde explorou possibilidades e atividades referentes à experimentos gráficos e publicação independente.

⁽⁴⁾ Lucas Furio Melara. Designer e Pesquisador em Design Social com foco no Desenvolvimento Sustentável pautado nos 17 Objetivos propostos pela ONU. Bauruense, é Designer-Chefe da LM&Co., Agência de Comunicação, Design e Gestão de Negócios no Setor 2.5.

⁽⁵⁾ Paula Rebello Magalhães de Oliveira. Doutora em Psicologia Social - UERJ (2016), Mestre em Ciência, em Saúde Pública - FIOCRUZ (2002), Especialista em Saúde Mental - FIOCRUZ (1999). Bacharel em Psicologia, Licenciada em Psicologia e Formação de Psicólogo - UERJ (1997). Professora do Curso de Graduação em Psicologia - UNIVERSO e UNIABEU. Investiga relações humanas mediadas por tecnologias da informação, em especial, processos comunicacionais e recursos interativos envolvidos no uso de redes sociais para o relacionamento amoroso. Possui experiência em Psicologia Clínica, Recursos Humanos, Educação e Pesquisa, atuou principalmente com os seguintes temas: subjetividade, cultura, processos grupais, percepção, criatividade, propaganda e consumo.

Introdução

A imagem poética transporta-nos à
origem do ser falante
(Gaston Bachelard)

A presente pesquisa teve por objetivo investigar questões acerca das memórias, lembranças e relatos orais de idosos abrigados na Vila Vicentina em Bauru, cidade localizada no interior do estado de São Paulo. O resultado foi uma produção imagética (fotográfica) e iconográfica. Para tal, fez-se necessário reunir saberes interdisciplinares fundamentais para o processo metodológico.

Optou-se pela Cartografia, como forma descritiva, tal como proposto pela psicóloga Suely Rolnik, no sentido de considerar questões no campo do sensível. Outras questões contempladas foram apontadas pelo sociólogo Milton Santos, para tratar de espaços e aspectos no campo da Psicologia Social (Memórias), tais como tratados por Ecléa Bosi, a fim de colocar em cena visibilidades e invisibilidades.

Um princípio a ser adotado ao longo do processo é o do Design Social que, em sua origem, propõe o pesquisar junto com alguém e não para alguém. O design emerge como estratégia no que se refere às formas de lidar com o humano, por meio da qual se torna possível construir criativamente novas perspectivas e formas de olhar.

Valores e Princípios

Reconhecer a complexidade do sistema já é um grande avanço. Se todos adquirirem alguma consciência do tamanho e do intrincado das relações que regem o mundo hoje, será possível caminhar coletivamente em direção a um objetivo, seja qual for.
(Rafael Cardoso)

Para que fosse atingido o objetivo geral do projeto tornaram-se necessários levantamentos antropológicos, socioculturais e históricos. Buscava-se conferir visibilidade e voz ao idoso, refletir sobre sua importância no meio social, empregando ferramentas relacionadas ao Design, sobretudo no campo da Fotografia, analisadas e eleitas como instrumentos possíveis em relação ao objeto de estudo.

A inspiração veio do trabalho realizado por Annie Leibovitz. Esta fotógrafa norte-americana descobriu sua afinidade com a profissão em um workshop de fotografia, quando ainda cursava artes no Instituto de Artes de São Francisco. Sua especialidade são os retratos em estúdio ou ao ar livre. Começou a carreira em 1969, em São Francisco, na revista *Rolling Stone*, que não era ainda uma publicação expressiva. Annie registrou momentos decisivos da história dos Estados Unidos, bem como fixou imagens dos principais ícones da música das décadas de 70 e 80. No início de sua carreira, ela optou por uma estética simples, sem recorrer a produções elaboradas, dando preferência a imagens em preto e branco.

Sobre sua obra a própria fotógrafa declara:

Coisas acontecem na sua frente e você tem de estar preparado para decidir quando usar a câmera. Esse é um dos aspectos mais interessantes e misteriosos da fotografia (Leibovitz, 2008).

Essa percepção sensível, acerca do momento preciso a ser fixado, sua clareza quanto à escolha do objeto, valeram a Annie o reconhecimento internacional, por sua habilidade em perpetuar, por meio de imagens, as histórias das pessoas.

Bauru cidade que seduz

Há múltiplas variações no modo de ver a cidade, mas em cada uma, encontra-se sua verdade representativa.
(Lucrécia D' Alessio Ferrara)

A internacionalização da obra do sociólogo Milton Santos deve-se à sua forma de tratar as questões do espaço, considerando a cidadania como forma de construção de um pensamento crítico e sensível.

Em 'O Espaço Poético' o autor observa que:

A geografia brasileira seria outra se todos os brasileiros fossem verdadeiros cidadãos. O volume e a velocidade das migrações seriam menores. As pessoas valem pouco onde estão e saem correndo em busca do valor que não têm (Santos, 1978).

Compreendendo a tessitura das funções do espaço, definida como conjunto manifesto e indissociável das relações sociais, sistema de objetos e sistema de ações, ao longo do tempo, recomenda:

O espaço deve ser considerado como uma totalidade, a exemplo da própria sociedade que lhe dá vida (...) o espaço deve ser considerado como um conjunto de funções e formas que se apresentam por processos do passado e do presente (...) o espaço se define como um conjunto de formas representativas de relações sociais do passado e do presente e por uma estrutura representada por relações sociais que se manifestam através de processos e funções (Santos, 1978).

O autor construiu, em sua obra, uma análise transversal fundamentada nos princípios e categorias geográficos, descritos de forma crítica, voltando-se tanto às questões estruturais do funcionamento sócio-espacial, quanto propondo um repensar de bases, a partir do fortalecimento da cidadania, vendo o espaço urbano na sua dimensão de complexidade e dinamismo.

O recorte geográfico da nossa pesquisa traz para o foco da análise a cidade de Bauru, interior de São Paulo. Fundada em 1896, hoje é a cidade mais populosa do Centro-Oeste paulista, com densidade populacional de 510,83 habitantes por km², segundo o Censo de 2010. Um dos principais motivos do crescimento populacional foi a Marcha para o Oeste, incentivada pelo governo Getúlio Vargas para fomentar progresso e ocupação da Região Central do Brasil. Além da importância econômica, Bauru também guarda tradições e propõe aspectos culturais para a região.

O Índice de Desenvolvimento Humano Municipal - IDH-M é de 0,825, o de longevidade de 0,758 (o nacional é de 0,638), com uma renda *per capita* de 0,810. De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, IBGE, em Bauru a população da chamada *melhor idade* corresponde a 13% do total de moradores da cidade.

Comparando-se a população atual de idosos de Bauru à do Censo do IBGE de 2000 observa-se um crescimento de 3% em relação ao número anterior. A Prefeitura Municipal prevê que esse índice pode atingir os 17% do total da população em 2025.

Foi crucial, assim, considerar histórias e relatos orais da população idosa, como fontes de informação, para registro, compreensão e resgate de suas memórias e lembranças. A partir da relevância desses dados, definiram-se os princípios norteadores para fixar as imagens fotográficas. Nesse sentido, procurou-se agregar princípios da cartografia, tal como foram propostos por Suely Rolnik para quem “o cartógrafo serve-se de fontes as mais variadas, incluindo fontes não só escritas e nem só teóricas” (Rolnik, 1989).

Ser velho...

Além de ser um destino do indivíduo, a
velhice é uma categoria social.
(Ecléa Bosi)

O contingente idoso vem superando em taxa de crescimento os demais segmentos etários. Estudos mostram que o número de pessoas idosas aumenta em ritmo mais acelerado que o de pessoas que nascem. A elevação da taxa de expectativa de vida, dentre outros fatores, modifica a estrutura de gastos dos países em uma série de áreas importantes.

No Brasil, especificamente, o ritmo de crescimento da população idosa tem sido consistente. Segundo a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios - PNAD 2009, o país conta com uma população de cerca de 21 milhões de pessoas com 60 anos idade ou mais.

Para a Organização Mundial da Saúde (OMS) classificam-se, cronologicamente, como idosas, em países desenvolvidos, pessoas com mais de 65 anos, e em países em desenvolvimento, as de mais de 60 anos. No Brasil, portanto, toda pessoa com idade igual ou superior a 60 anos é idosa, de acordo com o artigo segundo, da Lei n. 8.842, de 04 de Janeiro de 1994, que trata da Política Nacional do Idoso. Na visão da geriatria, entretanto, uma pessoa é considerada de terceira idade a partir dos 75 anos. Observa-se que, na verdade, não existe um *acordo* acerca do que define os limites de idades da ‘pré-velhice’ ou da ‘velhice’. Embora saibamos que cada sociedade vivencia de modos diferentes o declínio biológico, parte-se do princípio que os idosos possuem grande e valiosa bagagem cultural e emocional que merece ser compartilhada. Suas vidas adquirem nova finalidade se lhes dedicarmos nossa atenção e os ouvirmos. Viveram ricas experiências, alguns constituíram família, trabalharam para mantê-la, lutaram, contribuíram com a sociedade. O vínculo com outras épocas vividas se faz presente na consciência de quem suportou muita coisa, de quem aprendeu tanto. Independente de suas lutas ou méritos particulares, no entanto, quando envelhecem passam a sofrer com o descaso e o preconceito social. No Brasil, apesar do que determina o recente Estatuto do Idoso, verifica-se que ainda há muito a aprender e fazer para modificar estas lamentáveis situações que, frequentemente, esvaziam o tempo do idoso de suas experiências significativas, relegando-o a um lugar à margem.

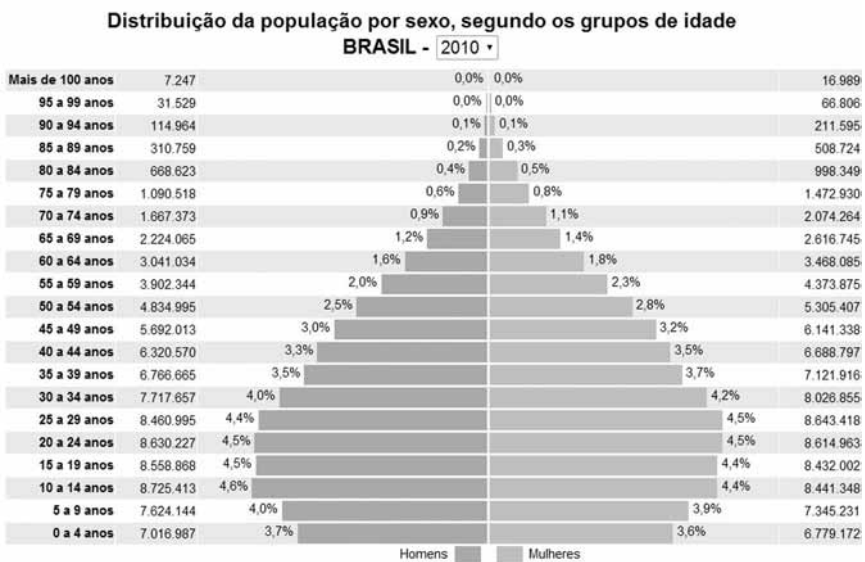
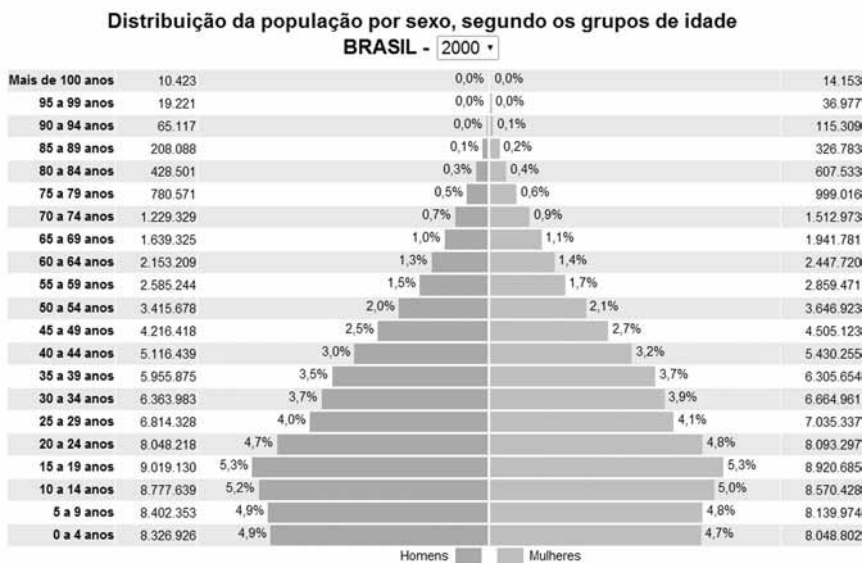


Tabela 1 (acima). Distribuição da população por sexo, segundo os grupos de idade no Brasil no ano 2000. Fonte: IBGE. **Tabela 2 (abaixo).** Distribuição da população por sexo, segundo os grupos de idade no Brasil no ano 2010. Fonte: IBGE.

A Vila Vicentina

Os lugares produzem uma relação entre estímulos sensíveis: visuais, olfativos, volumes e rugosidades, mais os afetos, alegrias, tristezas, luxo e pobreza do cotidiano.
(Lucrecia D' Alessio Ferrara)

A Vila Vicentina foi organizada a partir da mobilização de quarenta vicentinos, oriundos da Soci  t   de Saint-Vincent-de-Paul, fundada em 1833, em Paris, pelo beato Antoine Fr  d  ric Ozanam. Esta entidade tornou-se uma fortaleza, defendendo a causa e os direitos humanos dos exclu  dos. Aliando-se a autoridades bauruenses de diversos segmentos, os vicentinos assinaram um manifesto dirigindo um apelo    popula  o de Bauru. No dia 01 de mar  o de 1940, a Vila Vicentina iniciou os trabalhos de constru  o em um lote doado por Ant  nio Galv  o de Castro, Benedicta Cardoso Madureira e Di  genes Garcia, com 12.100 cruzeiros. Foram erguidos dois pavilh  es destinados a abrigar mulheres idosas e um pavilh  o para homens, al  m de uma enfermaria,   reas do p  tio, cozinha, lavanderia e escrit  rio.

O primeiro dec  nio da institui  o foi marcado pela administra  o das Ap  stolas do Sagrado Cora  o de Jesus. Posteriormente, a Vila passou a ser conduzida pela administra  o Vicentina, com uma diretoria de 25 membros que realizam os trabalhos de forma volunt  ria. Aos poucos, os servi  os para a comunidade foram se expandindo para al  m do suporte residencial e alimentar. Atualmente os idosos recebem tratamentos em diferentes   reas da sa  de, com atendimento m  dico, fisioterapia, odontologia e psicologia, al  m da realiza  o de atividades culturais, pedag  gicas, religiosas e sociais. Para que todas essas a  es da Vila Vicentina se concretizem, o programa de voluntariado, a rela  o com as Ap  stolas do Sagrado Cora  o de Jesus e o trabalho do Hospital de Reabilita  o de Anomalias Craniofaciais - HRAC/Centrinho - s  o essenciais. Assim tem sido poss  vel promover melhor qualidade de vida e bem-estar para os idosos (veja a Imagem 1).

Em 2020, a institui  o comemora seu 80   anivers  rio. Prop  em-se campanhas para projeto arquitet  nico, manuten  o da estrutura de lar e continuidade dos servi  os, a fim de garantir dignidade e respeito aos 79 idosos, ou seja, 79 vidas impactadas diretamente pelas atividades do espa  o.

Dentre essas 79 pessoas, 30 frequentam o Centro Dia de Refer  ncia da Pessoa Idosa. Neste espa  o social acontece a presta  o diurna dos servi  os de assist  ncia social, contando com suportes diversificados, visando a promover socializa  o atrav  s de atividades culturais, andrag  gicas e pedag  gicas. Tem por objetivo favorecer a autonomia, tanto do idoso que recebe cuidados em casa, quanto do cuidador que o auxilia. Outros 49 idosos, entre homens e mulheres, s  o abrigados na institui  o. Contam com moradia, alimenta  o, participam de atividades de lazer, oficinas de artesanato e alguns frequentam uma escola dedicada ao ensino b  sico. Recebem aux  lio m  dico, dentre outras a  es realizadas por cuidadores e por diferentes personagens dedicados, direta ou indiretamente, ao cuidado dos idosos, vinte e quatro horas por dia. As hist  rias de vida de muitas dessas pessoas entrela  am-se    hist  ria do espa  o, tecendo-se em redes invis  veis e din  micas.



Imagem 1 (esquerda).
Foto da Vila Vicentina
(Sem data exata). Fonte:
Acervo de Ariadne Franco
Mathias e Lucas Melara.
Imagem 2 (abaixo).
Aniversário dos abrigados
acompanhados de
voluntários. Fonte:
Acervo de Ariadne Franco
Mathias e Lucas Melara.



Colocam-se em cena, portanto, questões relativas à posição do idoso, no âmbito nacional a partir do foco na instituição Vila Vicentina. A intenção inicial foi realizar levantamento histórico, cultural e antropológico, na busca de melhor alcançar o objetivo geral, ou seja, resgatar lembranças, conferir visibilidade e voz às memórias, por meio da fotografia, complementada e enriquecida por textos, registros que emergiram das narrativas dos envolvidos (Veja a Imagem 2).

O que fazer?

O Design tende ao infinito – ou seja, a dialogar em algum nível com quase todos os outros campos do conhecimento.
(Rafael Cardoso)

Delineou-se no plano teórico e prático, o processo de verificar e registrar histórias, momentos e lembranças dos idosos, no sentido de revitalizar e fortalecer as identidades dos abrigados na Vila Vicentina. Lembre-se, sobre a relevância de se empreenderem tais estudos, o que nos diz Ecléa Bosi:

A memória dos velhos desdobra e alarga de tal maneira os horizontes da cultura que faz crescer junto com ela o pesquisador e a sociedade em que se insere (Bosi, 2003).

Na prática configurou-se o livro intitulado *Velhas Lembranças, Memórias de Vida* reunindo as imagens fotográficas dos idosos aos textos desenvolvidos a partir das entrevistas, realizadas ao longo de nosso trabalho de campo, em Vila Vicentina.

A cada passo do percurso, fez-se necessário analisar aspectos relacionados ao *pertencimento* à instituição, enquanto modificadores e organizadores do discurso em relação a lembranças e memórias, considerando como pano de fundo, questões relacionadas diretamente à história da cidade de Bauru.

Conviver e ouvir os abrigados permitiu-nos acessar suas vivências, relatos e histórias. Partindo-se de um roteiro previamente definido, em conjunto com uma jornalista local, foi possível traduzir, por meio da imagem fotográfica, as informações coletadas. Estas estariam acessíveis, desta forma, tornadas visíveis nas páginas do livro.

A pesquisa de campo, como exigia a proposta de interlocução junto à comunidade, voltava-se à abordagem qualitativa.

Tendo como *modelos* os idosos de Vila Vicentina, a fotografia focalizou seu universo, bens materiais e imateriais. O entorno constituiu cenário, estabelecendo uma relação íntima com os relatos, contribuindo para o alcance do resultado prático final.

Quanto ao projeto gráfico do livro destacou-se a colaboração da *designer* e artista visual Mana Bernardes, responsável pela tipografia do título da capa e títulos de abertura dos capítulos (Veja a Imagem 3).

Escolheu-se para compor o livro *Velhas Lembranças, Memórias de Vida* uma seleção de 14 histórias de abrigados, consideradas relevantes como amostra significativa, por serem representativas e coerentes com os objetivos e metodologia propostas no decorrer do projeto (Veja Imagens 4, 5, 6 e 7).



Imagem 3 (acima). Making Off das Entrevistas. Fonte: Acervo de Ariadne Franco Mathias e Lucas Melara. **Imagem 4 (abaixo):** Capa com tipografia de Mana Bernardes. Fonte: Acervo de Ariadne Franco Mathias e Lucas Melara.



Imagem 5 (esquerda):
Fotografia inserida no livro. Fonte: Acervo de Ariadne Franco Mathias e Lucas Melara.

Imagem 6 (abaixo):
Exemplo de página. Fonte: Acervo de Ariadne Franco Mathias e Lucas Melara.

Natalina dos Santos

Nascida e criada em Iau. Muito orgulho, sim senhor. Parece até que
leva no sangue o pouco do nordeste que seu nome carrega: Natal.
A doçura do sorriso e do riso frouxo, polidos pela idade,
esconde a saudade da lavoura.
"Passar café. Sinto falta de passar café."
E haja café, haja lavoura, haja serviço pra ocupar mente e corpo
que tanto insistem em chamar de "velho".
Velha é a haste do óculos de estimação recaído sobre os olhos vivos.
Estes que olham com a paciência que demanda a rotina no asilo.
Rotina, rotina, rotina. "Trabalho, trabalho, trabalho".
As palavras que nem sempre saem com facilidade trazem consigo
a leveza do espírito, e mesmo que com o timbre regido pela saudade,
falam com alegria dos muitos netos que "fazem uma falta danada".
E do bendito café, que vez ou outra
enche a boca
e o coração.





Imagem 7. Fotografia da capa. Fonte: Acervo de Ariadne Franco Mathias e Lucas Melara.

A experiência desdobrou-se em registros plenos de significados, que reforçam o caráter afetivo e emocional do Design Social, bem como estreitam as relações entre diversas áreas de conhecimento. Como observa Rafael Cardoso:

A grande importância do design reside em sua capacidade de construir pontes e forjar relações num mundo cada vez mais esfacelado pela especialização e fragmentação dos saberes (Cardoso, 2012).

Constatou-se, posteriormente, o impacto positivo do livro no que se refere à revitalização da memória oral dos abrigados, permitindo avaliar de forma prática, as condições de pertencimento dos mesmos. A grande receptividade do livro no âmbito da sociedade baurense, principal público alvo do projeto, demonstrou que os objetivos primordiais foram alcançados. Reafirma-se, ainda, a capacidade do Design de estabelecer diálogo com outros campos de conhecimento. Consolidou-se a percepção do alcance da responsabilidade do designer, no emprego da capacidade de tecer relações entre saberes, distanciados pela especialização. O Design pode contribuir neste esforço, viabilizando soluções criativas para os crescentes desafios, presentes e futuros, construindo pontes, difundindo valores. Pensar o Design como estratégia, voltada ao desenvolvimento humano, por intermédio da qual é possível construir uma sociedade inclusiva, faz com que se acredite na necessidade de repensar, permanentemente, as práticas que conservam viva a responsabilidade ética.

O projeto, por esse motivo, encontra-se sempre em processo, porque assim é o fazer em Design.

Sempre em processo! Cenas dos próximos capítulos

Desenhando memórias, esta experiência projetual criativa, na área do Design Social, seguiu princípios teóricos e práticas metodológicas que fundamentaram o ensaio fotográfico. Configuraram o livro “Velhas lembranças, memórias de vida”, onde se tornam visíveis os relatos afetivos de quatorze idosos abrigados na Vila Vicentina, em Bauru. Embora deslocados de suas origens, o ensejo de relembrem o vivido e o que foi aprendido ao longo do tempo, de relacionarem essas vivências ao presente, ao novo espaço de convivência, constituiu um mecanismo importante para a preservação de suas identidades. As reminiscências do passado, convivendo com o presente propõem um olhar para o futuro. Ressalta-se que a pesquisa obteve aprovação em fóruns acadêmico-científicos, incluindo Congressos Nacionais, Internacionais e publicações.

O projeto Gráfico-Editorial foi lançado por uma editora carioca, comercializado em livrarias relevantes no país, bem como em Portugal e na Espanha, internacionalizando-se.

O livro, produto final da pesquisa teve convites para lançamento na Festa Literária Internacional de Paraty, na Bienal do Livro do Rio de Janeiro e na feira LER - Salão Carioca, nas edições de 2019, ao lado de uma exposição das telas fotográficas.

Em Bauru, o livro foi lançado no 69º Churrasco Anual da Vila Vicentina, evento no Calendário Municipal. Ganhou destaque por comemorar os 80 anos da instituição, quando ocorreu a venda de exemplares, possibilitando a segunda edição do projeto a ser relançada no ano de 2020. Também fez parte de evento solene na semana de comemoração do aniversário de Bauru.

O projeto *Velhas Lembranças, Memórias de Vida* representou uma oportunidade de aprendizado quanto ao estabelecimento de diálogos e valorização do contato humano com os interlocutores. Para os idosos abrigados em Vila Vicentina, o projeto proporcionou a oportunidade de participação, de mostrarem sua competência traduzida em experiências de vida compartilhadas. Suas existências ganharam ressonância. A partir dos contatos estabeleceu-se uma relação de confiança, relatos de lembranças e memórias de vida fluíram, tornando-se visíveis.

Consideram-se as ações da Vila Vicentina de extrema relevância para a sociedade, principalmente no que se refere aos idosos que vivem em situação de risco, abandono e/ou vulnerabilidade social.

Referências

- Bacheard, G. (2000). *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes.
Bosi, E. (2005). *Memória e sociedade*. São Paulo: Companhia das Letras.

- Bosi, E. *Memoria da cidade: Lembranças paulistanas*. São Paulo: Instituto de Estudos Avançados da Universidade de São Paulo. Disponível na internet em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-40142003000100012> HYPERLINK «http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-40142003000100012&script=sci_arttext» & HYPERLINK «http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-40142003000100012&script=sci_arttext»script=sci_art text». Acesso em 07 Mar. 2014.
- Cardoso, R. (2012). *Design para um mundo complexo*. São Paulo: Cosac Naify.
- Feitler, B. e Stolarski, A.. (2012). *O design de Bea Feitler*. São Paulo: Cosac Naify.
- Ferrara, Lucrecia D'Aléssio. (2002). *Design em espaços*. São Paulo: Rosari.
- IBGE. Cresce a proporção de idosos na população. Disponível na internet em: <http://teen.ibge.gov.br/mao-na-roda/idosos> . Acesso em 06 Mar. 2014.
- Jornal Bom Dia. Numero de idosos cresce em Bauru. Disponível na internet em: <http://www.redebomdia.com.br/noticia/detalhe/59720/Numero+de+idosos+cresce+em+Bauru> HYPERLINK “<http://www.redebomdia.com.br/noticia/detalhe/59720/Numero+de+idosos+cresce+em+Bauru>”+>. Acesso em 07 Mar. 2014.
- Leibovitz, B. *Annie Leibovitz: A Vida Através das Lentes*. Imagem Filmes. 79 minutos. Documentário/Biografia. Dolby Digital 2.0
- Newton, H. (2009). *Helmut Newton*. São Paulo: Taschen do Brasil.
- Pacheco, H. S. (2009). *O Design e o Aprendizado: Barraca. Quando o Design Social Deságua No Desenho Coletivo*. Dissertação (mestrado) – PUC-Rio.
- Rolnik, S. (1989). *Cartografia Sentimental: Transformações contemporâneas do desejo*. São Paulo: Ed. Estação Liberdade.
- Rouillé, A.(2009). *A fotografia entre documento e arte contemporânea*. São Paulo: Editora Senac.
- Santos, M. (1987). *O Espaço do Cidadão*. São Paulo: Editora Nobel.
- Sontag, S.(2004). *Sobre a Fotografia*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Testino, M. (2009). *Mario de Janeiro Testino*. São Paulo: Taschen do Brasil.
- Vreeland, Lisa I.; Perlmutter, Bent-Jorgen; Tchong, Frédéric. *The Eye Has To Travel*. Andersson, Magnus; Curtis, Ron; Gray, Jonathan. Vreeland, Lisa I. Reino Unido. 2012. 86 minutos. Documentário/Biografia. Dolby Digital 2.0.

Abstract: The article proposes reflections on interdisciplinary relationships that consider space, emotion and memory. It explores aspects of design's cultural influence and social responsibility, possibilities for dialogue with other areas of knowledge, and the ability to weave relationships between knowledge. A creative project experience in the field of Social Design is set in motion, whose theoretical principles and methodological practices underlie a photographic essay. The unique experience resulted in the book “Old memories, memories of life”, inspired by the affective reports of fourteen elderly people housed in Vila Vicentina, a space of ‘a solidarity happening’. Although displaced from their origins, the sense of reality is not lost and the new space becomes definitive for reminiscences of the past to live with the present and propose a look to the future.

Keywords: social design - affective memories - solidarity spaces - interdisciplinarity.

Resumen: El artículo propone reflexiones sobre las relaciones interdisciplinarias que consideran el espacio, la emoción y la memoria. Explora aspectos de la influencia cultural y de responsabilidad social del Diseño en la actualidad, las posibilidades de diálogo con otras áreas del conocimiento y de la capacidad de tejer relaciones entre saberes. Se pone en escena una experiencia proyectual creativa en el campo del diseño social, cuyos principios teóricos y prácticas metodológicas fundamentaron un ensayo fotográfico. La experiencia única resultó en el libro “Viejos recuerdos, memorias de vida”, inspirado en los informes afectivos de catorce personas ancianas alojadas en la Vila Vicentina, un espacio de «un evento solidario». Aunque desplazados de sus orígenes, el sentido de la realidad no se pierde y el nuevo espacio se convierte en definitivo, para que las reminiscencias del pasado convivan con el presente y propongan una mirada al futuro.

Palabras clave: diseño social - memorias afectivas - espacios solidarios - interdisciplinaria-riedad.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

El juego consciente en el proceso del pensamiento creativo. Desde las emociones para no dejar de sentir tu ser; por medio del crear/ conectar/ comprender/ construir

Édgar Montaña Lozano ⁽¹⁾

Resumen: La implementación de la estrategia metodológica 4C busca potenciar el pensamiento creativo de los individuos a partir del conocimiento del ser y su relacionamiento con el entorno y, de esta manera, enriquecer la cultura y generar mejoras en la calidad de nuestras vidas.

A lo largo de la historia han surgido una gran cantidad de teorías sobre la creatividad que se centran enteramente en el individuo y la estudian como un fenómeno meramente psicológico. No obstante, en 1988, Mihaly Csikszentmihalyi publicó su teoría sobre la creatividad en la que afirmó que esta es un fenómeno tanto social y cultural, como psicológico, lo que significa que la creatividad se produce a partir de la interacción entre los pensamientos de una persona y un contexto sociocultural. Dicha teoría se erige a partir de un principio fundamental: “los resultados de la creatividad enriquecen la cultura y, de ese modo, mejoran indirectamente la calidad de nuestras vidas”. En este sentido, la presente ponencia pretende, a través del estudio del juego consciente definido por Johan Huizinga como un fundamento y un factor de la cultura, potenciar las emociones desde el conocimiento del ser a partir de la estrategia metodológica 4C: crear conectar, comprender y construir. Dicha estrategia parte del individuo, del conocimiento de sí mismo y se expande hacia el relacionamiento con el otro y con su entorno; en ese relacionarse se da el proceso creativo y el desarrollo de las competencias individuales y, de esta forma, se configura una mejora y un enriquecimiento en la cultura. Así pues, a través de la implementación de la estrategia metodológica se logran generar cambios de manera individual y colectiva.

Entre los retos que enfrenta la educación contemporánea son: la implementación de las TIC y metodologías activas, la enseñanza situada y el aprendizaje dialógico, para la formación de individuos que, además de competencias y conocimientos en un área específica, tengan las habilidades sociales necesarias para comunicarse y trabajar armónicamente con el otro. De esta manera, se llega a la presentación de la Metodología de Juego Formativo Cuatro C, como una propuesta para alentar el despliegue del *Ser* a través del *Crear*, *Conectar*, *Comprender* y *Construir* como acciones potenciadoras del cambio individual y social.

Palabras clave: Metodologías activas - enseñanza situada - aprendizaje dialógico - juego formativo - crear - conectar - comprender - construir.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 186-187]

⁽¹⁾ Diseñador Gráfico de la Fundación Universitaria del Área Andina, Artista Plástico de la Escuela de Arte EVV, Especialista en Intervención Creativa de la Colegiatura Colombiana, Facilitador LEGO SERIOUS PLAY® para Colombia, Facilitador LEGO EDUCATION para Colombia y Diplomado en Construcción de Ciudadanía de Urbano Medellín y CIDEU Barcelona, Certificado en Juego Formativo, Certificado en Constelaciones familiares y empresariales. Certificado en Design Thinking LEGO SERIOUS PLAY®
 Experiencia Laboral como Catedrático Universitario en la IU Pascual Bravo de 2006 al 2017, Asesor Experto del Grupo Urbano Medellín 2013- 2018, Creativo de la IU Pascual Bravo 2010 – 2013, Creativo de Sapiencia la Agencia de Educación Superior de Medellín 2014 - 2016, Asesor y Creativo de la Vice Alcaldía de Educación y Recreación de la Alcaldía de Medellín 2014- 2015. Líder de Intervenciones Creativas en territorio en Sapiencia Agencia de Educación Superior de Medellín 2016-2017, Líder de Comunicaciones y territorio @Medellín 2018, Asesor en metodología de juego serio en el Centro de Innovación y Desarrollo de Envigado 2018, Experto en juegos serios en IU. ITM en la sala GAME ROOM. Actualmente: Metodólogo y facilitador de juegos formativos CEC Universidad EAFIT, Colegiatura Colombiana, Facilitador- Interventor Creativo para América latina de Cuatro C - Lego Serious Play, Experto en Metodologías de Juego Formativo en La Institución Universitaria ITM, proyecto GAME ROOM y el Centro de Investigación y Desarrollo de Envigado Antioquia proyecto Play Stem 4.0.

Introducción

La trascendencia del rol docente

Antes de enseñar algo a alguien, es necesario al menos conocerlo. ¿Quién se presenta hoy en la escuela, en el colegio, en el liceo, en la universidad?
 (Michel Serres)

Con esta frase Michael Serres nos da la bienvenida al libro *Pulgarcita* (2016), un texto en el que se presenta al joven estudiante contemporáneo como un sujeto que, gracias a las nuevas tecnologías, goza de una gran habilidad para escribir mensajes con sus pulgares, no afina el conocimiento en la cabeza, se comunica diferente, percibe distinto, habita otros espacios y siente el mundo de otra manera. A Pulgarcita le es posible descubrirse en el despliegue de su “inteligencia inventiva”, de su “auténtica subjetividad cognitiva”, de su originalidad (p. 40). Estas habilidades y capacidades del estudiante contemporáneo significan un reto permanente para las instituciones y profesores, ya que deben formarse en el diseño y la aplicación de estrategias didácticas y metodológicas que viabilicen, en el aula, la apropiación de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

El neurólogo Facundo Manes, participante de la iniciativa *Aprendamos juntos* del BBVA, expuso en la charla publicada el 13 de marzo de 2019 que, precisamente, ante un panorama donde el acceso a la información es cada vez más fácil y rápido, el “docente debe reinventarse” porque su rol no es transmitir, es identificar qué hacer con esa información y responsabilizarse por descubrir cómo motivar en sus estudiantes el desarrollo de habilidades relacionadas con el trabajo en equipo y la creación colectiva, porque éstas hacen parte de las metodologías con las cuales se trabaja y se genera conocimiento en la actualidad, tanto en las ciencias duras como en las humanísticas (Manes, 2019).

Manes, enfatiza en que “el contacto humano es irremplazable” y que “el cerebro aprende, básicamente, cuando algo nos motiva (...)”, por ello, el docente es y seguirá siendo inspiración y ejemplo para sus estudiantes (Manes, 2019). Analistas de tendencias tecnológicas en vínculo con la educación como Marc Vidal, afirman que las aulas comenzarán a desaparecer gracias a las posibilidades del aprendizaje remoto que, a partir del 2025, serán suscitadas por el impacto que tendrán los avances de la Realidad Virtual (RV) y de la Realidad Aumentada (RA) (Vidal, 2019), es decir, el espacio podrá cambiar de físico a virtual pero no desaparecerán los profesores ni los estudiantes, porque la existencia de uno depende de la existencia del otro, por tanto, el papel del docente como inspiración y ejemplo seguirá siendo irremplazable, aunque su presencia esté mediada por herramientas y recursos virtuales.

Descubro que aprendo con el otro

En el *Encuentro Internacional de Educación 2012 - 2013*, realizado por la Fundación Telefónica, cuyo tema convocante se denominó *20 claves educativas para el 2020 ¿Cómo debería ser la educación del siglo XXI?*, se plantearon como *Tendencias educativas de futuro*: las pedagogías sensibles, el trabajo colaborativo, las organizaciones dialógicas, la proactividad, el desarrollo del pensamiento reflexivo y crítico, la formación en competencias socio-emocionales, la interacción y la interdisciplinariedad, la educación emocional que involucra a las familias y a la sociedad, y el reconocimiento de que en el aula también participa nuestro inconsciente (Fundación Telefónica, 2013). Para el mes de noviembre del año 2018, *Universia* (Argentina) publicó los resultados de un estudio realizado por *LinkedIn*, la red que fomenta las conexiones profesionales, “a 291 directores de recursos humanos de Estados Unidos”, gracias a dicho estudio se identificó “que para los reclutadores es fácil encontrar a personas con (...) habilidades en sus áreas de conocimiento, pero es difícil encontrar a personas con las habilidades blandas o sociales necesarias para sus puestos laborales” (Universia, 2018), en tal sentido, las 10 habilidades blandas demandadas por los empleadores fueron: comunicación asertiva, orden, trabajo en equipo, puntualidad, pensamiento crítico, creatividad, facilidad de adaptación, amabilidad y ser sociable.

Frida Díaz Barriga, en su libro *Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida* (2006), se refiere a la comprensión del aprendizaje desde la *perspectiva situacional* de Baquero como:

(...) un proceso multidimensional de apropiación cultural, pues se trata de una experiencia que involucra el pensamiento, la afectividad y la acción. Se destaca la importancia de la actividad y el contexto para el aprendizaje y se reconoce que el aprendizaje escolar es ante todo un proceso de enculturación mediante el cual los estudiantes se integran de manera gradual en una comunidad o cultura de prácticas sociales. En esta misma dirección, se comparte la idea de que *aprender* y *hacer* son acciones inseparables. En consecuencia, un principio nodal de este enfoque plantea que los alumnos (aprendices o novicios) deben aprender en el *contexto pertinente* (p. 19).

De acuerdo con lo anterior, puede destacarse entonces la pertinencia de implementar en el aula metodologías activas, es decir, aquellas en las que, como lo expone la profesora Gladys Elena Hurtado en su artículo sobre análisis de tendencias metodológicas (2014): “prima la participación de los estudiantes en el proceso de construcción de conocimiento”, se promueve el trabajo cooperativo y el bien común, “los estudiantes proponen hipótesis de trabajo y en algunos casos llegan al diseño de los pasos que seguirán para alcanzar el aprendizaje”, el profesor actúa como “facilitador del proceso de aprendizaje” e interviene cuando el estudiante lo requiere. En estas metodologías se encuentran: el *Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)* y el *Aprendizaje por descubrimiento*. En la primera, “los estudiantes, a través de la solución de problemas relacionados con la cotidianidad o con su profesión, comparten experiencias, desarrollan habilidades de observación y discuten sobre su propio quehacer”; y en la segunda metodología, el profesor diseña los ambientes de aprendizaje como espacios estimulantes para despertar el interés de los estudiantes, disponiendo los recursos necesarios que los conducirán al planteamiento y la comprobación de una o varias hipótesis (Hurtado, 2014, p. 89 - 90). Este ejercicio de interacción al cual se dirigen dichas metodologías, le permite al estudiante identificar sus debilidades y potencialidades, escuchar al otro y establecer estrategias con las cuales pueda comunicar sus ideas, aprender a argumentar sus puntos de vista, comprender que el conocimiento se construye en comunidad, fortalecer sus lazos de amistad y disfrutar el aprendizaje.

Profesor - estudiante: Un encuentro para el aprendizaje transformador

Aprender, como una *construcción mediada de significado* y no como proceso comunicativo de *transmisión - recepción*, nos permite, como bien lo expone Díaz Barriga respecto a los planteamientos neovigotskianos, pensar en la articulación de intenciones y en la planeación propositiva de las acciones que se ejecutarán en consecuencia, distanciándonos así de la concepción dualista que separa a la mente del comportamiento, para comprender que “la mente, la conducta, la percepción, los afectos y la acción” se *tejen* en un todo integrador (2006, p. 15 y 17). Los conocimientos que el profesor tenga sobre inteligencias múltiples, sesgos cognitivos, dispositivos de aprendizaje, teorías, metodologías, didácticas, condicionamientos culturales y particularidades del contexto social, hacen parte de este tejido, y enriquecen significativamente su práctica y encuentro con el estudiante, al tiempo que le viabilizan la revisión, análisis y actualización de sus formas de enseñar.

Cuando hablamos de la relación profesor - estudiantes, estamos hablando de un *aprendizaje dialógico*, concepto al que es posible acercarse desde Paulo Freire, quien en su libro *Pedagogía del oprimido* (2017) se refiere al diálogo como “exigencia existencial”:

(...) el diálogo es una exigencia existencial. Y siendo el encuentro que solidariza la reflexión y la acción de sus sujetos encauzados hacia el mundo que debe ser transformado y humanizado, no puede reducirse a un mero acto de depositar ideas de un sujeto en el otro, ni convertirse tampoco en un simple cambio de ideas consumadas por sus permutantes (p. 107).

Entonces, cuando el profesor se dispone al *aprendizaje dialógico* con sus estudiantes a través de propuestas *mediadas de significado*, el profesor conversa creativamente con ellos sobre los paradigmas de la educación, las acepciones expandidas de territorio o la necesidad de cuestionar las fronteras, entre otros múltiples temas de interés común. Ese *conversar* es un encuentro entre humanos que “*pronuncian* el mundo” porque saben que “*pronunciar*” es “un acto creador” (p. 107), de tal manera que juntos se dan la oportunidad de vivir el *aprendizaje dialógico* porque desde él devienen otras realidades.

Metodología de juego formativo Cuatro C: Crear, Conectar, Comprender y Construir

El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en eso consiste precisamente su libertad. (Johan Huizinga)

Johan Huizinga, autor del libro *Homo Ludens* (2016) del cual se retoma la cita anterior (extraída de la p. 24), presenta en dicha publicación su concepción del juego como fenómeno cultural. El juego, desde sus aspectos formales, se caracteriza por ser una acción libre y separada “de la vida corriente”, una práctica desinteresada que “absorbe por completo al jugador”, que se ejecuta en tiempos y espacios determinados, que “se desarrolla en un orden sometido a reglas”, y que propicia situaciones misteriosas, asociaciones creativas y producciones (como disfraces) que le permiten al jugador y al juego “destacarse del mundo habitual” (p.33). Sea el juego individual o colectivo, se trata de una invitación a realizar una acción creadora cargada de sentido ya que en su práctica se involucran los aspectos formales anteriormente descritos y las habilidades, competencias y emociones de los jugadores.

Como lo expresa el neurólogo Facundo Manes: “El juego permite un impacto en lo simbólico, en lo lingüístico y en la flexibilidad cognitiva, en la empatía, en la emoción” (Manes, 2019), de modo que a través del juego es posible: imaginar, diseñar, desarrollar y potenciar procesos de formación donde los sujetos involucrados (profesores, estudiantes, comunidad académica en general, familia y sociedad), al identificar sus capacidades individuales

y sus destrezas como parte de un equipo, pueden fortalecerlas y contribuir con ellas al desarrollo social.

El juego como acción formativa, es un instrumento que impacta positivamente al sujeto ya que lo conduce al encuentro con su *Ser* creador de cultura y conocimiento, al tiempo que lo involucra con el otro en actos de co-creación, a través de la palabra o la construcción de objetos y situaciones. En tal sentido, la Metodología de Juego Formativo Cuatro C se fundamenta en el descubrimiento y despliegue del Ser a través de las siguientes acciones: el *Crear*, como la competencia que tenemos para hacer real todo aquello que imaginamos; el *Construir*, como la capacidad de reflexionar sobre el impacto que causamos en el otro y de aceptar la respuesta de ese otro como reacción a dicho impacto; el *Comprender*, como el reconocimiento del otro y el respeto por su existencia; y el *Conectar*, como la conciencia de que la individualidad es insumo fundamental para aportarle al otro y crecer con él cuando se recibe lo que éste entrega desde su individualidad.

La articulación de estas Cuatro C configura una nueva manera de pensar, sentir y actuar, llevando, a quien aplica y experimenta la metodología, hacia el reencuentro y cuidado de lo humano. Con esta metodología, el profesor logra diseñar actividades y propósitos académicos para la gestión creativa de contenidos, orientando al estudiante hacia una comunicación asertiva de sus opiniones, inquietudes y hallazgos, ya que este aprende a reconocer y aceptar sus fortalezas y aspectos a mejorar, tras la ejecución de actividades lúdicas que median entre la generación de conocimiento y el fortalecimiento de los lazos de amistad y respeto con sus compañeros y profesores. Independientemente de las herramientas (rompecabezas, rondas, arcilla, madera, escritura o palabra), una vez se vive la metodología Cuatro C, el participante comienza el diseño de su propósito personal y establece con claridad las acciones que le permitirán alcanzarlo, sin olvidar que en cada paso debe *Crear, Conectar, Comprender y Construir*.

A modo de conclusión

Para los profesores es claro que sus estudiantes cambian vertiginosamente, que sus mentes son más ágiles e inquietas porque crecen y experimentan en una sociedad que los reta cada minuto, que les pide una opinión o reacción inmediata, que los conduce al movimiento permanente, que los dirige en un mismo tiempo a múltiples lugares; y los profesores no son ajenos a éstas transformaciones, ellos también están cambiando. También se sienten de otra manera, sea por el temor a enfrentar los retos metodológicos y didácticos que implican las nuevas tecnologías; sea por el entusiasmo de aprender sobre ellas y articularlas a su ejercicio para dinamizar el trabajo en el aula; o sea por la necesidad de conocer, comprender y aprovechar éstos nuevos recursos para desplegar sus saberes a través de ellos, permitiéndose así crear experiencias que los conecten con ese otro, con ese Pulgarcito o Pulgarcita que como él, como profesor, también vive, es y conoce distinto.

Los acercamientos, distancias y resistencias que la educación tenga sobre los asuntos propios del contexto sociocultural en el cual se desarrollan las prácticas de enseñanza y aprendizaje, nos competen a todos como humanos sintientes, pensantes, actuantes, influyentes

e influenciados. El cómo se gestiona lo que llega al espacio educativo institucional (ideas, experiencias, recursos) y cómo dicha gestión moviliza a los sujetos que interactúan con y desde él, impactará a la política, a la economía, a la cultura y al desarrollo de la sociedad y del mundo, tanto como la educación es impactada por leyes, devaluaciones, creencias y migraciones. Por ello, es importante identificar los fundamentos sobre los cuales es posible desarrollar todo proceso a lo largo de la vida (formativo, creativo, experiencial), para que antes del accionar se tenga claro el cómo, el cuándo, el por qué, el para qué y el qué hacer, proponer y resolver, dentro o fuera del aula, en una u otra área, para éste o para aquellos estudiantes.

La Metodología de Juego Formativo Cuatro C, es una propuesta que alienta el despliegue del *Ser* a través del *Crear, Conectar, Comprender* y *Construir* como acciones potenciadoras del cambio individual y social. Su implementación le permite al docente reconocer las habilidades y capacidades propias y de sus estudiantes, así como sus debilidades y temores, para diseñar e implementar con mayor acierto estrategias que, mediadas por el juego, orienten la solución de problemas, la toma de decisiones, la generación de ideas y, entre otras cosas, el asumir la responsabilidad sobre el efecto que tiene en el otro lo que siento, pienso, digo y hago. Cuatro C, está en la ruta de los requerimientos de la interacción social contemporánea y futura, porque todo cuando existe deriva de una intención, emoción y reacción humana, y como lo expuso el neurólogo Facundo Manes, “el rol del contacto humano es irremplazable”.

Referencias Bibliográficas

- Díaz, B. F. (2006). *Enseñanza situada: Vínculo entre la ciencia y la vida*. México D.F, México: McGraw-Hill Interamericana
- Fundación Telefónica. (2013). *20 claves educativas para el 2020 ¿Cómo debería ser la educación del siglo XXI?* [Memorias del encuentro Internacional de Educación, en formato PDF] Recuperado de http://www.redage.org/sites/default/files/adjuntos/20_encuentrointernacionaleducacion_1.pdf
- Freire, P. (2017). *Pedagogía del oprimido*. México D.F, México: Siglo XXI Editores, S.A.
- Huizinga, H. (2016). *Homo Ludens*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Hurtado, G. (2014). ¿Cuáles son las tendencias en las metodologías de enseñanza de la última década en Iberoamérica? *Revista científica, Enero - Abril de 2014* (Número 18), 86 - 99. Recuperado de <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/revcie/article/view/5564>
- Manes, F. (Aprendamos Juntos BBVA). (2019). *Versión Completa. Conocer el cerebro para vivir mejor. Facundo Manes, neurocientífico* [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=4ebt-yHf3mY>
- Serres, M. (2016). *Pulgarcita. El mundo cambió tanto que los jóvenes deben reinventarlo todo: una manera de vivir juntos, instituciones, una manera de ser y de conocer*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Fondo de cultura económica de Argentina, S.A.

Universia. (14 de noviembre de 2018). *Las 10 habilidades blandas más solicitadas en el mercado laboral* [Artículo]. Recuperado de <https://noticias.universia.com.ar/practicas-empleo/noticia/2016/09/13/1143528/10-habilidades-blandas-solicitadas-mercado-laboral.html>

Vidal, M. (29 de mayo de 2019). *La educación del futuro. Desde 2020 al 2050* [Artículo en el Blog]. Recuperado de <https://www.marcvidal.net/blog/2019/5/29/la-educacion-futuro-2020-2050>

Abstract: The implementation of the 4C methodological strategy seeks to enhance the creative thinking of individuals from the knowledge of being and its relationship with the environment and, in this way, enrich the culture and generate improvements in the quality of our lives.

Throughout history, a large number of theories about creativity have emerged that focus entirely on the individual and study it as a merely psychological phenomenon. However, in 1988, Mihaly Csikszentmihalyi published his theory on creativity in which he stated that this is a phenomenon both social and cultural, as well as psychological, which means that creativity occurs from the interaction between the thoughts of a person and a socio-cultural context. This theory is based on a fundamental principle: “the results of creativity enrich the culture and thereby indirectly improve the quality of our lives.” In this sense, this paper intends, through the study of the conscious game defined by Johan Huizinga as a foundation and a factor of culture, to enhance emotions from the knowledge of being from the 4C methodological strategy: create connect, understand and build This strategy starts from the individual, from the knowledge of himself and expands towards the relationship with the other and with his surroundings; In this relationship, the creative process and the development of individual competences take place and, in this way, an improvement and an enrichment in the culture is configured. Thus, through the implementation of the methodological strategy, changes are generated individually and collectively. The challenges facing contemporary education, such as the implementation of ICT and the implementation of active methodologies, situated teaching and dialogic learning, for the training of individuals who, in addition to skills and knowledge in a specific area, have the social skills necessary to communicate and work harmoniously with the other. In this way, the presentation of the Four C Formative Game Methodology is presented, as a proposal to encourage the deployment of Being through Create, Connect, Understand and Build as actions that enhance individual and social change.

Keywords: Active methodologies - situated teaching - dialogic learning - formative game - create - connect - understand - build.

Resumo: A implementação da estratégia metodológica da 4C busca fortalecer o pensamento criativo dos indivíduos a partir do conhecimento do ser e de sua relação com o meio ambiente e, assim, enriquecer a cultura e gerar melhorias na qualidade de nossas vidas.

Ao longo da história, surgiu um grande número de teorias sobre criatividade que se concentram inteiramente no indivíduo e o estudam como um fenômeno meramente psicológico. No entanto, em 1988, Mihaly Csikszentmihalyi publicou sua teoria sobre a criatividade, na qual afirmou que esse é um fenômeno social e cultural, além de psicológico, o que significa que a criatividade ocorre a partir da interação entre os pensamentos de uma pessoa e um contexto sociocultural. Essa teoria é baseada em um princípio fundamental: “os resultados da criatividade enriquecem a cultura e, assim, indiretamente, melhoram a qualidade de nossas vidas”. Nesse sentido, o presente artigo tem como objetivo, através do estudo do jogo consciente definido por Johan Huizinga como fundamento e fator cultural, aprimorar emoções a partir do conhecimento de ser da estratégia metodológica da 4C: criar conectar, entender e construir Essa estratégia parte do indivíduo, do conhecimento de si mesmo e se expande para o relacionamento com o outro e com o entorno; Nessa relação, ocorre o processo criativo e o desenvolvimento de competências individuais e, dessa forma, configura-se uma melhoria e um enriquecimento da cultura. Assim, através da implementação da estratégia metodológica, as mudanças são geradas individual e coletivamente. Os desafios enfrentados pela educação contemporânea, como a implementação das TIC e a implementação de metodologias ativas, situavam o ensino e a aprendizagem dialógica, para a formação de indivíduos que, além de habilidades e conhecimentos em um área específica, possui as habilidades sociais necessárias para se comunicar e trabalhar em harmonia com a outra. Dessa forma, é apresentada a apresentação da Metodologia de Jogos Formativos em C, como uma proposta para incentivar a implantação do Ser por meio de Criar, Conectar, Entender e Construir como ações que melhoram a mudança individual e social.

Palavras chave: Metodologias ativas - ensino situado - aprendizado dialógico - jogo formativo - criar - conectar - entender - construir.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

Los espacios del silencio. Una reflexión de base fenomenológica de lo no evidente en la arquitectura

Sandra Navarrete ⁽¹⁾

Resumen: Para Grauss el silencio “es una palabra que espera ser pronunciada alguna vez”. En la teoría arquitectónica hay un campo inexplorado de palabras por decir. Es posible citar textos de enorme sensibilidad, aunque no se enmarcan intencionalmente en el paradigma que subyace en la arquitectura de todos los tiempos: la fenomenología. Ya se ha investigado la diferencia entre la arquitectura extraordinaria, trascendente, fenomenológica y la arquitectura común².

Diferentes cualidades pueden reconocerse en la arquitectura fenomenológica. Este texto aborda una variable en particular: el silencio. En el silencio habita todo lo que está en suspenso, lo que es posible que se haga presente. En arquitectura, el silencio se expresa de diferentes maneras... en el recogimiento de los espacios sagrados, en la serena intimidad de los sitios en semi penumbra, en la ausencia de ornamentos, en la síntesis de los lenguajes formales. Se puede así enunciar de modo hipotético que existe una arquitectura del silencio, y que paradójicamente ese silencio está cargado de mensajes.

Palabras clave: arquitectura fenomenológica - filosofía de la arquitectura - silencio - proyecto arquitectónico.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 201-202]

⁽¹⁾ Dra. Arq. Sandra Navarrete. Arquitecta 1988. Doctor en Arquitectura 2002. Investigadora. Directora de Proyectos en Universidad de Mendoza y en la Universidad Nacional de Cuyo. Directora de la Diplomatura de Posgrado en Arquitectura Fenomenológica. Universidad Nacional de Cuyo. Directora Carreras de Diseño. Universidad de Mendoza. 2009 - 2011. Coordinadora Académica de la Carrera de Arquitectura. Universidad de Mendoza. 1992 - 2009. Directora del Diplomado en Tendencias Actuales. Universidad de Mendoza, 2002 - 2007. Profesora Titular Doctorado en Arquitectura. Universidad Nacional de San Juan. Profesora Titular Doctorado en Arquitectura. Universidad de Mendoza. Profesora Titular Doctorado en Diseño. Universidad de Palermo, Buenos Aires. Profesora Titular de grado de la Universidad de Mendoza y de la Universidad Nacional de Cuyo.

“...el silencio niega y, al hacerlo, afirma”
(Luis Grauss¹)

Introducción

Tomando a Aristóteles como punto de partida, el silencio es potencia, la arquitectura materializada es acto. Y el espacio arquitectónico es el contenedor de las más profundas emociones, guardadas, escondidas, a la espera de ser develadas. Para elaborar este texto, se toma como punto de partida la cita sobre el silencio al comienzo del primer párrafo “es una palabra que espera ser pronunciada alguna vez”. El silencio está a la espera, y éste es un buen momento para realizar algunas reflexiones en torno a esa arquitectura que contiene alguna forma de silencio. Porque, además Grauss sostiene que “...el silencio niega y, al hacerlo, afirma”³. Una bella expresión para comenzar esta reflexión sobre lo que afirma el silencio en arquitectura.

Se asumirá un riesgo inexplorado en el modo de desarrollar los argumentos en este texto. En el marco del paradigma fenomenológico, fue fundamental Husserl al enunciar que la filosofía forma parte de la ciencia con sus métodos objetivos. De allí que es indispensable contar con un marco teórico y referencial para sustentar los argumentos a desarrollar.

Sin embargo, como describir el mundo de los fenómenos tiene una postura particular, que se aleja del modo de redacción de las ciencias naturales: “cuando se habla de fenómeno se alude a una co-relación, pues el fenómeno es de algo para alguien; fenómeno es lo que se muestra a la conciencia”⁴ (Montero Anzola, 2007). El fenómeno es para alguien, eso es algo ineludible.

La fenomenología trascendental⁵, según Schaeffer, representa la versión más lograda y sofisticada de la <tesis de la excepción humana> por reivindicar varios argumentos que, de un modo u otro, remiten a ella: 1) la crítica al objetivismo de las ciencias naturales como modelos explicativos de la experiencia humana que tienden a su cosificación; 2) la defensa de la perspectiva de la primera persona como irreductible a un enfoque externalista o de tercera persona⁶ (García Ruiz, P. E. 2014).

Son múltiples los textos que desarrollan la mirada fenomenológica en primera persona. Los fenómenos son para alguien y ese alguien es quien lo experimenta. Es lo vivencial y subjetivo. Entonces, en este artículo se expondrán argumentos teóricos de acuerdo a las normas de las ciencias objetivas, en tercera persona. Y para validar lo experiencial de esos argumentos se hablará en primera persona. En síntesis, este artículo se desarrollará como la suma de teoría objetiva (en citas de autores relevantes) escrita en tercera persona más las vivencias personales, subjetivas redactadas en primera persona.

Entre la teoría y la vivencia personal

¿Cuál fue el origen de esta inquietud de hablar de silencio en una reflexión que involucra a la arquitectura? En nuestras vidas, eventualmente se hace presente un guía, un maestro. Para mí fue el Profesor Nolberto Espinosa, que logró encender mi espíritu cuando tuve el privilegio de ser su alumna en Filosofía de la Arquitectura del Doctorado de la UM. En aquel tiempo Espinosa nos hablaba de conceptos que no habíamos abordado en arquitectura, tales como la noche y los efectos de las sombras en los espacios arquitectónicos, y nos provocaba vehementemente para pensar en lo no evidente desde su perspectiva existencialista (él mismo relataba sus experiencias con el mismo Heidegger).

También están todas las vivencias personales que van construyendo la memoria. No había tomado consciencia del impacto que tuvo en mí el respetuoso silencio que percibí en hermosas iglesias de Europa en un viaje familiar de mi pasado adolescente. A pesar del bullicio que hacemos los turistas en nuestros paseos, entrar en esos sombríos espacios sagrados del medioevo generaba la necesidad de callar, reflexionar, disfrutar de aquel haz de luz que entraba por un majestuoso vitral. Sin ninguna duda, ese viaje en el que todavía no había descubierto mi vocación por la arquitectura, abrió una puerta hacia la percepción que logré comprender muchos años después en mis intentos de abordar la arquitectura fenomenológica junto a Julio Bermúdez. En mi edad adulta he vivido diferentes situaciones en las que el silencio me provocó emociones bellas como la Alhambra de Sevilla o la cripta de la Bodega Diamantes, En otras circunstancias el silencio fue aterrador, casi hasta la asfixia... en las catacumbas subterráneas de París. Y en otro sentido también fue agobiante el silencio de una enorme y vacía aula magna de la UM con sus doscientas butacas azules (¿o serían miles?), mientras esperaba la entrada del jurado que me interpelaría en la defensa de mi tesis doctoral. Si lo pienso con atención, el silencio ha dejado huellas muy fuertes en mi memoria... y la arquitectura ha sido testigo, cómplice de esos silencios y en algunos casos causa.

Una variable silenciosa

He situado el enfoque de este trabajo en el paradigma fenomenológico en el que lo sensorial afecta la percepción del espacio. En otras publicaciones he abordado diferentes variables que condicionan esa percepción tales como luces, sombras, texturas, colores que involucran diferentes sentidos como la vista y el tacto. Otros autores han hecho alusión a los sonidos (el agua en la obra de Barragán, o de Tadao Ando). Sin embargo, a nivel fenomenológico, no puedo dejar de analizar la presencia de lo ausente, observar el silencio no sólo como la falta de sonidos, sino como una presencia real y concreta... y no precisamente en lo auditivo.

Dado que hablaré de arquitectura, mi objetivo es establecer analogías entre el silencio y la arquitectura. Para lograr ese propósito he necesitado recurrir a los especialistas de diferentes campos del conocimiento: la filosofía, la lingüística, la semiótica. La interdisciplina es una forma enriquecedora de acercamiento a un tema que atraviesa todos los procesos proyectuales, y del que podemos encontrar pocos antecedentes en esta estricta perspectiva. En primer lugar me resulta indispensable comprender y definir el significado del silencio.

Capítulo I. Sobre el Silencio

¿Silencio con minúscula o mayúscula?

Tomo como punto de partida a Ramírez (1992) para acercarme al tema, quien habla en primera persona y dice:

Empiezo con una distinción entre el Silencio y los silencios (y escribo el silencio en singular y con mayúscula) porque es necesario que cobremos conciencia de que el paso del plural al singular en la forma determinada de los sustantivos de las gramáticas occidentales no supone un mero cambio de número gramatical, sino que fundamentalmente encierra una mutación metonímica⁷ de sentido. La realidad empíricamente observable de las cosas es siempre plural⁸.

Rescato de esta cita que el Silencio con mayúscula es una construcción abstracta, mientras que los silencios son propiamente hechos, acciones. Continúa Ramírez:

El silencio que nombramos en singular, concebido como algo abstracto, no se nos muestra, pues es significado y no significante y sólo el significante, por definición, se muestra. Por eso, exige el silencio en singular que lo nombremos para evocar, hacerlo presente como si se tratara de una entidad mítica. Por eso, lo escribo también con mayúscula. El Silencio es el nombre que damos no a algo que aparece, a un fenómeno, sino a algo que no aparece, a la no aparición o desaparición. Esto otorga automáticamente al Silencio connotaciones existenciales, viniendo así a ser la metáfora de lo inefable o inexpressable.

Me parece inevitable la tentación de establecer paralelismos con la arquitectura. ¿Cómo deberíamos hablar de ahora en adelante: de Arquitectura con mayúscula o de las diversas arquitecturas que vivimos en nuestras realidades cotidianas? Dado que lo individual es abstracto y universal, es allí donde me interesa observar las interrelaciones con el Silencio... en la Arquitectura, con mayúscula.

Cuando el silencio es ausencia

Es fácil confundir silencio con ausencia de sonidos, es la primera descripción que surge en cualquier reunión académica o no académica y también en la vida cotidiana. Pero es una mirada muy limitada del silencio, definiéndolo por lo que “no es”. También en Ramírez:

Con la concepción de Parménides, (...), el silencio, como la ausencia, pertenecería al ámbito del no ser. «No se puede pensar ni decir lo que no es», afirmaba Parménides, contradiciéndose al decir lo (según él) indecible. Según eso, del silencio no podría haber discurso ni ciencia alguna”. Sin embargo desde otras

ramas del lenguaje todo aquello que decimos o pensamos, por el hecho de decirlo o pensarlo, ya es. Es decir, que todo aquello a lo que damos sentido pensándolo y diciéndolo, aunque sea el mismísimo No Ser, pasa automáticamente a integrar el reino del ser.

Entonces partimos del criterio que el silencio “es”, y todo lo que “es” puede describirse. Hay múltiples interpretaciones de la palabra silencio. Basta con intentar esclarecer el término, su raíz etimológica, su significado, para descubrir la inmensa riqueza contenida en esta pequeña palabra.

En un intento de abordar el silencio en arquitectura realizaré la aplicación de las definiciones del más difundido y respetado diccionario de la lengua española, el de la RAE⁹, que propone diferentes alternativas de interpretación. La primera es “Abstención de hablar” que refiere a la ausencia de palabras en la comunicación verbal. La segunda es “Falta de ruido. El silencio de los bosques, del claustro, de la noche”, ausencia de sonidos que describen lugares o situaciones del mundo físico. La tercera es “Falta u omisión de algo por escrito. El silencio de los historiadores contemporáneos. El silencio de la ley. Escríbeme cuanto antes, porque tan largo silencio me tiene con cuidado” tiene que ver con la ausencia de contenido en la comunicación escrita. Y luego de otras interpretaciones se refiere a la “Pausa musical” en donde enuncia un aspecto que involucra al arte. Sin embargo, como ocurre en otros términos, quedan diferentes contextos de interpretación que no se han enunciado tales como el cine, el teatro, la fotografía... y la arquitectura.

El primer enunciado mencionado en el párrafo anterior, la RAE afirma que el silencio es la “abstención a hablar”. En arquitectura es una situación que se ha evidenciado en diferentes períodos de la historia, en algunos casos por no disponer de argumentos sólidos para argumentar la utilización de diferentes recursos formales o técnicos, en otros casos por la falta de comunicación entre el mundo intelectual de la arquitectura y sus destinatarios, como ocurrió en el Movimiento Moderno del siglo XX. En lo que respecta a la “falta de ruido”, también es aplicable a la descripción de espacios no habitados, aunque es bastante discutible si esa falta de ruido es real (en arquitectura o en cualquiera de los ámbitos enunciados en la definición). La falta de escritos es evidente desde cualquier perspectiva posible. No era habitual que los arquitectos del pasado hablaran de sus obras, de sus procesos proyectuales. Si observamos el medioevo ni siquiera pueden reconocerse los autores de las magníficas catedrales góticas. La teoría arquitectónica escrita es escasa, con suficientes silencios como para tener que realizar interpretaciones contemporáneas a partir de otros recursos. Y si en música el silencio se identifica como pausa, la relación con la arquitectura es clara. Ritmo, composición, pausa, son términos muy utilizados en la dimensión estética, material y funcional de la arquitectura (Ver Figura 1).

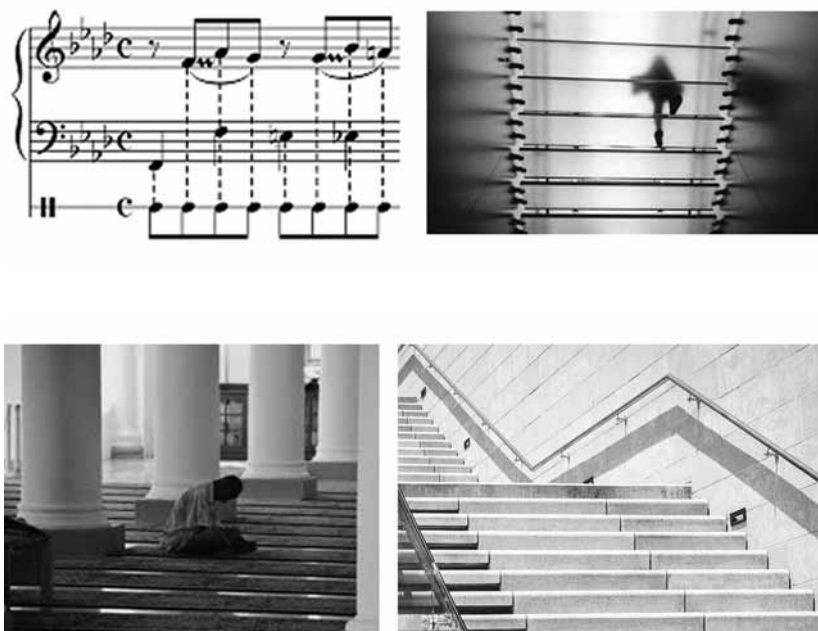


Figura 1 (arriba). Ritmo en una composición musical y en una instancia muy común de la arquitectura, una escalera. **Figura 2 (abajo).** Silencio subjetivo de introspección y silencio objetivo deshumanizado.

En un primer acercamiento al concepto “silencio” descubro la existencia de dos tipos de silencios: el silencio objetivo (ausencia de sonido sin ninguna intencionalidad específica) y el silencio subjetivo (que se utiliza con el fin de acentuar lo dicho anterior o posteriormente al silencio). En una analogía con la arquitectura podríamos hablar de una arquitectura objetiva, en la que las ausencias no son intencionadas... pero están. Cuando la arquitectura sólo se concibe como objeto (de allí lo objetivo), el silencio está en la falta de atención a la condición humana en su dimensión espiritual, aquellas que hacen que una obra trascienda y así pueda ser llamada Arquitectura, con mayúsculas. Si no se contemplan las necesidades que van más allá de lo físico, no puede hablarse de arquitectura, no es más que una deshumanizada construcción. Este principio lo afirmo continuamente en mis clases, en conferencias y en diferentes escritos tanto académicos como de lectura general. Estoy profundamente convencida de ello (Ver Figura 2).

Y mi convencimiento se reafirma en lo dicho por arquitectos relevantes como Kahn, Norberg Schulz, entre otros. Ellos realizaron estas afirmaciones mucho antes de que yo pudiera comprender esta concepción esencial de la arquitectura. La obra de Kahn es una clara evidencia, desde su filosófica concepción hasta su exquisita materialización.

Capítulo II. Sobre Silencio, Arte y Arquitectura

Cuando el silencio es presencia

En las diferentes expresiones del arte, por lo general, el silencio no es objetivo. Siempre hay una intencionalidad. El siglo XX con la Vanguardia y el Arte Conceptual tuvo diferentes modos de evidenciar este enunciado.

Los pintores cubistas salieron de la realidad de los objetos para mostrar el mundo a través de sus propias subjetividades. Me llama la atención el extraño autorretrato de Picasso, que no es más que su propia visión de sí mismo, con su gran nariz, ojos juntos, y algunas rarezas que sólo el veía en su espejo.

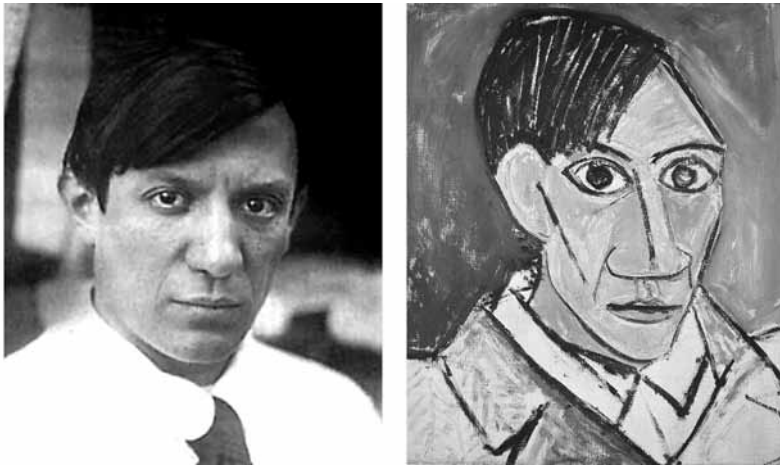


Figura 3. Fotografía objetiva del joven Picasso y su subjetivo autorretrato.

Mayor abstracción todavía podría describir al arte holandés llamado Neoplasticismo. Sin embargo en el uso de los colores primarios de Mondrian hay alusión a la negación de la naturaleza. Los ejes, los planos, las composiciones cuyo nombre hacen referencia a la música y no al silencio, tienen una base fuertemente ligada a la Teosofía.

Por otro lado, en el arte conceptual las ideas platónicas son tan dominantes que lo que aparece como un silencio de expresión, asociado al vacío, es todo lo contrario. Las orde-

nadas instalaciones de Sol LeWitt dan un mensaje al caótico y ruidoso mundo contemporáneo. Los objetos específicos de Donal Judd son la misma esencia platónica, el origen del todo. Los espacios rusos llamados “Proun” que adherían a la revolución, serán antecesores de instalaciones conceptuales minimalistas, actos de protesta contra el mundo consumista, de los excesos.

Menos difundida es la obra de Tres¹⁰, artista conceptual profundamente comprometido con el silencio. Una de sus muestras, “Silencio Explícito y Sonido Implícito”, pronunció un mensaje claro con sus obras “En esta sociedad verbalmente incontinente, no hay espacios para el silencio”, por ello se dedicó a crear espacios y situaciones que posibilitaran su percepción, superando la condición meramente acústica para convertirlo en una metáfora de búsqueda interior. Los títulos de sus exposiciones son elocuentes “Entre el silencio y la destrucción” (2012), “Maldito Silencio” (2010), “Silencios embolsados”¹¹ (2003 -2005) con el propósito de hacer ver los modos en que el silencio es un mensaje amenazante para diferentes culturas.



Figura 4. Gestos de silencio en las obras embolsadas de Tres: Augusto Pinochet, Juan Pablo II con Razingter y Fernando de la Rúa.

Un reconocido y criticado exponente conceptual de la música del silencio es John Cage 4'33" (cuatro, treinta y tres). En la partitura se indica al intérprete que debe guardar silencio y no tocar su instrumento durante cuatro minutos y treinta y tres segundos. Aunque parece un lapso breve es abrumante y desconcertante para un público que espera un concierto. Es un silencio cargado de tensión... ¿será que estamos tan habituados al ruido

constante que esta pausa genera un síndrome de abstinencia similar a la ausencia de cualquier tipo de adicción?

Tres también incursionó en la música y en el cine. “Tres coincidía con John Cage en aquello de que “el silencio no existe” pero pronto comprendió que, a pesar de todo, podía ser escuchado; que debía ser escuchado”¹²

En síntesis, cuando el silencio se presenta como ausencia de sonidos (4’33”) o como ausencia de signos reconocibles (Neoplasticismo), no es un silencio objetivo, es absolutamente subjetivo, cargado de significados, en muchos casos como actos de fuerte protesta contra situaciones sociales o culturales.

El silencio como principio y fin de la arquitectura

Por lo expuesto me atrevo a afirmar que el silencio significativo, subjetivo, nunca es ausencia. “Kahn empleaba la palabra forma para designar lo que una cosa quiere ser; (...). Más adelante prefería referirse al campo de las esencias con la palabra silencio. El silencio es inconmensurable pero encierra el deseo de ser”¹³ (Norberg-Schulz, 1980). Es un principio tan presente que Kahn lo considera esencial, es el principio de todo lo que existe, y por lo tanto de la arquitectura. Ya había mencionado que en el silencio habita todo lo que está en suspenso. Es el punto inicial de todas las posibles arquitecturas, es el momento exacto del origen de la idea, contiene su concepción estética y también su materialidad, aquello que para muchos arquitectos es el fin primordial de la arquitectura. Me pregunto: ¿Cómo alguien puede imaginar una obra desde su resultado final, ruidoso, imperfecto, cuando en su silenciosa esencia hay un infinito de materialidades posibles? Ya lo había dicho Mies Van der Rohe... “Menos es más”. Yo diría que el menos de Mies, en lo más reducido de ese menos, es la pura esencia: el silencio.

En el apartado anterior mencioné algunos casos de lo que ocurre en el arte: “La esencia del arte radica en el umbral donde el silencio y la luz se encuentran, donde «el deseo de ser encuentra los medios de expresión». Así, el «deseo de ser/de expresar» se convierte en el «deseo de ser /de hacer». Kahn llama diseño al proceso de creación. El diseño se relaciona con el cómo más que con el qué. Pero «el cómo hacerlo es infinitamente menos importante que el qué hacer» (Norberg-Schulz, 1980). Nadie niega que la arquitectura tiene íntima relación con el arte. Considero que sin el cuidado sensible, casi el de una artista, no es arquitectura. Entonces, la afirmación de Kahn podría hacerla extensiva a la arquitectura. La esencia de la arquitectura también está en el silencio y la luz. Y además comparto esta cita en esa sabia afirmación que expresa que “el cómo hacerlo”, en arquitectura sería su construcción, “es infinitamente menos importante que el qué hacer”, es decir la esencia misma de la arquitectura, que volviendo al inicio de este párrafo, es silencio y luz.

Si este pensamiento es producto de uno de los arquitectos más idealistas de nuestro tiempo (en el sentido filosófico y trascendente), parece difícil creer que un arquitecto del puro “hacer” pudiera compartir esta idea. Sin embargo nos encontramos a Zumthor diciendo “Lo cierto es que si entras en un espacio sin ruidos sientes que hay algo distinto. ¡Es hermoso! Encuentro hermoso construir un edificio e imaginarlo en su silencio. Esto es, hacer del edificio un lugar sosegado, algo bastante difícil de lograr hoy en día que nuestro mun-

do es tan ruidoso” (Zumthor, Pag. 7). No es extraño que sus obras sean tan cautivantes... luces, sombras, silencio.



Figura 5. Luz y silencio estructurantes del espacio en Louis I. Kahn y en P. Zumthor.

Los sitios en semi penumbra

“La casa es un ser vivo que lucha para proteger a sus habitantes de las amenazas del exterior; la casa pequeña y sus rincones son la negación de la vastedad del mundo, es el silencio para los pensamientos, es la seguridad. Esta lucha entre la casa y el entorno presenta la dialéctica de la oposición dentro-fuera, en la que el “interior-aquí-cerrado” es lo positivo, y el “exterior-allá-abierto” lo negativo” Bachelard (2000: 220-224). En esta cita, el silencio es el lugar seguro, íntimo, cerrado a las amenazas de ese exterior amenazante. Nuevamente me invade la necesidad de provocar con este texto el pensamiento indispensable de hacer arquitectura desde lo íntimo y silencioso que sea capaz de proteger, de abrigar a quienes la habiten.

Estos conceptos parecen muy abstractos. Puedo relatarles la experiencia de mis estudiantes al recorrer la arquitectura industrial tan típicamente mendocina. Menciono muy a menudo a la Bodega Diamandes, pero no puedo dejar de decir que otros tantos ejemplos de la arquitectura del vino de estas tierras, tienen una excepcional calidad espacial y material. Cada vez que visito Diamandes revivo la experiencia, en particular su subsuelo, al que llegamos por una rampa que nos va hundiendo lentamente en las mismas raíces de la bodega. Descendemos mirando más el interior que el camino que recorreremos, en los laterales, angostas rajas nos permiten ver esa enorme estructura metálica que es el diamante que identifica la marca “Diamandes” el diamante de Los Andes. Sin casi darnos cuenta llegamos al final del camino y nuestros ojos no alcanzan a comprender lo que encontramos

allí. Apenas logramos reaccionar de la abrumadora vivencia de ese húmedo y frío lugar, nos invade la sorpresa. Al bullicio inicial le sucede el estado atento de observación, hemos llegado a la misma esencia de la bodega dónde lo que domina el espacio es la luz y el silencio. Sin este lugar de la intimidad, esta obra de arquitectura sería una más. La distingue su esencia, que está en ese escondido final de camino.



Figura 6. Desde el bullicio de un grupo de estudiantes en la imagen de la izquierda, a la luz y el silencio en la cripta de la Bodega Diamandes.

Esta reflexión llega a su fin. Se espera que cada texto tenga una introducción, un desarrollo, un desenlace. Si he podido guiar a quien lee estas líneas en mi secuencia de pensamientos, si he logrado despertar la inquietud de concebir y materializar una Arquitectura con mayúsculas, si he sido capaz de argumentar con elocuencia lo esencialmente fundante que es Silencio y los silencios... entonces, la conclusión ya no está en mí.

Notas

1. Los estudios de la arquitectura fenomenológica se desarrollaron en la investigación dirigida por la autora de este texto en la Universidad de Mendoza en la que se analizaron las reacciones afectivas de las personas desde un método propio de las neurociencias (IAPS). Título: Arquitectura Extraordinaria vs. Arquitectura Común. Un estudio comparativo de

obras internacionales y regionales desde la Fenomenología”. Investigación aprobada por Resolución H. Consejo Superior N°80/2016.

2. El Silencio. Lo invisible en la vida y el arte. Luis GRAUSS.
3. El Silencio. Lo invisible en la vida y el arte. Luis GRUSS.
4. Montero Anzola, J. (2007). *La fenomenología de la conciencia en E. Husserl*. Bogotá, Colombia. Universitas Philosophica, Año 24, 48: 127- 147.
5. *La fenomenología trascendental* es una corriente filosófica fundada por Edmund Husserl en un intento de renovar la filosofía como una ciencia rigurosa capaz de producir un conocimiento sistemático y con un método universal específico. La fenomenología asume la tarea de describir el modo en el cual el mundo se hace presente en la subjetividad, determinando sus diferentes estructuras esenciales.
6. García Ruiz, P. E. (2014) *¿Naturalizar la conciencia? Husserl y la tesis de la excepción humana*. Investigaciones Fenomenológicas, n. 11, 2014, 99-109. México: Universidad Nacional Autónoma de México. Este artículo se enmarca dentro del proyecto de investigación «Teorías de la subjetividad: del idealismo a las ciencias cognitivas» (IN403512) del Programa PAPIIT de la Universidad Nacional Autónoma de México.
7. Metonimia, definición de la RAE: 1. f. Ret. Tropo que consiste en designar algo con el nombre de otra cosa tomando el efecto por la causa o viceversa, el autor por sus obras, el signo por la cosa significada, etc.; p. ej., las canas por la vejez; el laurel por la gloria, etc.
8. José Luis Ramírez. Ponencia leída ante el Seminario de Antropología de la conducta, Universidad de Verano, San Roque (Cádiz), 1989. Publicado en Castilla del Pino, Carlos (Compilador). *El silencio*. Madrid: Alianza Editorial, 1992.
9. Diccionario de la Real Academia Española. <https://dle.rae.es/>
10. El artista multidisciplinar e investigador sonoro Tres (Barcelona, 1956-2016) se dio a conocer por sus trabajos sobre el silencio, núcleo de un corpus de obras que exploraron todas las disciplinas, pintura, fotografía, vídeo, performance y arte sonoro. Roberta Bosco. Diario El País. Barcelona 7 de octubre de 2016. https://elpais.com/ccaa/2016/10/07/catalunya/1475839319_163053.html
11. Colección de fotografías recortadas de la prensa de muy diferentes personalidades, todas célebres, en actitud de imponer silencio con el dedo o de prestar oído atento. En todos los casos, la foto en cuestión va embolsada junto a diversos materiales profesionales de aislamiento acústico, que refuerzan e ironizan el gesto que el personaje hace.
12. Tres: domador de silencios. Arnau Horta. Diario El País. Barcelona 7 de octubre de 2016. https://elpais.com/cultura/2016/10/07/actualidad/1475833455_081956.html
13. Christian Norberg-Schulz. (1980) Kahn, Heidegger. El lenguaje de la Arquitectura. Revista Arquitectura n 223. <https://www.coam.org/media/Default%20Files/fundacion/biblioteca/revista-arquitectura-100/1977-1980/docs/revista-articulos/revista-arquitectura-1980-n223-pag51-61.pdf>

Bibliografía

Campo Baeza, A. (2006). *La idea construida*. Buenos Aires: Editorial Nobuko.

- Campo Baeza, A. (2009). *Pensar con las manos*. Buenos Aires: Editorial Nobuko.
- Campo Baeza, A. (2012). *Principia Architectonica*. Ed. Mairea, España, 2012.
- Heidegger, M. (1951/1994). *Construir, habitar, pensar*. Barcelona: Ed. Serbal.
- Holl, S. (1993). *Phenomena and Idea*. Tokio: ADA Edita. GA Architect 11.
- Holl, S. (1997). *Entrelazamientos*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Merleau-Ponty, M. (1975). *Fenomenología de la percepción*. Barcelona, España: Península.
- Norberg Schulz, Ch. (1975). *Existencia, Espacio y Arquitectura. Nuevos caminos de la arquitectura*. Barcelona: Blume.
- Norberg Schulz, Ch. (1980). *Genius Loci, Towards a phenomenology of architecture*. New York: Rizzoli.
- Pallasmaa, J. (2014). *Los ojos de la piel. La arquitectura y los sentidos*. Barcelona: Ed. Gili.
- Pallasmaa, J. (2002). *Pensamiento material y experiencia: una conversación con Steven Holl*. Madrid. El Croquis n° 108.
- Ramírez, J. L. (1992). *El silencio*. Ponencia leída ante el Seminario de Antropología de la conducta, Universidad de Verano, San Roque (Cádiz), 1989. Publicado en Castilla del Pino, Carlos (Compilador). Madrid: Alianza Editorial.
- Seamon, D., Mugerauer, R. (2000). *Vivienda, Lugar y Ambiente: Hacia una Fenomenología de persona y el mundo*. Martinus Nijhoff 1985/Krieger Publicación de
- Zumthor, P. (2003). *Atmósferas. Entornos arquitectónicos - Las cosas a mi alrededor*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Zumthor, P. (2009). *Pensar la arquitectura*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Artículos

- Bosco, R. (2016). Barcelona: Diario El País. https://elpais.com/ccaa/2016/10/07/catalunya/1475839319_163053.html
- Horta. Arnau. (2016). *Tres: domador de silencios*. Barcelona. Diario El País. https://elpais.com/cultura/2016/10/07/actualidad/1475833455_081956.html
- Norberg-Schulz, Ch. (1980). *Kahn, Heidegger. El lenguaje de la Arquitectura*. Revista Arquitectura n 223. <https://www.coam.org/media/Default%20Files/fundacion/biblioteca/revista-arquitectura-100/1977-1980/docs/revista-articulos/revista-arquitectura-1980-n223-pag51-61.pdf>
- Montero Anzola, J. (2007). *La fenomenología de la conciencia en E. Husserl*. Bogotá, Colombia. Universitas Philosophica, <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/vniphilosophica/article/view/11271>

Abstract: For Grauss, silence “is a word that is expected to be spoken sometime.” In architectural theory there is an unexplored field of words to say. It is possible to cite texts of enormous sensitivity, although they are not intentionally framed in the paradigm that

underlies the architecture of all time: phenomenology. The difference between extraordinary, transcendent, phenomenological architecture and common architecture has already been investigated.

Different qualities can be recognized in phenomenological architecture. This text addresses a particular variable: silence. In silence dwells everything that is in suspense, which may be present. In architecture, silence is expressed in different ways ... in the recollection of sacred spaces, in the serene intimacy of semi-gloomy sites, in the absence of ornaments, in the synthesis of formal languages. Thus, it can be stated hypothetically that there is an architecture of silence, and paradoxically that silence is full of messages.

Keywords: phenomenological architecture - philosophy of architecture - silence - architectural project.

Resumo: Para Grauss, o silêncio “é uma palavra que se espera que seja dita em algum momento”. Na teoria arquitetônica, há um campo inexplorado de palavras a dizer. É possível citar textos de enorme sensibilidade, embora não estejam intencionalmente enquadrados no paradigma subjacente à arquitetura de todos os tempos: a fenomenologia. A diferença entre arquitetura fenomenológica extraordinária, transcendente e arquitetura comum já foi investigada.

Diferentes qualidades podem ser reconhecidas na arquitetura fenomenológica. Este texto aborda uma variável específica: silêncio. No silêncio habita tudo o que está em suspense, o que pode estar presente. Na arquitetura, o silêncio se expressa de diferentes maneiras ... na lembrança de espaços sagrados, na serena intimidade de locais semi-sombrios, na ausência de ornamentos, na síntese de linguagens formais. Assim, pode-se afirmar hipoteticamente que existe uma arquitetura do silêncio e paradoxalmente que o silêncio está cheio de mensagens.

Palavras chave: arquitetura fenomenológica - filosofia da arquitetura - silêncio - projeto arquitetônico.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

Desde la crisis existencial a la sustancia de la arquitectura. Relatos sobre el vacío¹. Análisis del espacio y sus experiencias desde el enfoque creativo y emocional

Marcela Brkljacic ⁽¹⁾

Resumen: El alma de nuestra arquitectura es un relato. La elección del relato no es azarosa, es la que nos acerca desde la intuición a la comprensión trascendente de la existencia del universo. El texto además es un paisaje, un espacio para encontrar necesidades desde las más subjetivas, extrañas e insólitas hasta las más habituales, igualmente aceptables como variables del juego.

Son necesarios todos los saberes a nuestro alcance, así entramos en mundo más rico, más complejo y al mismo tiempo más libre. Este camino sólo puede transitarse a través de una exploración atenta. Es aprender a bucear desde la primera bocanada de aire hasta alcanzar los abismos de mayor profundidad. Explorar como DESCRIPCIÓN, explorar como NARRACIÓN, explorar como REFLEXIÓN².

Explorar desde la descripción es un camino que sigue reglas de juego específicas, de aparente complejidad. En principio predispone a quien quiera jugar este juego a un alto nivel de concentración, no acepta divagues.

La descripción se podría entender como dos instancias complementarias. En primer lugar es indispensable asimilar la primera capa descriptiva para acceder a los pasos siguientes. En este devenir de sucesos hay múltiples posibilidades.

Luego se encuentra el relato, que es la exploración narrativa con la riqueza de nuestra iconografía humana, los seres humanos y nuestras debilidades, fortalezas y pretensiones. ¿Quién es, si no el hombre, el fin último de la arquitectura?

Palabras clave: Relato - Sustancia del Vacío - Mito del origen - *Maniera* Calvino - Exploración - Mutación.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 210-211]

⁽¹⁾ Marcela Brkljacic (1959) arquitecta, docente, especialista en docencia universitaria por la UNCuyo (2000) Graduada en la FAU - Universidad de Mendoza en 1984. Desde 1986 hasta la fecha se ha desempeñado como docente en las áreas de diseño y enseñanza del proyecto, particularmente sobre el estudio del espacio desde su esencia y aplicado a distintas escalas, desde el espacio íntimo de la ideación hasta la escala del paisaje, especialmente en áreas desérticas. Su trabajo de investigación se encuadra dentro de las tareas de obser-

vacación y sensibilización frente al proceso de proyecto de los estudiantes en los primeros años de la carrera. Forma parte del equipo de Investigación del Aporte de la Fenomenología Arquitectónica a la Enseñanza de la Arquitectura en la Etapa de Generación de la Idea en el Proceso Proyectual, (FING UNCuyo) bajo la dirección de la Dra Arq Sandra Navarrete. Actualmente trabaja junto a la prof Esther Giani (Universidad IUAV de Venecia) en una investigación sobre Pancho Guedes, y su rastro como maestro de arquitectos. Es miembro del Comité científico de la Diplomatura en Arquitectura Fenomenológica de la FING- UNCuyo. Ha dictado workshops y conferencias en Argentina, Chile y Venecia. Desde 2015 es profesora JTP de Morfología 2 en la carrera de arquitectura de la UNCuyo. De manera simultánea trabaja en proyecto y dirección de obras de arquitectura.

“El tiempo no tiene una sino sus muchas ruedas. Una rueda para las criaturas de corazón lento, y otra para las de corazón apresurado. Ruedas para las criaturas que envejecen lentamente, ruedas para las que se hacen viejas con el día....si me preguntan cuánto tiempo transcurrió desde que los husiuhilkes regresaron a Los Confines, después de la guerra contra los sideresios. (...) Si me preguntan esto deberé responder que los hombres contaron cinco cosechas, el tiempo de ver crecer a un niño. Pero deberé agregar que las luciérnagas contaron cientos y cientos de generaciones muertas, un tiempo perdido en sus memorias. Y que para la montaña trascurrió apenas un instante”.

Liliana Bodoc - Los días de la sombra (fragmento)³

Introducción

Extraño comportamiento el de los habitantes humanos del tercer planeta. Nos invade una búsqueda incesante de establecer límites, de categorizarnos, de diferenciarnos, desconociendo en este fanatismo que los humanos conformamos con otros seres orgánicos e inorgánicos un organismo mayor⁴. Demarcaciones necesarias para algunos fines dan fuerza a líneas imaginarias: el Ecuador y los meridianos 0° y 180°. Se “ordena” así el planeta en cuatro cuartos de esfera, algunos de los cuales son ocupados mayormente por océanos, mientras que otros son el hábitat de la mayor concentración de seres humanos y por ende del pensamiento y de la búsqueda de sentido.

Frente al vacío la cultura occidental (medio planeta) entra en crisis, “*lo esencial en Occidente es lo que está presente, visible; lo invisible, ausente, es lo que carece de esencia...*” Desde la bases de la filosofía griega solo ES lo que está presente. Mientras que la filosofía china basa su pensamiento en el acto de la respiración⁵ “el vacío nunca fue entendido como algo carente de sentido. No existe la dualidad como opuestos, sino comprendida como fase en el advenimiento del proceso de las cosas”.

El ser conoció un vacío para comenzar su vida: el vacío primigenio, formando parte de una sucesión de vacíos primordiales. Así anidamos en nuestra madre, hasta que este vacío fue lleno y nos sentimos expulsados al siguiente vacío. Cada encuentro con el vacío es una crisis que nos habilita a interrogarnos sobre el sentido de este constante devenir. De esta manera, si en la arquitectura moramos, observamos y consideramos las preexistencias para nuestras acciones, considerar al vacío como la primera preexistencia nos conecta con la sustancia misma de la arquitectura.

El papel de la memoria. Explorar como DESCRIPCIÓN

La arquitectura tiene que ser un objeto de nuestra memoria. Cuando evocamos, cuando conjuramos la memoria para hacerla más clara, apilamos asociaciones de la misma manera que apilamos ladrillos para construir un edificio. La memoria es una forma de arquitectura (Louise Bourgeois)⁶.

La elección del siguiente relato no es azarosa, es la que nos acerca desde la intuición a la comprensión trascendente de la existencia del universo.

Primer encuentro con la luz

Enero de 1967, siesta mendocina. 38°. Silencio absoluto. Soledad y silencio. El toldo en el patio dibuja círculos blancos sobre la baldosa roja. Hay tantos círculos en el piso como círculos tiene el toldo. Son líneas de luz que se conectan. Dejan de ser círculos para transformarse en los extremos de un trazo de luz con dimensiones de alto, ancho, con dirección, corporeidad. Si la mano se interpone entre ese rayo y el suelo, el plano de luz redondo queda atrapado fugazmente en mi mano. Luz de polvo. Minúsculas partículas se mueven aquí. También lo hacen en la sombra, pero es la luz la que devela su existencia.

Primer encuentro con el vacío en el lleno

Agosto de 1973. Un cuentahílos de regalo. Indagando cada superficie aparece un pequeño mundo. Cada material, la piel, la ropa, las hojas de las plantas. Hay una trama y un espacio intersticial que da pistas de que nada es tan lleno como pensaba. Nodos. El punto que era entendido como algo cerrado y definitivo se expresa en contornos que se desdibujan para mostrar que contienen a su vez otros pequeños puntos o algo más importante aún.

A veces el entre me recuerda a las líneas de luz del patio. Luz línea, luz plano, luz masa.

Primeras lecturas sobre el vacío. Explorar como NARRACIÓN.

Son necesarios todos los saberes a nuestro alcance, así entramos en mundo más rico, más complejo y al mismo tiempo más libre. Este camino sólo puede transitarse a través de una búsqueda atenta.

El mito del vacío de Pangu. Visión Oriental

EL VACÍO CENTRAL⁷

Todo era vacío y Pangu dormía en el interior de eso que estaba unido, de eso que fue llamado “infinita profundidad”. Entonces despertó. De inmediato rompió con su hacha el huevo que lo encerraba. En miríadas de pedazos aque-

llo se separó velozmente. Los trozos más livianos y los más pesados fueron en diferentes direcciones. Para evitar que nuevamente se juntaran, Pangu se colocó en el centro VACÍO solidificando el cielo y la tierra. Él fue como una columna que dio equilibrio a la creación. Luego descansó y se fue durmiendo nuevamente hasta que su cuerpo dio lugar a numerosos seres. De un ojo salió el Sol y del otro la Luna. Con su sangre se formaron los ríos y los lagos. Los animales salieron de su piel. El pelo se tornó en hierbas y sus huesos en minerales.

EL SOLIPSISTA, de Fredric Brown⁸. Visión Occidental.

Walter B. Jehovah, por cuyo nombre no pido excusas puesto que realmente fue su nombre, fue un solipsista toda la vida. Un solipsista, en el caso de que no conozcas la palabra, es alguien que cree que él es la única cosa que existe realmente, que el resto de la gente y el universo en general existe solo en su imaginación, y que si él dejara de imaginarlos su existencia acabaría.

Un día Walter B. Jehovah comenzó a practicar el solipsismo. En una semana su mujer se escapó con otro hombre, perdió su trabajo como agente marítimo y se rompió la pierna en la persecución de un gato negro tratando de evitar que se cruzara en su camino.

Decidió, en la cama del hospital, acabar con todo.

Mirando a través de su ventana, hacia las estrellas, deseó que no existieran, y no estuvieron allí nunca más. Entonces él deseó que no existiera ninguna otra persona, y el hospital comenzó a estar demasiado tranquilo incluso para un hospital. Lo siguiente, el mundo, y se encontró suspendido en un vacío. Se libró de su cuerpo, y dio el paso final para tratar de acabar con su propia existencia. No ocurrió nada.

Extraño, pensó. ¿Puede haber un límite para el solipsismo?

“Sí”, dijo una voz.

“¿Quién eres?”, preguntó Walter B. Jehovah.

“Soy el único que creó el universo que acabas de aniquilar. Y ahora tú has tomado mi lugar”. Hubo un enorme suspiro. “Puedo, finalmente, acabar con mi existencia, encontrar olvido y dejarte tomar posesión”.

“Pero, ¿cómo puedo dejar de existir? Eso es lo que estoy intentando hacer”.

“Sí, lo sé”, dijo la voz. “Debes hacerlo del mismo modo que yo lo hice. Crea un universo. Espera hasta que alguien en él crea realmente lo que tú creíste e intente dejar de existir. Entonces te podrás retirar y dejarle tomar posesión. Adiós”.

Y la voz se fue.

Walter B. Jehovah estaba solo en el vacío, y era la única cosa que podía hacer.

Creó el cielo y la tierra.

Tardó siete días.

Indagaciones. Explorar como REFLEXIÓN

“La arquitectura es el alcance de la verdad”

(Louis I. Kahn)

Finalmente cabe la reflexión profunda, la pregunta metafísica, aquella que deja una duda existencial. Ensayando respuestas, en el retorno al origen (metamorfosis inversa) nos preguntamos si la arquitectura como modelo es un espejo de quienes somos: productos terminados, parte de un proceso continuo o si alcanzaremos el “ideal” en un “más allá” perfecto.

¿Se puede profundizar en el vacío? En algo que no tiene arriba ni abajo. Todo él es en su concepción lo llamado “la infinita profundidad”. Hacerlo significa llegar a su núcleo. Ese núcleo es el cúmulo de la voluntad de existir de infinitos espacios. La arquitectura está en el germen de esta búsqueda. Abrir el juego solipsista desde este núcleo morada del “logos seminal”⁹.

Adentrarse en el dominio es llenarlo de la propia experiencia, es experimentarlo, experienciarlo, recorrerlo, viajarlo, surcarlo. El encuentro con cada preexistencia nos incita a la exploración. Así se instala la obstinada observación de nuevos escenarios. Con la mirada poética como guía. Detenerse en el detalle y en el destello. El llamado de eso que quiere existir. Detenerse para continuar. Darle la oportunidad a la emoción que nos sustrae de la visión general para admirar un instante, un fragmento. Observar con precisión ejemplos minúsculos que podrían elevarse a categorías beatíficas

Estar atentos al “arché”¹⁰, el comienzo del universo o el primer elemento de las cosas. Construir un pensamiento desde el relato significa haber encontrado ese “arché”. Valerse de la palabra para que las cosas sean, valerse de la imagen que se forma al nombrarlas para que la arquitectura sea (...y la arquitectura se hizo): desde su grito primal, parasitando en su preexistencia: la infinita profundidad.

Las figuras retóricas son disparadores para la construcción del propio texto arquitectónico en los caminos proyectuales: valerse del relato y dar pistas en la generación de la arquitectura con el uso deliberado de la metáfora como herramienta de sustantivación comparada. La búsqueda de la sustancia en otras sustancias.

En el inconsciente colectivo la arquitectura se concibe más como lleno o forma, objeto arquitectónico más que como vacío. Cuántas definiciones de arquitectura incorporan la palabra vacío? “*La ausencia como esencia del espacio. Un lugar de ausencia como lugar del alma*”, citando a Renato Bocchi¹¹ al referirse al artista Claudio Parmiggiani¹² (R. Bocchi, p. 32).

Explorar como REFLEXIÓN. Sobre el desierto como vacío, de la neutralidad perceptual a la mutación en tierra de contrastes. Experiencia de cátedra en la FAUD. UM

La experiencias en el secano de Mendoza, trabajando con alumnos de la FAUD.UM, apartándolos de los oasis de cultivo acentúan la oscilación perceptual que va de un vacío existencial al llamado a la acción, a la oportunidad de fundirse con los ciclos vitales

Habitar el Secano Hoy es subsistir en un contexto desfavorable. La dialéctica oasis /desierto domina este relato. El oasis significa la riqueza y la concentración de las actividades humanas en las ciudades. El desierto encarna la escasez, el desarraigo, el alto índice de

pobreza. Sistema de vasos comunicantes, que trasvasó recursos naturales y humanos de un sector a otro, y luego cerró su vínculo de retroalimentación.

La vista no es suficiente para entender esta tierra de destrato. Este secano de Lavallo pide ser caminado... y así buscar el reparo del sol fulminante, encontrar el sosiego en la esperanza del jagüel¹³, asombrarse por el sonido de las bandadas de catas que atraviesan el cielo con sus azules y verdes alas temerosas del hombre. Ser capaces de predecir la dirección del viento al amparo del silencio. Sentir el crujir de su tierra seca en cada paso. Asombrarse por la flor amarilla que resiste la sequía. Leer la sombra profunda del desierto bajo un cielo límpido. Sumergir las manos y los pies en el mar de arena. Mutar con los movimientos de los médanos. Este lugar promete impensadas experiencias fenomenológicas.

La belleza de Los Altos Limpios, la compulsión a rodar por sus cambiantes pendientes, descalzarse, cantarles al atardecer y escuchar una y mil veces que quienes van desean además vivir la noche, descubrir un nuevo cielo, mucho más estrellado. El sol que siempre regala el rojo. La Luna ganando su espacio. Se ha ido transformando con el tiempo en un paseo de estudiantes con sus profesores en horarios diurnos y en los nocturnos se organizan caminatas de luna llena. Senderos iluminados con antorchas.

El paraje La Majada¹⁴, situada a 18 km de Los Altos Limpios, significa la cruel verdad, el anhelo de crecer en la adversidad, de educarse, de transitar su tierra arcillosa y quebradiza. La evidencia de la vida a pesar de la escasez del agua, la cicatriz del territorio, fragmentado por el desmonte, por las cortezas de los chañares talados, el sol abrasador, el calor y el frío extremos. Una escuela, 30 niños que se trasladan hasta 25 km para llegar, 3 maestros comunes, 3 especiales (plástica, música y educación física), una posta sanitaria y el puesto Mayorga, con su jagüel, los chivos, sus algarrobos con copa de nidos.

También existe una dialéctica entre los dos sitios.

Los Altos Limpios son la alegría y la belleza. También es el tiempo acotado, aquí se llega de visita. El esfuerzo consiste en trepar los médanos y tiene una recompensa inmediata en la interacción gozosa con el mar de arena. El cansancio del juego, las risas, el silencio del atardecer. El tiempo de la trascendencia, el hallazgo del ser. La mutación de las sombras. En Los Altos Limpios, el paisaje es el personaje. Dotar de un sentido cualquier intervención aquí se encuentra en la energía inagotable del galumphing¹⁵.

La Majada es, en su visión inmediata la tristeza, reúne el dolor de la tierra, el esfuerzo para superar los problemas, capacitarse, dar batalla en la vida difícil del secano, aquí todo es largo, complejo. En La Majada se trata de sostener una pequeña comunidad que va conquistando logros básicos: agua, salud, educación. El personaje de este cuento es el hombre: los niños que van a la escuela, Isidro Mayorga y su familia cuidando sus chivos, recogiendo el junquillo para hacer los canastos, rogando a San Vicente que llueva para que los animales tengan brotes para comer y el jagüel se llene otra vez. Dotar de un sentido cualquier intervención aquí se encuentra en el sinsentido de tanto abandono.

Luego de este re-conocimiento, del paisaje y de nuestras emociones y percepciones como parte del mismo organismo, de esta Gaia, descubrimos el denominador común en las mutaciones. Con los ciclos que se evidencian con cada estación. Ciclos vitales y temporalidad que en el hecho artístico arquitectónico se traducen en metáforas. "El vacío, que yace a la vez en el origen y en el seno de cada cosa, es garante del buen funcionamiento de la vida en el marco del tiempo-espacio"¹⁶.

Presencia es corporal. Presente es temporal. Cruzar tiempo y espacio para llegar a la poética sustancia del acto arquitectónico. Tiempo: desde las formas del relato manejadas por Italo Calvino en su obra *Palomar*: descripción, narración, reflexión. Espacio: tal vez en las categorías espaciales que Renato Bocchi presenta en su libro “*Materia del Vuoto*”¹¹: El espacio desocupado, el espacio congelado, el espacio cavado, el espacio des-ubicado, el espacio atmosférico.

El nuevo texto arquitectónico nacerá del ADN que busca el dominio de la libertad como contraposición al miedo de crear, de sumergirse en el origen. El impulso, el grito primal de la arquitectura está tomando su primera bocanada de aire para dar a luz la arquitectura del vacío.

Un destello, una brisa, un reflejo, un ritmo, un muro, un aroma, un haz, una línea, un silencio, un rincón, una sombra, un color, una curva, una atmósfera que emocione. He aquí nuestra búsqueda.

Notas y Bibliografía

1. Proyecto B079 aprobado por Resolución 4142 /2019 - R. Universidad Nacional de Cuyo. Título: “Aporte de la fenomenología arquitectónica a la enseñanza de la arquitectura en la etapa de generación de la idea en el proceso proyectual”. Director: Dra. Arq. Sandra Navarrete.
2. Calvino, I. *Palomar*. (2017). Madrid: Edición de Javier Aparicio Maydeu. (notas de solapa).
3. Bodoc, L. (2013) *La Saga de los Confines: Los días de la sombra*. Buenos Aires: SUMA. Pág. 11.
4. Teoría o Principio de Gaia, como también se le conoce, plantea que todos los organismos que pueblan la Tierra, así como sus entornos inorgánicos, conforman una unidad integrada de gran complejidad que se auto-regula y permite que las condiciones de vida en el planeta se mantengan. <https://www.vix.com/es/btg/curiosidades/2011/08/25/que-es-la-hipotesis-de-gaia>
5. Giannopoulou, E y Pardo, G. (2017). El Silencio del Vacío. En Jornadas n’UNDO de crítica, reflexión y conocimiento. Vacío, sustracción y silencio. Resta y renuncia en el proceso creativo. Madrid: Ediciones Asimétricas.
6. Artista y escultora francesa. (1911-2010).
7. Silo. *Obras Completas*.(1993). San Diego. Latitud Press. Pág 240.
8. Para los estoicos, la razón generadora de todas las cosas, la divinidad que abarca, dirige, da vida y un destino a todas las cosas de la Naturaleza. <https://www.e-torredabel.com/Historia-de-la-filosofia/Filosofia Griega/Filosofia Hellenística/Logos Espermatikos.htm>
9. Brown, F.(1978). *El Ratón estelar. El Solipsista*. Barcelona, Bruguera.
10. Arché. Principio, aquello de lo cual derivan todas las cosas. Ferrater Mora, J. *Diccionario de Filosofía*. Tomo II. Pág 480. Buenos Aires: Sudamericana.
11. Bocchi, R. (2015). *La materia del vuoto*. Pordenone: Universalia.
12. Artista italiano (1943).

13. Jagüel: pozo ancho y poco profundo que se hace en los terrenos bajos para abreviar los ganados.

14. Una majada es un paraje en medio del campo o de la montaña que sirve como refugio del pastor y de su ganado por las noches durante las épocas del pastoreo y de la trashumancia, cuando ya ha pasado el invierno y se acerca el verano. *En Wikipedia*. 25 /11/2019. <https://es.wikipedia.org/wiki/Majada>

15. Galumphing. Nachmanovitch, S. *Free Play* (2004). Buenos Aires: Paidós “Los antropólogos han descubierto que galumphing es uno de los talentos principales que caracterizan las formas de vida superiores (Miller, 1973). Galumphing es la energía de juego inmaculadamente estrepitosa y aparentemente inagotable de los cachorros, gatitos, niños, mandriles de muy poca edad... y también de las comunidades y las civilizaciones. Galumphing es la elaboración y ornamentación aparentemente inútil de la actividad. Es licenciosa, excesiva, exagerada, ANTIECONÓMICA. Galumphing es dar saltitos en lugar de caminar, tomar el camino más pintoresco en lugar del más corto...” Una maravilla, cuando hacemos cosas inútiles o antieconómicas y nos miran diciéndonos qué estás haciendo? Respuesta: no sé pero necesito hacerlo.

16. Cheng, F. (2010). *Vacío y Plenitud*. Pág 95. Madrid: Siruela “En el desarrollo lineal del tiempo, el vacío, cada vez que interviene, introduce el movimiento circular que enlaza al objeto con el espacio originario. Así, una vez más el vacío, que yace a la vez en el origen y en el seno de cada cosa, es garante del buen funcionamiento de la vida en el marco del tiempo-espacio. En la medida en que el tiempo vivo no es más que una actualización del espacio vital, el vacío constituye una suerte de regulador que transforma cada etapa de la vida vivida en un espacio por alientos vitales, condición indispensable para preservar la oportunidad de una nueva plenitud”.

Abstract: The soul of our architecture is a WRITE-UP story. The choice of a write-up is not hazardous, it is the one that brings us closer from intuition to transcendent comprehension of the existence of the universe. The text is also a landscape, a space to find needs from the most subjective, strange and unusual ones to the most usual, equally acceptable needs as game variables.

All knowledges at our fingertips are needed, so we enter into a richer, more complex and at the same time, freer world. This way can only be passed through an attentive exploration. It is learning to dive from the first air breath until you reach the abyss of greater depth. To explore as a DESCRIPTION, exploring as a WRITE-UP, exploring as a REFLECTION To explore from description is a way that follows specific game rules of apparent complexity. In principle it predisposes anyone who wants to play this game at a high level of concentration, does not accept divagues.

The description could be understood as two complementary instances. First, it is essential to assimilate the first descriptive layer to access the next steps. In this occurrence of event there are multiple possibilities.

Then there is the write-up, which is the narrative exploration with the richness of our human iconography, human beings and our weaknesses, our strengths and pretensions. Who is, if not the mankind, the ultimate aim of architecture?

Keywords: Write-up - Substance of the Void - Myth of the Origin - Maniera Calvino - Exploring - Mutation.

Resumo: A alma da nossa arquitetura é uma história de WRITE-UP. A escolha de uma redação não é perigosa, é a que nos aproxima da intuição da compreensão transcendente da existência do universo. O texto também é uma paisagem, um espaço para encontrar necessidades, das mais subjetivas, estranhas e incomuns às mais usuais, igualmente aceitáveis como variáveis de jogo.

Todos os conhecimentos ao nosso alcance são necessários, para entrarmos em um mundo mais rico, complexo e ao mesmo tempo mais livre. Dessa maneira, só é possível passar por uma exploração atenta. É aprender a mergulhar desde a primeira respiração até chegar ao abismo de maior profundidade. Para explorar como uma DESCRIÇÃO, explorando como uma ESCRITA, explorando como uma REFLEXÃO.

Explorar por description é uma maneira que segue regras específicas de jogo de aparente complexidade. Em princípio, predispõe quem quiser jogar este jogo com um alto nível de concentração, não aceita divagações.

A descrição pode ser entendida como duas instâncias complementares. Primeiro, é essencial assimilar a primeira camada descritiva para acessar as próximas etapas. Nesta ocorrência de evento, existem múltiplas possibilidades.

Depois, há a redação, que é a exploração narrativa com a riqueza de nossa iconografia humana, seres humanos e nossas fraquezas, nossas forças e pretensões. Quem é, se não a humanidade, o objetivo final da arquitetura?

Palavras chave: Write-up - Substância do vazio - Mito da Origem - Maniera Calvino Explorando - Mutação.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

El recorrido en la arquitectura y ciudad una aproximación desde la crítica y el relato

Sebastián Serrani ⁽¹⁾

Resumen. El presente artículo se propone indagar en torno al sentido de “Recorrido” en la arquitectura, la ciudad y las artes. Por medio del andar las imágenes impregnadas en la retina del habitante común, del usuario de los espacios contenedores de Arquitectura, hacen que cada espacio sea vivible, que cada obra arquitectónica, y cada recorrido invite a ver los Objetos desde sus relatos, sensaciones, acontecimientos y experiencias.

Se sigue la línea planteada por Francesco Careri en su libro *El andar como práctica Estética* ligada a la construcción del conocimiento crítico y proyectual, y así, se abre la apuesta de una aproximación fenomenológica en cuanto a tener una experiencia en primera persona del objeto... tanto como acto vivido, como ejercicio de escritura. Este texto será expuesto desde esa perspectiva: en primera persona.

Palabras clave: Arquitectura - Recorrido - Estética del andar.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 222]

⁽¹⁾ Sebastián Serrani. Magister en Arte y Arquitectura (UPC, Barcelona- 2006) Arquitecto (FAUD - UM, Mendoza) y Especialista en Programa de Actualización Proyectual (UBA, Buenos Aires). Dirige la Secretaria Académica de la Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño de la Universidad de Mendoza. Investigador FAUD UM. Profesor Titular de Ambiente 1 (FAUD UM, SC) y Diseño Arquitectónico (FAUD UM, SRC) y Director de Trabajos Finales de Grado (FAUD UM, SRC). Director Revista digital 3x3 y de Serrani_estudio de arquitectura.

Introducción o primer paso

Durante los años de estudios universitarios mantuve con ciertas imágenes arquitectónicas una relación sostenida en una pregnancy incomprensible; sintiéndome atrapado por espacios y formas sin saber el por qué de tales motivos.

Dichas imágenes, a las que accedí vía clases de “Historia del Arte y de la Arquitectura, “conformaron significantes, valoraciones y estados emocionales que guiaron (y en mu-

chos casos manipularon) reflexiones y proyectos de carrera sin ser consciente de las consecuencias que tuvieron, en mi, esas causas.

Pasados los años tuve la oportunidad de visitar algunas de aquellas obras y descubrí, a partir de encantos y desencantos, lo obvio, eso que de tan próximo no se deja ver: había estudiado arquitectura por fotos, imágenes de planos y palabras de profesores pero, en verdad, una obra de arquitectura era algo que no entraba en una imagen y menos aún en una clase de 45 minutos. La arquitectura era otra cosa.

Pero, ¿qué era ese algo más?, ¿qué es esa otra cosas?

Un estado que se hace presente en el momento de estar dentro de un lugar. Un estado que despierta el espacio en quien lo habita. Podría pensarse que el espacio le habla al sujeto por medio de sus materiales y formas, el sujeto con su forma de habitar, ocupar, o interactuar, podríamos sugerir, que le habla al espacio¹.

Desde esta perspectiva, la experiencia del sujeto “en”² el objeto completa, ensancha y , en algunos casos, cuestiona las potencialidades del objeto en sí. En palabras de Villar “La interpretación, la crítica, la recepción de un público son constitutivas de las obras, que sólo llegan a ser plenamente gracias a la recepción, de otro modo son meros objetos a la espera de su compleción”³.

En la línea de lo descrito por Villar, aunque en décadas anteriores, el ley motiv⁴ del Movimiento Situacionista consideraba al hecho arquitectónico como un acto construido entre el objeto (espacio) y el juego de acontecimientos que en él hacen sus habitantes.

Dicha máxima deja dicho, aun sin decirlo de modo explícito, que la arquitectura más que una construcción hecha de muros, pisos y techos conforma una construcción de acontecimientos que se suceden en un espacio. De allí, la mirada al arquitecto como un diseñador de objetos en el que se alojan acontecimientos y experiencias futuras más que un diseñador de objetos aislados.

Ahora bien, si la Fenomenología es la ciencia que estudia los acontecimientos que rodean a un objeto ¿cómo situar en la arquitectura bajo el enmarque fenomenológico?

En respuesta a lo anterior Sandra Navarrete define lo siguiente:

La fenomenología incorpora modos de aprehender el mundo a través de la experiencia sensible en forma rigurosa y sistemática y de este modo establece vínculos más personales entre el objeto arquitectónico y su contexto... con el hombre que los habita.... La fenomenología es una tendencia filosófica con su propio método de investigación de la experiencia cotidiana de la realidad, tal como se presenta a la conciencia de cada individuo, desde una perspectiva en primera persona...⁵

Siguiendo la definición de “método de investigación de experiencia cotidiana de la realidad” surgen una serie de preguntas orientadas, en este caso, a la finalidad del presente artículo:

¿Es posible escribir sobre un objeto sin haberlo experimentado?

¿Qué acciones generan un vínculo en primera persona entre el sujeto y el objeto arquitectónico? ¿no es, en este sentido, el recorrido o el paseo sobre la arquitectura y la ciudad se presenta como un método de naturaleza fenomenológica, que en su ejercicio contiene a la experiencia y al conocimiento del objeto?

En el sentido y con la idea de enmarcar recorrido como un instrumento de conocimiento tanto crítico como proyectual, en su libro *Walskapes*, Francesco Careri posiciona al “*andar una práctica estética*, definiéndolo del siguiente modo: “El recorrido como una herramienta de expresión que subraya un lugar trazando físicamente una línea. El hecho de atravesar, instrumento de conocimiento fenomenológico y de interpretación simbólica del territorio es una forma de lectura psicogeográfica del territorio”⁶.

El texto aquí presente expone argumentaciones e interpretaciones derivadas de paseos y visitas de obras de arquitectura y de arte con el objetivo de, partir de experiencias en primera persona, extraer cuestionamientos acerca de los modos de pensar y hacer arquitectura.

Argumentaciones o segundo paso

Luego de haber caminado por la ciudad, observé un plano del lugar en donde había estado. Mientras observaba el dibujo recordaba lo vivido. El dibujo trascendía su sentido de representación para convertirse en el vehículo por el cual mi memoria se activaba y rememoraba acontecimientos.

Así, las dos líneas que conformaban la esquina superior de la planimetría, más que un vértice y un ángulo de 90 grados eran el lugar en donde pude ver llorar a una niña o el dibujo técnico del gran ombú de la plaza Mayor era el lugar elegido por una serie de perros vagabundos para protegerse del sol del mediodía.

Ante esto, la ciudad se constituía por una “doble situación”: por un lado su dibujo; la representación en un plano y por otro, lo vivido, convertido en mi memoria.

Al tiempo, trasladé esa “doble situación” a la arquitectura y me detuve en documentaciones técnicas de casas.

En aquellas obras que había tenido la oportunidad de recorrer, el dibujo del plano se mezclaba nuevamente con lo vivido. Aquí se superponían a los puntos y líneas de dibujo, los ruidos, la temperatura, la luz y además, las voces, las conversaciones allí acontecidas.

En cambio, en las obras no habitadas, al ver un plano podía observar la ausencia de mi memoria, es decir, veía líneas vacías de sensaciones, sin nada acontecido en ellas.

Ahora bien, contrariamente a lo pensado en un primer momento, esa “no presencia en el lugar” dio vía libre a mi imaginación y pude, al modo de un collage, construir sobre el plano situaciones imaginarias, insólitas invenciones. Recuerdo que trasladé objetos y seres de mi cotidianidad a las obras que desconocía. Imaginé, por ejemplo, a mi gato desafiando alturas de obras góticas, correteando entre arbotantantes y contrafuertes como si una obra puede ser medida por los elementos que le da a un gato de llegar a sus lugares más sagrados y sutiles.

En el primer caso; el plano habla sobre lo que hemos vivido, guarda en sus líneas nuestra memoria del lugar. En el segundo, en cambio, al plano hay que hacerlo hablar, inventarle un sentido; otorgarle un acontecimiento de ficción, darle al dibujo un álito de vida, una respiración al menos en forma de agonía; dotarle de algún fenómeno; en síntesis, al dibujo algo le tiene que pasar.

Este es el primer punto de interés: pensar la línea de dibujo como evocadora o provocadores de fenómenos.

Posteriormente me pregunté acerca de ¿cómo vemos una pintura en un museo? En dicha acción un cuerpo en posición estática se sitúa frente a la obra. Es mediante los ojos cuando respecta la obra; es inútil mover un brazo o dar saltos mientras se ve un cuadro, actitud que explica la relación entre quien observa y lo observado; una relación en donde el recorrido y movimiento del sujeto es nulo, es abolido e innecesario.

Con la intención de ir más allá de la relación obra y de su sujeto espectador y otorgándole al recorrido y movimiento un papel vital en la contemplación y acción de la obra surgieron los Proun.

El Lissitzky definió Prouns como una estación de trasbordo entre la pintura y la arquitectura, los cuales no son solamente una experimentación sobre objeto (la pintura) sino que abren hacia el espectador y hacia el recorrido ya que los Proun son pinturas, dibujos, litografías que ya no representan el movimiento ni pretenden captarlo sino que, de algún modo, lo crean. Un movimiento creado entre las figuras que flotan del cuadro (distorsionantes perspectivas) y el recorrido del espectador, quien en cada giro alrededor del objeto ocasiona un nueva percepción del mismo, una nueva mirada, ¿una nueva pintura?



Figura 1. El Lissitzky, “The Prouns. Proun GBA 4”, ca.1923

El Prounenraun que construyó Lissitzky para la Gran exposición de Berlín en 1923 era un cuadro paseable, caminable, recorrible, de allí que, podría considerarse una doble intencionalidad en estas obras: por un lado se trabajan sobre el objeto una superficie plana construyendo efectos espaciales simulando una tercera dimensión y por otro se incorpora al sujeto como parte de la obra en tanto lo óptico del recorrido.

El sujeto se encuentra con un espacio pintado bidimensional que, por su ocupación espacial, trasciende hacia el espacio de tres dimensiones en el que él se sitúa. La pintura, de este modo, desde la pintura captura al espacio cotidiano, ordinario, corriente y lo vuelve parte de sí.

Considerando que existe un objeto, que es la obra y un sujeto, que es el espectador o el paseante, podrían estimarse dos instancias del recorrido: por un lado, el recorrido que sucede después de la construcción del objeto y el recorrido que sucede antes de la construcción del objeto, en el momento del desarrollo del proyecto en arquitectura en donde se proyectan los recorridos que serán los futuros espacios de circulación.

En la instancia proyectual, el recorrido prefigura la futura condición del andar aunque estas funciones no siempre son verificadas fielmente el ejercicio del habitar, el cual, muchas veces está más ligado al azar y lo contingente que a lo predeterminado por un proyecto. Los relatos que se sitúan a continuación sirven de testigo del argumento mencionado.

Relatos o tercer paso

¿Cómo abordar el pensamiento de la arquitectura desde el contacto (tacto) entre la ciudad y quien la camina, atentos a las formas desde esa fricción, a las situaciones que contienen esos roces?

Pasear, dar vueltas, entrar en la arquitectura o deambular alrededor de su perímetro, ver sus partes, escuchar como retumban las palabras en los muros, ver las palabras escritas sobre ellos, dos lenguajes en el mismo espacio.

¿La arquitectural, la ciudad como un contenedor de palabras escritas y orales?

¿La ciudad como contenedora de relatos?

Puede decirse que en el momento en que se ocupa la ciudad o la arquitectura surge una fricción entre el espacio y sus habitantes y a partir de ello: aparece un hecho, el inevitable el relato de lo que sucede, de allí, se desprende la vida de una obra. Al decir de Robert Walter “pasear es mantener el contacto con el mundo vivo”⁷.

El recorrido, que podríamos entenderlo como relato, no refiere a una descripción física de la obra o de la ciudad, sino también al suceso, a la situación, “a lo que pasa en”, ante el espectador en movimiento, en desplazamiento.

RELATO 1 (Figura 2)

Pude verlo y recordarlo en estas letras. Sucedió en una plaza seca, un sitio abandonado sin árboles, “un descampado”.

Ese terreno durante años fue atravesado por personas en forma longitudinal y transversal. Quedando en él la marca de las pisadas de las personas y las huellas de los caminantes. Estas conformaron senderos naturales. El hecho de pisar y pisar, formalizó un hundimiento. El sendero fue construyendo una función, una forma espontánea de atravesar un terreno urbano que contiene la misma lógica de los senderistas de alta montaña quienes en medio de lo vasto siguen las pisadas de sus antecesores. Hay en esta idea una apuesta colectiva sobre cómo un territorio cobra su límite.

Cuentan que luego se realizó un proyecto en el que se respetaron los caminos existentes. Las huellas sirvieron como sistema circulatorio y sobre ellas se colocó un entablonado de madera con sensuales juegos de tramas y texturas.

La idea desde lo proyectado era clara, obvia y evidente: marcar como sector de recorrido a la circulación que la gente ya tenía como aprehendida y con ello valorar y por que no rememorar años y años de pisadas; años y años de antepasados.

Me cuentan que una vez terminada la obra, la gente camina por los vacíos de entre los senderos de madera y que ahora en el terreno comienzan a evidenciarse nuevos senderos en los lugares vacíos.

RELATO 2 (Figura 3)

En la rambla del Raval, en Barcelona, se halla la escultura “El Gato”, de Botero, una tarde vi sobre ella a niños que la montaban y jugaban como si fuese un caballo (y no un gato), en ese momento no se podía separar la obra de lo que en ella sucedía.

La escala del gato era más próxima a la de un caballo.

El juego de nombres, animales y funciones hizo que la obra deje su modo el que fue pensada para convertirse literalmente en un juego infantil y todo su potencial visual y conceptual quedó alterada por sus ocupantes.

Por ese momento, la escultura, ¿Fue otra obra? o ¿Posibilitó otra obra?

RELATO 3 (Figura 4)

En la plaza del zócalo de Distrito Federal, México, se hallan un gran mástil que aloja una gran bandera. Sabida es la historia de la gran bandera, reafirmar la identidad de un pueblo por medio de un objeto-hito de gran escala urbana.

Lo curioso fue lo sucedido una vez que el mástil y la bandera comenzaron su vida en la ciudad, a nivel del suelo y no arriba, donde la bandera flamea.



Figura 2.



Figura 3.



Figura 4.

El uso de las enormes sombras arrojadas, tanto de la columna como de la gran bandera, ordenaron actividades y relaciones de la plaza y sirvieron como espacio de descanso e intercambio de los andantes y vendedores que deambulan en la plaza. Función encontrada. ¿Hallazgo?

Un hecho en apariencia aislado, de sutil definición, cobra carácter porque los habitantes lo signan como si fuese el mandato de un proyecto, su verdad. Hecho que da cuenta del uso alternativo del espacio en tanto la alteración de su orden primario (motivo por el que fue pensado).

A modo de cierre o pausa entre pasos

En relación a las tres historias mencionadas, podemos pensar en tipos de alteraciones en el momento de habitar la arquitectura y la ciudad que van desde transformaciones y deformaciones de la forma de los objetos y los espacios hasta alteraciones leves y sutiles que no modifican cualidades físicas de los objetos y espacios pero que al usarse de otro modo convierten al objeto en otro objeto, en su otro yo, casi su alter-ego.

Tal es este caso tanto del mástil de la plaza del zócalo o la del Gato de Botero en las Ramblas de Barcelona.

En el caso el Mástil

el uso de la sombra
la poética de habitar una propiedad
y a partir de esto
cambiar la fisonomía del espacio Público

En el caso del Gato

apropiarse del objeto
de otro modo
darle otro uso
otra identidad

En el caso de los Senderos

generar
marcas
en el territorio
dejarse llevar
por la enunciación
del vacío.

En el caso de todos a la vez

buscar
un modo diferente a lo diseñado
ir más allá
de lo que ven
los que creen
ver.

Notas

1. Zhumtor Peter llama a dicho argumento “la acción recíproca entre el hombre y sus sentimientos y el espacio con sus cosas” página 85. “Atmósferas”, Gustavo Gilli. 2003.

2. La preposición “en” da cuenta de un estado de interioridad, no refiero a estar delante o ante el objeto, estar “en” dentro de él como refiere Gastón Bachelard en la Poética del espacio como concha, como nido... citar libro la poética del espacio.
3. Vilar, Gerard, *El Desorden estético*, Idea Books, Barcelona, 2000.
4. Andreotti, Libero y Costa, Xavier. (Eds.) *Teoría de la deriva i altres textos situacionistes sobre la ciutat*; Macba, Barcelona, 1996.
5. Navarrete, Sandra. *Revista Arquiusur p.45-54 Revista Año 6 N°9 Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral ISSN 2250/4206*.
6. Careri, Francesco, *Walkcapes*; Gustavo Gilli, Barcelona, 2002.
7. Walser: *Op.Cit*: 29

Referencias Bibliográficas

- Andreotti, L. y Costa, X. (1996). *Teoría de la deriva i altres textos situacionistes sobre la ciutat*; Barcelona: Macba.
- Baudelaire, Ch. (1863). *Le Peintre de la vie moderne*. (La presente edición en *Euvres Complètes*, Bibliothèque de la Pléiade, París, 1976; Versión Traducida: *El Pintor de la vida moderna*, Colección Arquitectura, Murcia, 1995).
- Careri, F. (2002). *Walkcapes*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Cheng, F. (1979). *Vide et Plein; le langage pictural chinois*. Éditions du Seuil, París, (Versión Traducida: *Vacío y Plenitud*, Ediciones Siruela, Madrid, 1993).
- Colomina, B. (2006). *Doble exposición*. Madrid: Akal.
- Goethe, J. W. (2001). *Italianische Reise*; (Versión traducida: *Viaje a Italia*, Ediciones B, Barcelona).
- Krauss, R. (1986). *The Originality of the Avant-Garde and other modernist myths*. The MIT Press, Cambridge, Ma. (Versión Traducida, *La Originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*, Alianza, Madrid, 1996).
- Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. París: Gallimard. (Versión Traducida: *Fenomenología de la percepción*, Península, Barcelona, 1975).
- Vilar, G. (2000). *El Desorden estético*. Barcelona: Idea Books.
- Walser, R. (1917). *Der Spaziergang; nachwort von Urs*. Zürich: Widmer. (Versión Traducida, *El paseo*, Siruela, Madrid, 1996).
- Zhumtor Peter. (2003). *Atmósferas*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- AAVV El Lissitzky, Arquitecto, Pintor, Fotógrafo, Tipógrafo; Fundación Caja de Pensiones, Madrid, 1990.
- AAVV Smithsonian, Robert, *Spiral jetty*; Dia Art Foundation Berkely, University of California, New York, 2005.

Abstract: This article intends to investigate the meaning of “Tour” in architecture, the city and the arts. By means of walking the images impregnated in the retina of the common inhabitant, of the user of the container spaces of Architecture, they make each space livable, that each architectural work, and each tour invite to see the Objects from their stories, sensations, events and experiences

The line proposed by Francesco Careri is followed in his book “Walking as an Aesthetic Practice” linked to the construction of critical and project knowledge, and thus, the commitment of a phenomenological approach is opened in terms of having a first-person experience of the object ... Both as a lived act, as an exercise in writing. This text will be exposed from that perspective: in the first person.

Keywords: Architecture - Travel - Aesthetics of walking.

Resumo: Este artigo pretende investigar o significado de “Tour” na arquitetura, na cidade e nas artes. Por meio da caminhada das imagens impregnadas na retina do habitante comum, do usuário dos espaços contêineres da Arquitetura, tornam habitável cada espaço, cada obra arquitetônica e cada passeio convidam a ver os Objetos a partir de suas histórias, sensações, eventos. e experiências.

A linha proposta por Francesco Careri é seguida em seu livro “Caminhando como uma prática estética”, ligada à construção do conhecimento crítico e do projeto, e, assim, abre-se o compromisso de uma abordagem fenomenológica em termos de uma experiência em primeira pessoa do objeto. ... Tanto como um ato vivido, como um exercício de escrita. Este texto será exposto a partir dessa perspectiva: na primeira pessoa.

Palavras chave: Arquitetura - Viagem - Estética da caminhada.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

Publicaciones del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación

El Centro de Estudios en Diseño y Comunicación de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo desarrolla una amplia política editorial que incluye las siguientes publicaciones académicas de carácter periódico:

• Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]

Es una publicación periódica que reúne papers, ensayos y estudios sobre tendencias, problemáticas profesionales, tecnologías y enfoques epistemológicos en los campos del Diseño y la Comunicación.

Se publican de dos a cuatro números anuales con una tirada de 500 ejemplares que se distribuyen en forma gratuita.

Esta línea se edita desde el año 2000 en forma ininterrumpida, recibiendo colaboraciones remuneradas, dentro de las distintas temáticas.

La publicación tiene el número ISSN 1668.0227 de inscripción en el CAICYT-CONICET y tiene un Comité de Arbitraje.

• Creación y Producción en Diseño y Comunicación [Trabajos de estudiantes y egresados]

Es una línea de publicación periódica del Centro de Producción de la Facultad. Su objetivo es reunir los trabajos significativos de estudiantes y egresados de las diferentes carreras.

Las producciones (teórico, visual, proyectual, experimental y otros) se originan partiendo de recopilaciones bibliográficas, catálogos, guías, entre otros soportes.

La política editorial refleja los estándares de calidad del desarrollo de la currícula, evidenciando la diversidad de abordajes temáticos y metodológicos realizados por estudiantes y egresados, con la dirección y supervisión de los docentes de la Facultad.

Los trabajos son seleccionados por el claustro académico y evaluados para su publicación por el Comité de Arbitraje de la Serie.

Esta línea se edita desde el año 2004 en forma ininterrumpida, recibiendo colaboraciones para su publicación. El número de inscripción en el CAICYT-CONICET es el ISSN 1668-5229 y tiene Comité de Arbitraje.

• Escritos en la Facultad

Es una publicación periódica que reúne documentación institucional (guías, reglamentos, propuestas), producciones significativas de estudiantes (trabajos prácticos, resúmenes de trabajos finales de grado, concursos) y producciones pedagógicas de profesores (guías de trabajo, recopilaciones, propuestas académicas).

Se publican de cuatro a ocho números anuales con una tirada variable de 100 a 500 ejemplares de acuerdo a su utilización.

Esta serie se edita desde el año 2005 en forma ininterrumpida, su distribución es gratuita y recibe colaboraciones para su publicación. La misma tiene el número ISSN 1669-2306 de inscripción en el CAICYT-CONICET.

• **Reflexión Académica en Diseño y Comunicación**

Las Jornadas de Reflexión Académica son organizadas por la Facultad de Diseño y Comunicación desde el año 1993 y configuran el plan académico de la Facultad colaborando con su proyecto educativo a futuro. Estos encuentros se destinan al análisis, intercambio de experiencias y actualización de propuestas académicas y pedagógicas en torno a las disciplinas del diseño y la comunicación. Todos los docentes de la Facultad participan a través de sus ponencias, las cuales son editadas en el libro *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación*, una publicación académica centrada en cuestiones de enseñanza-aprendizaje en los campos del diseño y las comunicaciones. La publicación (ISSN 1668-1673) se edita anualmente desde el 2000 con una tirada de 1000 ejemplares que se distribuyen en forma gratuita.

• **Actas de Diseño**

Actas de Diseño es una publicación semestral de la Facultad de Diseño y Comunicación, que reúne ponencias realizadas por académicos y profesionales nacionales y extranjeros. La publicación se organiza cada año en torno a la temática convocante del Encuentro Latinoamericano de Diseño, cuya primera edición fue en Agosto 2006. Cabe destacar que la Facultad ha sido la coordinadora del Foro de Escuelas de Diseño Latinoamericano y la sede inaugural ha sido Buenos Aires en el año 2006.

La publicación tiene el Número ISSN 1850-2032 de inscripción y tiene comité de arbitraje.

A continuación se detallan las ediciones históricas de la serie Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación:

Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación [ISSN 1668-0227]

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Sostenibilidad y Protección del Diseño** | **Susy Inés Bello Knoll**: Presentación | **César José Galarza**: Sostenibilidad y éxito empresarial | **Agostina Coniglio y Constanza Connolly**: El impacto social de los nuevos modelos de negocios | **Susy Inés Bello Knoll**: La asociatividad y la sostenibilidad | **Natalia Sofía Tenaglia**: ¿Qué tan ético es "vestir verde"? | **María Belén Aliciardi**: ¿Cómo enfrentar el Greenwashing de la Moda en el mundo y en Argentina? | **Christian Vidal Beros**: Diversidad e Inclusión en las Empresas de Moda | **Juan José Rastrollo Suárez**: El derecho al paisaje urbano en América Latina | **Marta Rosalía Norese**: La sostenibilidad cultural: El reconocimiento del tango como patrimonio de la humanidad | **Brenda Salas Pasuy**: La protección jurídica del diseño sostenible en Colombia | **Fernando Carbajo Cascón**: La protección de los diseños de moda en la Unión Europea (entre el diseño industrial y el derecho de autor) | **Lucas Matías Lehtinen**: Propiedad Intelectual y Sostenibilidad: La protección de los conocimientos tradicionales | **Vanessa Jiménez Serranía**: La Blockchain como medio de protección del diseño: "design blockchain by design".

(2020/2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 106. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Visiones del Diseño: Problematicar el Diseño para comprender su complejidad** | **D. V. Di Bella:** Prefacio Cuaderno 104 | **D. V. Di Bella:** Prólogo Cuaderno 104 | **T. Irwin, G. Kossoff y C. Tonkinwise:** Diseño para la transición: un marco educativo para avanzar en el estudio y diseño de transiciones sostenibles | **T. Irwin, G. Kossoff y C. Tonkinwise:** Diseño para la transición: la importancia de la vida cotidiana y los estilos de vida como un punto de influencia para las transiciones sostenibles | **D. V. Di Bella:** Visiones del Diseño: Problematicar el Diseño para comprender su complejidad. 4º Proyecto de la Línea de Investigación N°4 Diseño en Perspectiva (CMU-UP) | **V. M. D'Ortenzio:** Hiperconectados. La señalética y su impacto en los consensos sociales [*Comisión Diseño en Perspectiva Julio 2019*] | **A. L. Vinlove:** Cuerpos que importan. Reflexionando sobre el estado actual de la industria del *denim* y las problemáticas que contiene [*Comisión Diseño en Perspectiva Julio 2019*] | **A. T. Estévez:** La naturaleza es la solución | **L. Lares:** Metadiseño y Transdisciplina, enfoque para la transformación social y ambiental | **J. Bazoberry y S. Stivale:** Estrategias de diseño para motivar conductas sustentables | **N. Mouchrek:** Diseño participativo en procesos de exploración de carrera para estudiantes universitarios | **Ch. Esteve Sendra, M. Martínez Torán y R. Moreno Cuesta:** *Craft your Future:* diseñando desde la economía local, la artesanía y la tecnología. (2020/2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 105. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Tradición e innovación: desafíos del cambio curricular** | **Cecilia Mazzeo:** Prólogo | **Anabel Soraya Quelal Moncayo, Guillermo Sánchez Borrero y Xavier Fernando Jiménez Álvaro:** La nueva enseñanza del Diseño Gráfico en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador | **Anabel Soraya Quelal Moncayo, Guillermo Sánchez Borrero y Xavier Fernando Jiménez Álvaro:** Aplicación del rediseño curricular en el segundo nivel de Diseño Gráfico de la PUCE | **Cecilia Mazzeo:** Tradición e innovación: desafíos del cambio curricular de la Carrera de Diseño Gráfico FADU UBA | **Leandro Dalle:** Propuestas curriculares futuribles para la materia Diseño Gráfico de la carrera de Diseño Gráfico en FADU UBA | **Melba Cristina Marmolejo Cueva y Ladys Diana Vásquez Coisme:** Diseño curricular desde el nuevo enfoque de las funciones del diseñador gráfico | **Caridad González Maldonado:** Propuesta curricular como estrategia de innovación educativa: carrera de Diseño de Productos de la PUCE Ecuador | **Carlos Torres de la Torre:** Nuevo paradigma para el Diseño de Productos | **Andrea Rivadeneira Cofre:** Importancia y proceso de la enseñanza del Diseño de Información en el ámbito del Diseño Gráfico | **Mariana Lozada:** La enseñanza del Diseño mediante la intervención de la interdisciplina | **Pablo Guzmán Paredes:** La relación de la enseñanza del diseño entre el producto impreso y la selección del sistema de impresión y acabados adecuados | **Amparo Álvarez Meythaler y Jaime Guzmán Martínez:** Reflexiones sobre métodos de enseñanza y aprendizaje participativo en la cátedra de taller de diseño estratégico. (2020/2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 104. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Desafíos del diseño: interdisciplinariedad y enseñanza.** María Bernardita Brancoli y Alejandra Niedermaier: Prólogo // **Eje: Enseñar diseño en un mundo cambiante:** Florencia Aguilera y Felipe Arenas | Débora Irina Belmes | María Bernardita Brancoli | Úrsula Bravo y Erik Bohemia | Hernán Díaz Gálvez | Martha Gutiérrez Miranda | Denisse Lizama | Clarisa Monteguiga | Néstor Damián Ortega | Juan Manuel Pérez | Fernando Luis Rolando | Eduardo A. Russo | Francisco Zamorano Urrutia, Catalina Cortés Loyola y Mauricio Herrera Marín | Osvaldo Zorzano // **Eje: Las fronteras del diseño y sus alcances al servicio de proyectos interdisciplinarios:** Enzo Anziani Ostornol | Paulina Contreras Correa y Hernán Díaz Gálvez | Rodrigo Gajardo y Tamara Vicencio | María Valeria Frindt Garretón | Martina Fornés | Ariel Marcelo Katz | Sofía Martínez Larrain y Lía Valenzuela Echenique | Milagros de Ugarte y María Bernardita Brancoli | María José Williamson. (2020/2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 103. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Programa de Investigación de la Facultad de Diseño y Comunicación [Catálogo de Investigaciones. 2ª Edición. Ciclo 2016-2019]. Investigaciones (resúmenes) organizados por categoría y por fecha.** a) Proyectos Áulicos | b) Proyectos de Exploración de Agenda Profesional | c) Investigaciones Disciplinarias. **Selección de Investigaciones completas organizadas por Ejes Temáticos:** **Eje Enseñanza del Diseño:** Ariana Bekerman: Los diseñadores del mañana: Contenidos y herramientas para los alumnos de diseño de interiores de hoy frente a los trabajos que desarrollarán a partir del 2025 | Gabriela Sagristani: Transposiciones y mediaciones para el uso del cine en la enseñanza del diseño // **Eje Mundos Visuales:** Valeria Stefanini: El autorretrato en la fotografía contemporánea | Eleonora Vallazza: El cine infantil argentino. Reflexiones acerca de la historia y tendencias del cine infantil argentino // **Eje Patrimonio Cultural:** Andrea Marrazzi: La dramaturgia de Leónidas Barletta. Análisis sobre *Odio y La edad del trapo* | Marcelo Adrián Torres: Modelos, Diseño y Gestión del patrimonio cultural. Reflexión discursiva y líneas de acción entre los años 2006 y 2017, en Argentina. (2022). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 102, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Arte y diseño: discursos de la identidad cultural en América Latina.** Natalia Aguerre y Cynthia L. Hurtado Espinosa: Prólogo | Mariana N. Campos Barragán, Cynthia L. Hurtado Espinosa y Miguel A. Casillas López: La identidad de los equipos de fútbol mexicanos a través de sus identificadores gráficos y su influencia en la cultura mexicana | Adrián A. Cisneros Hernández, Marcela del R. Ramírez Mercado y Juan E. A. Olivares Gallo: La identidad en el turismo religioso de San Juan de los Lagos | Verónica Durán Alfaro, Jorge A. González Arce y Claudia Mercado Peña: La identidad como eje integrador de una marca ciudad | Eduardo Galindo Flores, Mónica González Castañeda y Daniel Rodríguez Medina: La gráfica popular, un referente de la identidad del diseño gráfico mexicano | Patricia C. Galletti: El flamenco en los Gitanos Calé: apuntes para una investigación sobre la innovación y la inclusión socioculturales desde la antropología y el diseño | Amalia García Hernández,

Irma L. Gutiérrez Cruz y Eva G. Osuna Ruiz: El alcance de la gastronomía mexicana en otras fronteras a través del diseño gráfico por el medio de la Web | **Alejandra Guardia Manzur:** A través del ojo colonial. Discursos visuales de la mujer indígena boliviana | **José A. Luna Abundis, Noé G. Menchaca de Alba y Marco P. Vázquez Nuño:** La implementación del Video en proyectos de Diseño de Identidad Corporativa | **Daniela Nava Le Favi:** La práctica de vestir a la Mamita: legitimidades, identidades y arte popular en el caso de la Virgen de Urkupiña en la ciudad de Salta-Argentina | **Kléver R. Samaniego Pesantez:** Los macaneros y el diseño comunicacional de su organización | **Agustín Tonatihu Hernández Salazar y María E. Pérez Cortés:** El arte wixárika: un lenguaje visual para la defensa de su cultura | **Leonardo Mora Lomelí, Gabriel Orozco-Grover y Aurea Santoyo Mercado:** Hecho en México para ojos extranjeros: uso y menosprecio de referentes identitarios nacionales en el diseño de productos de consumo. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 101, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **La moda en su laberinto. Patricia M. Doria:** Introducción. Interrogantes y respuestas de la Moda en la hipermodernidad // **Mirada 1. Moda y Sociedad. María Belén López Rizzo:** Masculinidad y Moda: el Dandismo en Argentina | **Jesica Tidele:** Moda y feminismo: la vestimenta como símbolo de protesta | **María Valeria Tuozzo:** Hipermoda, la moda rizoma | **Yamila L. Moreira Bravo:** La simbología del traje sastre femenino y el discurso de emancipación femenina | **Jorge Castro:** La Industria Textil y de la Moda, Responsabilidad Social y la Agenda 2030 // **Mirada 2. Moda y Cultura. Sara Peisajovich:** Desfile de moda: arte y performance | **Lorena Pérez:** Observar y consumir moda. Nuevas formas de comunicación digital | **Gabriela Gómez del Río:** Los cibergéneros especializados: análisis sobre la modalidad de gestión de contenidos en weblogs independientes de moda | **Patricia Cecilia Galletti:** Prolijidad y corrección. Vectores de normalización y socialización interclase para el cuidado del cliente de elite en una marca comercial porteña de lujo tradicional | **Cecilia Gómez García:** Conservación preventiva de colecciones de vestuario escénico. Colección de vestuario compañía de danza española Ángel Pericet | **Cecilia Turnes:** Moda y Vestuario: universos paralelos con infinitas posibilidades de encuentro | **Florencia Insausti:** Moda, publicidad y derecho | **Pamela Echeverría:** Proteger las creaciones en el mundo de la moda | **Constanza Soledad Rudi:** Emprender en el Mundo de la Moda // **Mirada 3. Moda e Innovación. María Laura Spina:** La nueva trama de Burberry | **Valeria Scalisse:** Transgresión y glamour, las portadas de la moda. Un análisis de la pasarela/vidriera de papel | **Pablo Andrés Tesoriere:** Fashion film: tendencia mundial en comunicación | **Yanina M. Moscosó Barcia:** Cosmovisión textil actual | **María Mihanovich:** Slow fashion en tiempos de redes sociales | **Paola Medina Matteazzi:** Tecnología 3D en el calzado. Artesanato y tradición. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 100, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Gestión del Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 6ª Edición. Ciclo**

2016-2017]. **Resúmenes de Tesis:** Viteri Chávez, Andrea Estefanía | Etse, Melanie | Cantor Rodríguez, Diana | Gutiérrez Ferreira, Carolina | González Manzano, Juan Diego | Gelvez Ardila, Johanna | David López, Kelly Dayana | Pontoriero, Andrea | Abril Lucero, Diana Carolina | Doria, Patricia | Chávez Moreno, Roger | Garrido Mantilla, Daniel Alejandro | Trocha Sánchez, Paola Marcela | Lozada Calle, Silvia | Garcés Torres, Ana Carolina | Cueva Abad, Pedro | Pizarro Pérez, Lilyan | Vásconez Duchicela, Paola | Estrella Eldredge, Karla Elizabeth | Castrillón Ramírez, David. **Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 1ª Edición. Ciclo 2017-2018]. Resúmenes de Tesis:** Compte Guerrero, Florencio | Arévalo Ortiz, Roberto Paolo | Calvache Cabrera, Danilo | Torres, Marcelo Adrián | Lozano Castro, Rebeca Isadora. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 99, octubre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Game studies; el campo actual de los videojuegos en Latinoamérica. Luján Oulton:** Prólogo | **Diego Maté:** Game studies: apuntes para un estado de la cuestión | **Federico Alvarez Igarzábal:** En el laberinto del tiempo. El videojuego y la evolución de la narrativa | **Luciana Cacik:** Relaciones y grados de dependencia entre la música y la imagen en los videojuegos: Aproximación a su análisis formal desde la jugabilidad | **Laura Palavecino:** Videojuegos, arte, naturaleza y maravilla. Un análisis transdisciplinar sobre las posibilidades poéticas de los Nuevos Medios | **Luján Oulton:** Videojuegos en el museo. Nuevos desafíos curatoriales | **Sebastián Blanco y Gonzalo Zabala:** Deep Game Design: Una nueva metodología para crear juegos innovadores | **Patricio A. León C.:** Ritmo y Velocidad en Videojuegos. La Evolución Narrativa y Bloques de Interacción componentes claves de los videojuegos de plataforma | **Ana Karina Domínguez:** Diseño de videojuego como terapia de juego para niños con Asperger | **Jacinto Quesnel Alvarez:** Game Jams como experiencia de aprendizaje para artes y diseño | **Euridice Cabañes y Nestor Jaimen:** Videojuegos para la participación ciudadana | **Julietta Lombardelli:** Ludificando las ciencias: un espacio para la creación colectiva | **Guillermo Sepúlveda Castro:** Transgamificación y cultura: del videojuego como producto cultural al videojuego como totalidad cultural. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 98, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Comunicación e Imagen personal 360°. María Pía Estebecorena:** Prólogo // **Capítulo 1. Imagen Personal 360°.** **Lilian Bustamante:** La importancia de las habilidades blandas en un asesor de imagen | **Lynne Marks:** Self-confidence and executive presence | **Rossy Garbbez:** El consultor de imagen top | **Luciana Ulrich:** O impacto das cores na imagem pessoal e profissional // **Capítulo 2. Imagen Personal y Salud.** **Aury Caltagirone:** La imagen personal y profesional en el ámbito médico-social | **María Pía Estebecorena:** Resiliencia e imagen en adultos // **Capítulo 3: Imagen Personal e Imagen Pública.** **Coca Sevilla:** Imagen política: la estrategia que llegó para quedarse | **Martín Simonetta:** Giro copernicano: autoestima, capital psíquico e “inteligencia” | **Susy Bello Knoll:** La imagen profesional y el derecho. // **Tesis de Maestría en Gestión del Diseño UP recomendada para su publicación.** **Nataly Moreano Pozo:**

Erotismo tecnocumbiero a través de la hipermedia. La gestión del diseño en la construcción simbólica de la mujer en los sectores populares del Ecuador 1990 - 2016. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 97, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Imágenes y Sociedad: Arte, Diseño y Comunicación.** **Mara Steiner:** Introducción. Imágenes y Sociedad: Arte, Diseño y Comunicación | **Verónica Devalle:** Diseño y artesanía en América Latina. Imágenes en tensión entre lo dominante, lo residual y lo emergente | **María Noel Luna:** El paisaje urbano informal interpelado desde el arte | **Ezequiel Lozano:** Cartografía audiovisual del disenso sexopolítico en la performance y el teatro latinoamericanos recientes | **Anabella Speziale:** Videopoesía: un modo de expresión para pensar la realidad social | **Mariano Dagatti y Paula Onofrio:** Imaginarios hipermediáticos. Los mundos visuales del gobierno de Cambiemos (2015-2018) | **María Ledesma:** Dos masacres, dos miradas | **María Elsa Bettendorff:** La imagen vigilante: acerca de la fotografía policial como instrumento del poder | **Julia Kratje:** Imágenes arrebatadas, archivos inapropiables. Contratiempos de la vigilancia de la DIPBA sobre la instalación de una sala comunitaria por parte de la Unión de Mujeres de la Argentina | **Inmaculada Real López:** La evocación de la memoria y la identidad a través de la imagen | **Grace Woods-Puckett:** Nostalgic fetish and the English *Heimat*: Time-traveling adventures in the transatlantic gilded age | **Paula Bertúa:** Hacer saltar el continuum de la historia. Memoria y representación en imaginarios fotográficos contemporáneos | **Carina Circosta:** Mapuche terrorista. Pervivencia de estereotipos del siglo XIX en la construcción de la imagen del “indio” como otro/extranjero en la coyuntura de la Argentina actual | **Alban Martínez Gueyraud:** Señales sociales y temporales en la obra de cuatro artistas contemporáneos: Javier Medina Verdolini, Daniel Mallorquín, Alfredo Quiroz y Francene Keery. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 96, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cultura audiovisual, memoria y género. Una perspectiva en crecimiento.** **Zulema Marzorati y Mercedes Pombo:** Prólogo | **Claudia Bossay, Zulema Marzorati y Mercedes Pombo:** Prefacio: El audiovisual expandido | **Claudia Bossay:** Las Quintralas audiovisuales, Melodrama, época, romance y el diablo | **Catalina Donoso Pinto:** Ni documento ni fabulación: límites de la representación, archivo y uso del recurso audiovisual en cuatro montajes chilenos dirigidos por mujeres | **Javier Mateos-Pérez y Gloria Ochoa Sotomayor:** La representación de la paternidad en series de televisión chilenas del siglo XXI | **María Paz Peirano:** FEMCINE: Cine de mujeres y nuevas formas de representación en el campo cinematográfico chileno | **Mónica Gruber:** Reflexiones sobre la construcción de la imagen femenina. La voz dormida: de Dulce Chacón a Benito Zambrano | **Mercedes Pombo y Zulema Marzorati:** Memoria, olvido y perdón en la Gran Guerra. El universo femenino en Frantz (Ozon, 2017) | **Adriana Alejandrina Stagnaro:** La insurrección de los saberes sometidos: una interpretación del film Talentos Ocultos desde la antropología de la ciencia | **Marta Casale:** Memorias y (des) memorias de la dictadura. Una lectura de La mujer sin

cabeza, de Lucrecia Martel | **Victoria Ramírez Mansilla**: La representación de la mujer trans en el cine chileno contemporáneo | **María Elena Stella**: Denial (Jackson, 2016): Historia, memoria y justicia en tiempos de la globalización. El testimonio del cine | **Lizel Tornay y Victoria Alvarez**: La violencia sexual es política. Un análisis de Campo de Batalla. Cuerpo de Mujer (Fernando Álvarez, Argentina, 2013). (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 95, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Realidad difusa. Prácticas de diseño y tendencias**. **Daniel Wolf**: Prólogo | **Anderson Diego da Silva Almeida**: O fazer nas memórias: o Etnodesign de Silvio Nunes Pinto | **Javier Alejandro Bazoberri**: Innovación sustentable. Diálogo entre la Ciencia de los Materiales y el Diseño de Industrial | **Rocío Canetti y Javier Alejandro Bazoberri**: Herramientas analíticas para el desarrollo sustentable. Caso “buildtech” | **Ana Cravino**: Pensamiento Proyectual | **Carlos Fiorentino**: Colores Sustentables: Cuando Ciencia y Diseño se Encuentran | **Alejo García de la Cárcova**: Del diseño industrial al design thinking. Perspectiva histórica de una disciplina en construcción | **Beatrice Lerma**: The sounding side of materials and products. A sensory interaction reevaluated in the user-experience | **Sabrina Lucibello y Lorena Trebbi**: Rethinking the relationship between design and materials as a dynamic socio-technological innovation process: a didactic case history | **Massimo Micocci y Gabriella Spinelli**: Pervasive, Intelligent Materiality for Smart Interactivity | **Sandra Navarrete**: Diseño basado en la evidencia... emocional. Cuando lo subjetivo es lo que realmente importa | **Carlo Santulli**: Interaction with water in nature and self-cleaning potential of biological materials and species. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 94, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Visibilizaciones y ocultamientos de la imagen**. **C. Páez Vanegas y A. Niedermaier**: Prólogo | **M. Alonso Laza**: De la fotografía de composición a la fotografía pictorialista: (Debates en torno a la concepción artística de la fotografía en la prensa fotográfica e ilustrada, España 1886-1905) | **D. Bermúdez Aguirre**: Una mirada al cartel | **C. Díaz**: Camilo Lleras, una mirada a lo foráneo | **P.A. Gómez Granda y F. Marroquín Ciendúa**: Visibilización y ocultamiento de la imagen de la arquitectura contemporánea. Introducción a la crítica de la relación branding y arquitectura | **L. Ibañez**: La fotografía: un lenguaje para la inclusión | **D. Labraga**: Un animal que hurga. Procesos de creación en la fotografía argentina | **A. Lena**: Mostrando y ocultando Nueva York: cine, cultura y realidad en los dorados veinte | **A. Niedermaier**: La imagen como brecha del tiempo | **C. Páez Vanegas**: Entre dispositivos. Currículo y Tecnología | **J.M. Pérez**: La guerra como filigrana de la imagen occidental | **E.A. Russo**: Sombras proyectadas. El cine, entre lo visible y lo invisible | **J.R. Sojo Gómez**: Planning Estratégico desde la Semiótica y el Pragmatismo de Pierce | **V. Stefanini**: El otro como espécimen. Los usos de la fotografía del siglo XIX para la construcción del otro | **L. Szankay**: Hipertextualidad versus Melancolía en las sociedades líquidas | **E. Vallazza**: Un panorama sobre la circulación y exhibición de obras audiovisuales experimentales en Argentina | **M. Zangrandi**: Registros realistas, pantallas modernas. Escritura y colaboración de Augusto Roa Bastos, Tomás Eloy Martínez

y Daniel Cherniavsky en *El último piso y El terrorista* | **J. E. Zárate Hernández**: Fragmentos de la memoria. Memoria urbana de la Carrera Séptima entre 1950 y 1970 contada a través de fotografías de álbum de familia y narraciones de sus habitantes. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 93, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Arte y Comunicación: Arte, Historia y Memoria**. **Natalia Aguerre y Carlos Paz**: Prólogo: Arte y Comunicación: Arte, Historia y Memoria | **Melina Antonucci**: Ésta se fue, ésta murió, ésta ya no está más (...) | **Maico Biehl**: A viagem como experiência sensível (...) | **Anna Paula Boneberg Nascimento dos Santos**: Memórias das Missões em Pinturas de Aldo Locatelli (...) | **Laura Castillo Compte**: Arte mariano en Latinoamérica (...) | **Mariano Cicowicz**: El pulso de la historia en campaña electoral | **Marcelo Augusto Maciel da Silva**: Escrevendo cartas, produzindo tipos e edificando o todo (...) | **Melina Jean Jean**: Los alcances del arte en la elaboración de acontecimientos traumáticos (...) | **Clarisa López Galarza y Julio Lamilla**: Sobre-vivir. Fichas salitreras en el archivo de Edgardo Antonio Vigo (...) | **Katherine Muñoz Osorio**: La gráfica urbana como herramienta comunicativa y transformadora (...) | **Liz Rincón Suárez**: Paisajes de miedo y melancolías del destierro (...) | **Gabriele Rodrigues de Moura**: Diario de un viaje (1746) (...) | **Cintia Rogovsky**: Esa extraña cosa llamada tiempo | **Mariana Schossler**: História, Memória e Nação (...) | **Margarita Eva Torres y María Gelly Genoud**: Los fantasmas del artista: Infiernos cotidianos y lo que no pudo ser (...) (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 92, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Proyecto narrativa y género: El camino de la heroína – El arquetipo femenino universal para un nuevo paradigma**. **G. Díaz de Sabatés, C. Posse Emiliani, G. Los Santos y T. Stiegwardt**: Prólogo | **M. Sabatés**: Prefacio | **G. Los Santos y T. Stiegwardt**: El camino de la heroína, el arquetipo femenino universal para un nuevo paradigma | **A. Niedermaier**: La fotonovela, un camino posible para los desafíos de un nuevo modelo de mujer | **A. Olaizola**: Las heroínas transmediales de Alba Cromm, de Vicente Luis Mora, y La muerte me da, de Cristina Rivera Garza | **E. Vallazza**: Mujeres pioneras en el cine experimental y el video arte argentino | **F. Saxe**: Heroínas en la historieta. Género y disidencia en "Dora" de Minaverry | **M. Mendoza**: El Movimiento de Mujeres Indígenas por el Buen Vivir. Intersticios de una lucha feminista, antiextractivista y por la Plurinacionalidad | **M. Gruber**: Heroínas y malvadas: la construcción de la imagen femenina en Penny Dreadfull (2014-2016) de John Logan | **R. Chalko**: Las figuras femeninas y su representación musical en la película Safo, historia de una pasión (1943) | **S. Müller**: Elizaveta, Leni y Agnes; tres mujeres que cambiaron el cine | **C. Callis**: El alejamiento espiritual de Chihiro: la heroína global de Miyazaki | **G. Díaz de Sabatés**: Género, activismo y cambio social: re-encuadrando a la heroína contemporánea | **C. Esterrich**: Maternidades 'heroicas' en Roma, de Alfonso Cuarón | **G. Kapila**: Atascada en un laberinto (o en una torre) con el Minotauro y tratando de escapar: la princesa Aurora y la emperadora Furiosa son las heroínas del Mito múltiple | **R. A. Mueller**: Las Tres Conferencias de Teresa de la Parra: Trazando el camino de las heroínas latinoamericanas

| **J. Steiff:** Perder mi mente y encontrar mi alma: Lo masculino y lo femenino en películas que acontecen en el bosque | **M. Yates y S. Kerns:** Viajes desestabilizadores: El Festival de Cine Feminista de Chicago y 'The Fits'. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 91, febrero. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Investigar en Diseño: del complejo y multívoco diálogo entre el Diseño y las artesanías.** **Marina Laura Matarrese y Luz del Carmen Vilchis Esquivel:** Prólogo || *Eje 1 Reflexiones conceptuales acerca del cruce entre diseño y artesanía* | **Luz del Carmen Vilchis Esquivel:** Del símbolo a la trama | **María Laura Garrido:** La división arte/artesanía y su relación con la construcción de una historia del diseño | **Marco Antonio Sandoval Valle:** Relaciones de complejidad e identidad entre artesanía y diseño | **Miguel Angel Rubio Toledo:** El Diseño sistémico transdisciplinar para el desarrollo sostenible neguentrópico de la producción artesanal | **Yésica A. del Moral Zamudio:** La innovación en la creación y comercialización de animales fantásticos en Arrazola, Oaxaca | **Mónica Susana De La Barrera Medina:** El diseño como objeto artesanal de consumo e identidad || *Eje 2. La relación diseño y artesanía en los pueblos indígenas* | **Paola Trocha:** Las artesanías Zenú: transformaciones y continuidades como parte de diversas estrategias artesanales | **Mercedes Martínez González y Fernando García García:** El espejo en que nos vemos juntos: la antropología y el diseño en la creación de un video mapping arquitectónico con una comunidad purépecha de México | **Paolo Arévalo Ortiz:** La cultura visual en el proceso del tejido Puruhá | **Daniela Larrea Solórzano:** La artesanía salasaca y sus procesos de transculturación estética | **Annabella Ponce Pérez y Carolina Cornejo Ramón:** El diseño textil como resultado de la interacción étnica en Quito, a finales del siglo XVIII | **Verónica Ariza y Mar Itzel Andrade:** La relación artesanía y diseño. Estudios desde el norte de México | **Eugenia Álvarez Saavedra:** El diseño representado a través de la artesanía. Emprendedores de la etnia Mapuche. Región de la Araucanía, Chile. (2021). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 90, enero. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **La experimentación multimodal en la comunicación y en el aprendizaje. Una vía para repensar la alfabetización.** **A. Pedrazzini, L. Vazquez y N. Scheuer:** Introducción. Repensar la alfabetización a partir de la multimodalidad. Aproximaciones interdisciplinarias y multiculturales en la comunicación y en el aprendizaje | **M. Falardeau:** Julie Doucet, between order and disorder | **F. Gómez, S. Weingart, R. Mulligan & D. Evans:** The Latin American Comics Archive (LACA): an online platform housing digitized Spanish-language comics as a tool to enhance literacy, research, and teaching through scholar/student collaboration | **A. Bengtsson:** Multimodalidad e interactividad en algunas formas de contar la ciencia | **A. Guberman:** Introducing Young Children to Expository Texts through Nonverbal Graphic Representations | **L. Bugallo, C. Zinkgräf y A. Pedrazzini:** Propiciar la multimodalidad en niños y adolescentes a través de la producción de humor gráfico | **G. Gavaldón, A. M. Gerbolés y F. Saez de Adana:** Aprender a comunicar con imágenes. Uso del cómic en la educación superior como vehículo para el desarrollo de competencias multimodales |

D. A. Moreiras y F. Castagno: Exploraciones multimodales. Aportes para la enseñanza de la Comunicación Social | **F. Alam, C. R. Rosemberg y N. Scheuer:** Gestos y habla en la construcción infantil de narrativas entre pares | **L. Wallner:** The Visual made Audible - Co-constructing Sound Effects as Devices of Comic Book Literacy in Primary School | **J. I. Pozo, J. A. Torrado y M. Puy Pérez-Echeverría:** Aprendiendo a interpretar música por medio del *Smartphone*: la explicitación y reconstrucción de las representaciones encarnadas. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 89, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Aportes al análisis de las prácticas culturales contemporáneas de la Argentina reciente, desde la perspectiva de Pierre Bourdieu.** Laura Colabella y Patricia Vargas: Prólogo. Aportes al análisis de las prácticas culturales contemporáneas de la Argentina reciente, desde la perspectiva de Pierre Bourdieu | **Juan Dukuen:** Un arte de inventar: el habitus en la lectura bourdiana de Panofsky | **Victoria Gessaghi y Alicia Méndez:** La Nobleza de Estado, algunas reflexiones a partir del trabajo de campo con elites educativas en la Argentina | **Laura Colabella y Patricia Vargas:** Bourdieu en el conurbano: un viaje de ida y vuelta (...) | **Lorena N. Schiava D’Albano:** “Solo hay un camino entre la persona que eres y la que quieres ser” (...) | **Alicia B. Gutiérrez y Héctor O. Mansilla:** La dialéctica entre lo objetivo y lo vivido: el análisis de la desigualdad social en Córdoba, Argentina | **María Florencia Blanco Esmoris:** ¿La indeterminación del orden binario? (...) | **Paula Miguel:** El “diseño” como valor y la conformación de un universo de creencia | **María Eugenia Correa:** La lucha por la legitimidad (...) | **Bárbara Guerschman:** Aprender a verse como una marca. (...) | **Gabriela C. Alatsis:** El rol de los intermediarios culturales en la producción de la “creencia colectiva”: la conformación de un circuito de diseño en Quilmes | **María Eugenia Correa y Matías J. Romani:** El lujo tecnológico (...) | **Victoria Irisarri y Nicolás Viotti:** ¿Más allá de la distinción? (...) (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 88, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Visiones del Diseño: Diseñadores Eco-Sociales.** **D. V. Di Bella:** Prefacio Cuaderno 87 / **D. V. Di Bella:** Prólogo Cuaderno 87 / **T. Irwin:** El enfoque emergente del Diseño para la Transición / **D. V. Di Bella:** Visiones del Diseño, Diseñadores Eco-Sociales. 3º Proyecto de la Línea de Investigación N°4 Diseño en Perspectiva (CMU-UP) / **S. Valverde Villamizar:** El diseñador como agente de cambio social: Análisis del caso Qom Lashepi Alpi [*Comisión Diseño en Perspectiva Julio 2019*] / **M. Córdoba Alvestegui:** Las campañas de comunicación visual como agentes de cambio social-ambiental: El circuito del agua en Bolivia [*Comisión Diseño en Perspectiva Julio 2017*] / **P. Trocha:** Sombrero Vueltaio: Transformaciones de un objeto artesanal [*Comisión Diseño en Perspectiva Julio 2017*] / **J. M. España Espinoza:** Las fibras vegetales: materiales ancestrales para un futuro sostenible en el desarrollo de productos / **C. Torres de la Torre:** El futuro de los plásticos o los plásticos del futuro / **A. de Oliveira:** La emergencia del imaginario: contribuciones para pensar sobre el futuro del diseño / **A. R. Miranda de Oliveira y A. J. Vieira de Arruda:** Un entorno de realidad virtual inmersivo como

herramienta estratégica para mejorar la experiencia del usuario / **M. E. Venegas Marcel, A. Navarro Carreño y E. P. Alfaro Carrasco:** Modelo procedimental para la caracterización y valoración de residuos de aparatos eléctricos y electrónicos, RAEE / **S. Geywitz Bernal:** Economía Circular. Implantación en Ingeniería, Fabricación y Diseño Industrial. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 87, octubre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Taxonomías espaciales y objetuales en espacios y productos II. Roberto Céspedes:** Prologo | **Fabian S. Lopez Ulloa:** George E. Street y el Gothic Revival | **Ana Cravino:** Adolf Loos y la depuración del lenguaje. | **Sergio David Rybak:** El Deutscher Werkbund -Peter Behrens. Los Pasajes Del Lenguaje | **Martin Isidoro:** Gerrit Rietveld y de Stijl: silla roja y azul, casa Schröder en Utrecht | **Damian Sanmiguel:** El casablanquismo, una respuesta a la crisis del funcionalismo | **Genoveva Malo:** Entre la forma de habitar y las formas para habitar. Vivienda campesina y arquitectura vernácula: nociones morfológicas | **Anna Tripaldi Proaño, Toa Tripaldi Proaño y Santiago Vanegas Peña:** Explorando las relaciones entre los objetos y el espacio en el diseño de autor: Análisis Morfológico de la obra de Wilmer Chaca | **Cesar Giovanni Delgado Banegas:** Nociones del espacio interior entre las Lógicas de Coherencia Espacial y La Percepción Visual. El interiorismo de Zaha Hadid. | **Katerin Estefania Vargas Calle y Diego Gustavo Betancourt Chávez:** cultura tolita y su aplicación al diseño textil | **Paola Cristina Velasco Espín:** Plaza Urbina: tiempo, morfología y memoria | **Juan Daniel Cabrera Gómez:** Entornos escondidos del barrio Altivo Ambateño | **Maria Elena Onofre:** Evaluación de la creatividad en Diseño Industrial. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 86, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Edición universitaria y políticas editoriales como objeto de análisis. Ivana Mihal y Daniela Szpilbarg:** Prólogo: Edición universitaria y políticas editoriales como objeto de análisis | **Carlos Zelarayán:** Encrucijadas de la edición universitaria | **Alejandro Dujovne:** Gutenberg atiende en Buenos Aires. La edición universitaria ante la concentración geográfica del mercado editorial argentino | **Ivana Mihal:** La edición universitaria argentina a la luz de la Feria del Libro de Guadalajara: acerca de la internacionalización y digitalización | **Ana Verdelli:** Las editoriales universitarias de cara a los procesos de internacionalización de la educación superior: El caso de las políticas editoriales de EDUNTREF entre 2011-2017 | **Emanuel Molina:** El armado de un catálogo en una editorial universitaria. El caso de la Editorial Universitaria Villa María | Guido Olivares: Presencia de las Editoriales Universitarias en las convocatorias del Fondo Del Libro, Chile. 2013-2018 | **Juan Felipe Córdoba Restrepo:** Editar en la universidad, una construcción permanente | **Daniela Szpilbarg:** Políticas editoriales y digitalización. El caso de EUDEBA y el lector digital “Boris” | **Jorge M. Gorostiaga:** Digitalización en las revistas académicas de educación en Argentina | **Micaela Persson:** La Internacionalización de la Educación Superior a través de las revistas científicas digitales en América Latina | **Ana Slimovich y Ezequiel Saferstein:** Análisis sobre los modos digitales de difusión de las grandes editoriales en Argentina: libros de “coyuntura

política”. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 85, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Estrategias didácticas en escenarios de innovación tecnológica. Cecilia Mazzeo:** Prólogo | **Isabel Alberdi:** Buceando en lo profundo. Metodología en el proceso de diseño gráfico. Apuntes sobre estrategias para abordar la enseñanza de la etapa de relevamiento | **Luciana Anarella:** Los medios digitales y la autogestión de saberes. Una experiencia pedagógica en la enseñanza del diseño | **Gabriela Chavez Mosquera:** El pulgarcito educado | **Alicia Coppo:** Estrategias de enseñanza del diseño para una nueva generación. El rol docente y el vínculo con el estudiante en el marco de las TIC’S | **Leandro Dalle:** Taller-mediante. Reflexiones críticas sobre una experiencia de amplificación del taller de diseño al medio virtual/digital | **Cecilia Mazzeo:** Renovaciones y persistencias. El taller y las tecnologías digitales | **Patricia Muñoz:** Incorporación de nuevos contenidos a la enseñanza desde la investigación | **Guillermo Sánchez Borrero:** La enseñanza del diseño a través del Diseño Social y las nuevas tecnologías. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 84, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Creatividad solidaria e Innovación social en América Latina. María Verónica Barzola | Rita Aparecida da Conceição Ribeiro:** Prólogo: // *Eje 1. Análisis contextual y experiencias de comunidades:* **María Verónica Barzola | Marina Mendoza | Luiz Lagares Izidio | Luiza Novaes | Carlos Lange Valdés | Carolina Montt Steffens | Inés Figueroa Gómez // Eje 2. Diseño de innovación y pedagogía:** **Anderson Antonio Horta | Clara Santana Lins Cerqueira | Délcio Julião Emar de Almeida | Michelle Alvarenga Pinto Cotrim | Rita Aparecida da Conceição Ribeiro | Guilherme Englert Corrêa Meyer | Bruno Augusto Lorenz | Roberta Rech Mandelli | Marcelo Vianna Batista | Natalie Smith | Eric Haddad Parker Guterres | Elton Moura Nickel | Júlia Machado Padaratz | Paola Camila Dias de Moraes | Nathália Buch Abreu de Souza | Mirella Gomes Nogueira | María Magdalena Guajala Michay // Eje 3. Laboratorios de innovación social:** **Karine de Mello Freire | Chiara Del Gaudio | Ione Maria Ghislene Bentz | Carlo Franzato | Gustavo Severo de Borba | Cristina Zurbriggen | Mariana González Lago | María Mancilla García | Sebastián Gatica // Eje 4. Diseño de innovación para la integración social:** **Denise Siqueira | Lino Fernando Bragança Peres | Marcos Abilio Bosquetti | Marília Cecon Salarini da Rosa | João E. C. Sobral | Marli T. Everling | Anna L. M. S. Cavalcanti | Carolina S. M. Tavares | Bruna R. Machado | Bruna M. Bischoff | Murilo Scoz.** (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 83, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Investigar en Diseño. M. Matarrese y L. del C. Vilchis Esquivel:** Introducción. Investigar en Diseño. Multiplicidades epistemológicas y estéticas desde las que analizar la disciplina | *Eje 1. Epistemología del Diseño:* **R. Ynoub:** Epistemología y metodología en y de la investigación en Diseño | **A. Cravino:** Hacia una Epistemología del Diseño | **V. Ariza:** El Diseño como objeto

de estudio y como ejercicio de intervención | **M. Á. Rubio Toledo:** Consideraciones para la investigación simbólica en Diseño desde los sistemas complejos | **M. A. Sandoval Valle:** La investigación de aspectos sociales y culturales como estrategia de Diseño | **Eje 2. Epistemología y enseñanza del Diseño:** **L. del C. Vilchis:** Diseño, Investigación y Educación | **J. Pokropek:** La experimentación proyectual en la enseñanza: Enseñar a construir sentido | **L. F. Irigoyen Morales:** Propuesta de categorización de habilidades en estudiantes y profesionales noveles de Diseño | **M. S. De la Barrera e I. Carillo Chávez:** Factores que inciden en investigaciones para Diseño | **Eje 3. Epistemología del Diseño en y desde diversas perspectivas y casos:** **M. Martínez González:** Entre hacedores de cosas. El Diseño y la antropología en el estudio de los objetos de Cuanajo, Michoacán, México | **M. Kwon:** Reinterpretación del jardín japonés en el paisaje occidental del Siglo XX a través de tres paisajistas: James Rose, Isamu Noguchi y Peter Walker | **B. Ferreira Pires:** Adornos Confeccionados con Cabellos Humanos. De la Era Victoriana y de Nuevos Diseñadores | **N. Villaça:** Moda y Producción de Sentidos | **R. Pitombo Cidreira:** El cuerpo vivido: La expresividad de la aparición. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 82, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Taxonomías espaciales y objetuales en espacios y productos.** **Roberto Céspedes:** Introducción | **Ana Cravino:** Prologo | **Jorge Pokropek:** Lógicas de coherencia para la interpretación y producción del diseño interior y sus criterios de selección de formas objetuales | **Ana Cravino:** La Bolsa de Comercio de Buenos Aires. Un caso paradigmático de composición clásica | **Roberto Céspedes:** Diseño Andrógino: Charles Rennie Mackintosh | **Claudia Marcela Woodhull:** Una Aproximación Morfológica: Formas de la Pradera y su Intencionalidad Estética en el Espacio Interior y el Objeto | **Ricardo José Viveros Baez:** Organicismo: morfología y materialidad como expresión comunicante en un espacio arquitectónico | **Tesis de Doctorado en Diseño UP recomendada para su publicación.** **Florencio Compte Guerrero:** Modernos sin modernidad. Arquitectura de Guayaquil 1930-1948. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 81, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Diseño en Perspectiva - Diseño para la transición. Segunda Sección.** **D. V. Di Bella:** Prólogo de la Segunda Sección | **D. V. Di Bella:** Prefacio Diseño en Perspectiva | **L. C. Portugal do Nascimento:** Diseño en medio de feudos y campos: la oportunidad de la “rectificación de nombres” propuesta por Confucio en la Babel contemporánea de conceptos, términos y expresiones pegadizas recientemente forjados en el campo del diseño | **C. Soto:** Esto No es Diseño | **M. Marchisio:** El Fin de las Escuelas de Diseño | **I. Moroni and A. Arruda:** Comprender cómo los procesos de diseño pueden contribuir a la mejora de la capacidad innovadora en el universo de las *startup companies* | **S. Stivale:** Los Caminos del Diseño Sustentable y sus vinculaciones con la Investigación en Diseño | **M. González Insua:** Más allá del Producto: un abordaje local sobre el Diseño de Productos-Sistemas-Servicios para la Sustentabilidad y Tecnologías de Inclusión Social | **T. Soares and A. Arruda:** Domos geodésicos como modelo de negocio en la gestión hotelera para el desarrollo de

las economías locales | **N. Mouchrek and L. Krucken:** Diseño como agente de cambio: iniciativas orientadas a la práctica en la enseñanza del diseño | **N. Mouchrek:** Diseño para el desarrollo de la juventud y su participación en la sostenibilidad | **G. Nuri Barón:** La transición urbana y social hacia un paradigma de movilidad sostenible | **D. V. Di Bella:** Impacto de la Experiencia Diseño en Perspectiva. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 80, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Giros visuales.** **Julio César Goyez Narváez y Alejandra Niedermaier:** Prólogo | **Gabriel Alba y Juan Guillermo Buenaventura:** *Cruce de caminos.* Un estado del arte de la investigación-creación | **María Ximena Betancourt Ruiz:** La imagen visual de la identidad, entre resistencias y representaciones hegemónicas | **Vanesa Brasil Campos Rodriguez:** Marca M para Hitchcock - *Dial M for Hitchcock.* Los hilos y matices que se repiten en la obra del director | **Basilio Casanova Varela:** El arte de la creación | **Julio César Goyez Narváez:** Audiovisualidad, cultura popular e investigación-creación | **Trixi Allina Bloch y Alejandro Jaramillo Hoyos:** Mesa radicante: experiencia e imagen | **Esmeralda Hernández Toledano y Luis Martín Arias:** El cine como modelo de realidad: análisis de "Él" (Luis Buñuel, 1953) | **Alejandra Niedermaier:** Posibilidades de la imagen en tiempos de oscuridad | **Wilson Orozco:** La representación ficcional de la pobreza en *Tierra sin pan* y *Agarrando pueblo* | **Juan Manuel Perez:** Macropoéticas y Micropoéticas de la representación del cuerpo en la iconósfera contemporánea | **Eduardo A. Russo:** Visualidades en tránsito: el cine de David Lynch | **Sebastián Russo:** El fuego (in)extinguible. *Imagen y Revolución en Georges Didi Huberman y Joao Moreira Salles* | **Camila Sabeckis y Eleonora Vallazza:** La integración del cine expandido al espacio museístico | **Nicolás Sorrivas:** Black Mirror: El espejo que nos mira | **Valeria Stefanini:** El yo desnudo. La puesta en escena del yo en la obra de Liliana Maresca | **Jorge Zuzulich:** Dispositivo, cine y arte contemporáneo. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 79, febrero. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Tiempos inestables. Un mundo en transición.** **M. Veneziani:** Prólogo | **M. Veneziani:** Diseño y cultura. Huellas japonesas en la Argentina | **V. Martinez Azaro:** Empatía y Diseño en un contexto de inmigración | **X. González Eliçabe:** La permanencia en el cambio. El poncho como bandera de libertad | **V. Fiorini:** Diseño de indumentaria: Nuevas estrategias de enseñanza y modelos de innovación en el marco del consumo de moda | **C. Eiriz:** La enseñanza de la metodología de la investigación en la era de la invención: Hacia un nuevo humanismo | **M. Buey Fernández:** Educar para no competir. La guerra de las naciones: nuevo escenario multipolar e innovación social como alternativa de adaptación | **M. del M. Ketlun:** Fases y redes en la metodología del Design Thinking | **C. I. Galbusera Testa:** La evolución de los modelos de enseñar-aprender diseño en el nuevo escenario generacional | **M. F. Bertuzzi y D. Escobar:** Identidad y nacionalismo. Una mirada sobre la búsqueda de identidad y nuevas tendencias en el diseño de modas | **J. A. Di Loreto:** Rembrandt: estética, sujeción y corporalidad | **L. Mastantuono:** Nostalgia Cinematográfica | **S. Faerm:** A World

in Flux | **S. Faerm:** Contemplative Pedagogy in the College Classroom: Theory, Research, and Practice for Holistic Student Development | **T. Werner:** Preconceptions of the Ideal: Ethnic and Physical Diversity Fashion | **M. G. Cyr:** China: Hyper-Consumerism, Abstract Identity | **N. Palomo-Lovinski and S. Faerm:** Changing the Rules of the Game: Sustainable Product Service Systems and Manufacturing in the Fashion Industry | **A. Sebek and J. Jones:** Immersion in the Workplace: A Unique Model for Students to Engage in Real-World Service Design. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 78, enero. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cine e historia. Representaciones filmicas en un mundo globalizado. Zulema Marzorati y Mercedes Pombo:** Prefacio | **Eje 1: Etnicidades en la pantalla: Tzvi Tal:** Brechas y etnicidad. Personajes judíos violentos en películas de Argentina, Uruguay y Venezuela | **Alejandra F. Rodríguez:** ¿Dónde está el sujeto?: problemas de representación de los pueblos originarios en el cine | **Eje 2: Construyendo la historia: Mónica Gruber:** Medios y poder: 1984 | **Adriana A. Stagnaro:** Lo imaginario y lo maravilloso de Internet. Una aproximación antropológica | **Zulema Marzorati y Mercedes Pombo:** Humanismo y solidaridad en *El puerto* (Kaurismäki, Finlandia/Francia/ Alemania, 2011) | **Eje 3: Cine, historia y memoria: María Elena Stella:** Holocausto y memoria en los tiempos de la globalización. Representaciones en el cine alemán | **Claudia Bossay P.:** *Libertadores*; bicentenarios de las independencias en el cine | **Marta N. R. Casale:** La imagen faltante, de Rithy Panh, testigo y cineasta. El genocidio en primera persona. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 77, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Moda, Diseño y Sociedad. Laura Zambrini:** Prólogo | **Carlos Roberto Oliveira de Araújo:** Metamorfose Corporal na Moda e no Carnaval | **Analia Faccia:** Discursos sobre el cuerpo, vestimenta y desigualdad de género | **Griselda Flesler:** Marcas de género en el diseño tipográfico de revistas de moda | **Jorge Leite Jr.:** Sexo, género y ropas | **Nancy de P. Moretti:** La construcción del lenguaje gráfico en el diseño de moda y la transformación del cuerpo femenino | **María Eugenia Correa:** Diseño y sustentabilidad. Un nuevo escenario posible en el campo de la moda | **Gabriela Poltronieri Lenzi:** O chapéu: Uma ferramenta para a identidade e a responsabilidade social no câncer de mama | **Taña Escobar Guanoluisa y Silvana Amoroso Peralta:** El giro humanista del sistema de la moda | **Suzana Avelar:** La moda contemporánea en Brasil: para escapar del Siglo XX | **Daniela Lucena y Gisela Laboureaux:** Vestimentas indisciplinadas en la escena contracultural de los años 80 | **Paula Miguel:** Más allá del autor. La construcción pública del diseño de indumentaria en Argentina | **Gianne Maria Montedônio Chagastelles:** Arte y Costumbres: Los pliegues azules en los vestidos de vinilo de Laura Lima (1990-2010) | **Patricia Reinheimer:** Tecendo um mundo de diferenças. (2020). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 76, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Arte y Comunicación: Experiencias estéticas y el flujo del tiempo. N. Aguerre y M. Boivent:**

Prólogo | **V. Capasso:** Nuevas tramas socio-espaciales después de la inundación en la ciudad de La Plata: un análisis de experiencias artísticas y memoria colectiva | **J. Cisneros:** Operaciones de montaje y reescritura como huellas del tiempo en “Diagonal Cero” | **V. de la Cruz Lichet:** Hacia una taxonomía de la Memoria. Prácticas artísticas colombianas en torno a la reconstitución de hechos históricos | **A. del P. Forero Hurtado, Y. A. Orozco y L. C. Rodríguez Páez:** El presente y el irremediable pasado. La reconstrucción de lo público desde la música rap de la Alianza Urbana en Quibdó-Chocó, Colombia | **F. Fajole:** Mirtha Dermisache: La otredad de la escritura | **E. García Aranguren:** Vanguardias artísticas y videojuegos: retomar el pasado para el mercado futuro | **L. Garaglia:** “Cómo hacer palabras con cosas” | **L. Gómez:** El cine y esos pueblitos: Mediaciones culturales de la memoria nacional | **B. Gustavo:** Vanguardias, dependencia cultural y periodizaciones en lucha. La historización del arte argentino de los años ‘60 | **F. Jaubet:** Poesía de lo real en “Historia de un Clan” de Luis Ortega | **C. Juárez y J. Lamilla:** Prácticas sonoras desbordantes. El surgimiento del ciclo Experimenta97 en Buenos Aires | **I. Mihal y M. Matarrese:** Diversidad cultural y pueblos indígenas: una mirada sobre las TIC | **C. D. Paz:** De esta suerte se gobierna la mayor parte. La jefatura indígena examinada desde la intencionalidad performativa de la escritura etnológica de la Compañía de Jesús | **M. E. Torres:** Tiempos de Amor | **C. Vallina y C. Vallina:** Imagen y Memoria. (2019). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 75, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Artes Dibujadas: cartografías y escenas de la Historieta, el Humor Gráfico y la Animación.** **Laura Vazquez:** Prólogo | **Mara Burkart:** La Guerra de Malvinas según las Caricaturas de Hermenegildo Sábat en *Clarín* | **Laura Caraballo:** La parodia y la sátira en la historieta transpositiva de Alberto Breccia | **Alice Favaro:** *La “Beya” durmiente:* entre reescritura y transposición | **Amadeo Gandolfo:** La historia interminable: *Langostino y Mangucho y Meneca* en *Patoruzito* (1945-1950) | **Sebastian Gago:** Desovillando tramas culturales: un mapeo de la circulación y el consumo de las historietas *Nippur de Lagash* y *El Eternauta* | **Jozefh Queiroz:** La crónica-historieta en *Macanudo*, de Liniers | **Marilda Lopes Pinheiro Queluz:** Logotipo ou quadrinho? As animadas aventuras de Don Quixote nas capas de Ângelo Agostini | **Analia Lorena Meo:** Anime y consumo en Argentina en las páginas de *Clarín*, *La Nación* y *Página 12* (1997-2001) | **Ana Pedrazzini y Nora Scheuer:** Sobre la relación verbal-visual en el humor gráfico y sus recursos | **Paulo Ramos:** O enigma do número dois: os limites da tira em ambientes digitais | **Roberto Elisio dos Santos:** O Brasil através das histórias em quadrinhos de humor | **Facundo Saxe:** *Jago* de Ralf König: historieta sexo-disidente o cómo volver porno y queer a Shakespeare | **Pablo Turnes:** *Breccia Negro:* el testimonio de un autor | **Laura Vazquez y Pablo Turnes:** Contar desde los fragmentos. Rupturas, memoria y lenguaje en dos casos de la historieta argentina contemporánea | **Aníbal Villordo:** La imagen intolerable: Intensidad estética y violencia en el cómic de superhéroes | **Máximo Eserverri:** Víctor Iturralde Rúa y la especificidad de lo infantil. Un primerísimo primer acercamiento. (2019). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 74, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Diseño en Perspectiva - Diseño para la transición. Primera Sección.** **D. V. Di Bella:** Prólogo de la Primera Sección | **T. Irwin:** Prefacio Diseño para la Transición | **D. Lockton and S. Candy:** Un vocabulario para las visiones del diseño para las transiciones | **G. Kossoff:** Localismo cosmopolita: la red planetaria de la vida cotidiana dentro de lo local | **A. Í. Gaziulusoy:** Postales desde los límites: hacia los futuros del diseño para las transiciones sostenibles | **C. Tonkinwise:** (Des)órdenes del diseño: sistemas de mediación de nivel en el diseño para la transición | **I. Mulder, T. Jaskiewicz and N. Morelli:** Sobre la ciudadanía digital y los datos como un nuevo campo común: ¿Podemos diseñar un nuevo movimiento? | **P. Scupelli:** Enseñanza del diseño para la transición: un estudio de caso sobre *Design Agility, Design Ethos and Ddesign Futures* | **J. Boehnert:** Diseño para la transición y pensamiento ecológico | **T. Irwin:** El enfoque emergente del diseño para la transición | **T. Costa Gomez:** Proyectos de transición en curso: una perspectiva del sur | **S. Hamilton:** Palabras en acción: Creando y haciendo el diseño para la transición en Ojai, California, un caso de estudio | **Ch. L. Dahle:** Diseñar para las transiciones: abordar el problema de la pesca excesiva en el mundo | **S. Rohrbach and M. Steenson:** Diseño para la transición: enseñanza y aprendizaje | **M. A. Mages and D. Onafuwa:** Opacidad, transición e investigación en diseño. (2019). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 73, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Convergencia pedagógica-digital: libros, lecturas y diseño.** **Ivana Mihal:** Prólogo. Narrativa transmedia. Convergencia pedagógica-digital: libros, lecturas y diseño | **Natalia Aguerre:** Arte y Medios: Narrativa transmedia y el translector | **Francisco Albarello:** El lector en la encrucijada: la *lectura/navegación* en las pantallas digitales | **María del Carmen Rosas Franco:** Nuevos soportes, nuevos modos de leer. La narrativa en la Literatura infantil y juvenil digital | **Florencia Lila Sorrentino:** Instantáneas: la lectura en los tiempos que corren | **Gustavo Bombini:** Didáctica de la lectura y la escritura y multimodalidad | **Mariana Landau:** Los discursos sobre tecnologías y educación en la esfera pública | **Mónica Pini:** Políticas de alfabetización digital. Educación e inclusión | **Lia Calabre:** Planos de livro e leitura em tempos da cultura digital | **Ana Ligia Medeiros y Gilda Olinto:** O impacto da tecnologia de informação e comunicação nas bibliotecas públicas: envolvimento comunitário, criatividade e inovação | **Eduardo Pereyra:** Juventudes y TIC: Estados locales frente al abordaje de la promoción de la lectura | **Daniela Szpilbarg:** Configuraciones emergentes de circulación y lectura en el entorno digital: el caso de Bajalibros.com. (2019). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 72, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cruces entre Cultura y Diseño: repensando el diseño de los procesos culturales y los abordajes culturales del diseño.** **Karen Avenburg y Marina Matarrese:** Introducción. Cruces entre Cultura y Diseño: repensando el diseño de los procesos culturales y los abordajes culturales del diseño | **Ivana Mihal:** Estéticas, lecturas e industria del libro: el caso de los e-books | **Laura Ferreño y María Laura Giménez:** Desafíos actuales de las políticas culturales.

Análisis de caso en el Municipio de Avellaneda | **Silvia Benza**: El Distrito de Diseño en la Ciudad de Buenos Aires: una mirada desde los usos de la cultura en contextos globales y locales | **Natalia Aguerre**: Las performances musicales en las misiones jesuitas de guaraníes | **Julieta Infantino**: Arte y Transformación social. El aporte de artistas (circenses) en el diseño de políticas culturales urbanas | **Verónica Griselda Talellis, Elsa Alicia Martínez, Karen Avenburg y Alina Cíbea**: Investigación y gestión cultural: diseñando articulaciones | **Verónica Paiva y Alejo García de la Cárcova**: Wright Mills y su crítica al diseño de segunda posguerra. Los aportes de la sociología al mundo del diseño | **Laura Zambrini**: Diseño e indumentaria: una mirada histórica sobre la estética de las identidades de género | **Bárbara Guershman**: Marcas de shopping o de diseñador. Los procesos de adscripción en la moda. (2019). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 71, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Materialidad difusa. Prácticas de diseño y tendencias. Daniel Wolf**: Prólogo de la Universidad de Palermo | **Jorge Pokropek y Ana Cravino**: Algunas precisiones sobre la borrosa noción de “Materia” para el diseño interior | **Leila Lemgruber Queiroz**: Desmaterialización e inmaterialidad en el contexto contemporáneo del Diseño | **Maximiliano Zito**: La sustentabilidad de Internet de las Cosas | **Gabriela Nuri Barón**: La des-materialización de productos tangibles en una perspectiva de sustentabilidad | **Marina Andrea Baima**: El proceso de diseño desde la génesis de los materiales | **Marinella Ferrara and Valentina Rognoli**: Introduction by the School of Design of Politecnico di Milano | **Marinella Ferrara and Anna Cecilia Russo**: The Italian Design Approach to Materials between tangible and intangible meanings | **Linda Worbin**: Designing for a start; irreversible dynamic textile patterns | **Zurich Manuel Kretzer**: Educating smart materials | **Murat Bengisu**: Biomimetic materials and design | **Valentina Rognoli and Camilo Ayala Garcia**: Material activism. New hybrid scenarios between design and technology | **Giulia Gerosa and Laura Daglio**: Diffuse materiality in public spaces between expressiveness and performance | **Giovanni Maria Conti**: Material for knitwear: a new contemporary design scenario | **Giulio Ceppi**: Slow+Design as sustainable sensoriality: an innovative approach aimed to explore the new relationships among design, innovation and sustainability. (2018). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 70, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Presente y futuro del diseño latino. María Verónica Barzola**: Prólogo de la Universidad de Palermo | **Rita Ribeiro**: Prólogo da Universidade do Estado de Minas Gerais. FILOSOFÍA DEL DISEÑO Y CONTEXTO SOCIAL: **Jorge Gaitto** | **María Verónica Barzola** | **Celso Carnos Scaletsky, Chiara Del Gaudio, Filipe Campelo Xavier da Costa, Gerry Derksen, Guilherme Corrêa Meyer, Juan de la Rosa, Piotr Michura y Stan Ruecker** | **Anderson Antonio Horta**. EL DISEÑO COMO AGENTE DE TRANSFORMACIÓN SOCIAL: **María Ledesma** | **Silvia Sasaoka, Giselle Marques Leite, Mônica Cristina de Moura y Luís Carlos Paschoarelli** | **Caroline Salvan Pagnan y Artur Caron Mottin** | **Simone Abreu** | **Zulma Buendía De Viana** | **Elisangela Batista**. EL DISEÑO COMO FACTOR DE DESARROLLO ECONÓMICO: **María del Rosario Bernatene y Guillermo Juan Canale** | **Liliana Durán Bobadilla y Luis**

Daniel Mancipe Lopez | **Ana Urroz-Osés** | **Camilo de Lelis Belchior**. FORMACIÓN PARA EL DISEÑO SOCIAL: **Rita Aparecida da Conceição Ribeiro** | **Cristian Antoine, Santiago Aránguiz y Carolina Montt** | **Polyana Ferreira Lira da Cruz y Wellington Gomes de Medeiro** | **Carlos Henrique Xerfan do Amaral, André Ribeiro de Oliveira y Sandra Maria Nunes Vivone** | **Ana Beatriz Pereira de Andrade y Henrique Perazzi de Aquino**. (2018). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 69, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cine e Historia. Pluralidad de voces y miradas sobre el autoritarismo y el totalitarismo. Zulema Marzorati y Mercedes Pombo**: Prólogo | **Rodolfo Battagliese**: Poder estatal y dominación de género: sus representaciones en *La linterna roja* (China, 1991) de Zhang Yimou | **Lizel Tornay**: Representaciones de mujeres en el cine de realizadoras feministas durante los períodos posdictatoriales. España y Argentina | **Zulema Marzorati y Mercedes Pombo**: El fascismo en la pantalla: *Vincere* (Italia, Bellochio, 2009) | **Victoria Alvarez**: Cine, represión y género en la transición democrática. Un análisis de *La noche de los lápices* | **Tzvi Tal**: La estética del trauma y el discurso de la memoria: personajes infantiles ante el terror estatal en *Infancia clandestina* (Ávila, Argentina, 2011) | **Moira Cristiá**: Frente el autoritarismo, la creación. La experiencia de AIDA y su relectura en el film *El Exilio de Gardel* (Fernando Solanas, Francia / Argentina, 1985) | **Sonia Sasiain**: El lugar del Estado en la representación de la vivienda popular: desde la construcción de la opinión pública hacia la censura | **Mónica Gruber**: Medios y poder: *1984*. (2018). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 68, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **La dimensión ideológica de la enseñanza del diseño. Cecilia Mazzeo**: Prólogo. La dimensión ideológica de la enseñanza del diseño | **Constanza Necuzzi**: Educación, enseñanza y didáctica en la contemporaneidad | **Inés Olmedo**: La Dirección de Arte en el cine, desafíos disciplinares y pedagógicos | **Beatriz Galán**: Reconstruyendo el entramado de una sociedad creativa. Estrategias para la formación de diseñadores en contextos de complejidad | **Clara Ben Altabef**: Intenciones para una didáctica proyectual. Caso: asignatura Proyecto y Forma en la FAU-UNT | **Diego Giovanni Bermúdez Aguirre**: El estado de posibilidad de la Historia del Diseño | **María Ledesma**: Luces y sombras en la enseñanza del Diseño. Una reflexión sobre su transformación en saber universitario | **Ana Cravino**: Enseñar Diseño: La emergencia de la teoría | **Mabel Amanda López**: Modos de decir y modos de ser: palabra e ideología en el taller de diseño | **Ana María Romano**: La construcción de la cosmovisión durante la enseñanza. (2018). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 67, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Componentes del diseño audiovisual experimental. Gonzalo Aranda Toro y Alejandra Niedermaier**: Prólogo | **Alejandra Niedermaier**: Introducción | **María José Alcalde**: Reflexión acerca del ejercicio audiovisual como medio de expresión del diseño gráfico experimental | **Eugenia Álvarez Saavedra**: El diseño en las representaciones audiovisuales de la etnia

Mapuche | **Laura Bertolotto Navarrete y Katherine Hetz Rodríguez:** Reflexión respecto de la conexión entre la disciplina del diseño y la audiovisual, como factor estratégico de desarrollo | **José Luis Cancio:** *Cerebus*, un modelo de edición independiente | **Rosa Chalkho:** La música cinematográfica y la construcción del sentido en el film | **Antonietta Clunes:** Experimentación con medios análogos y su aplicación como recurso audiovisual, reflejo de un contexto latinoamericano | **Daniela V. Di Bella:** Ex Obra, la rematerialización de la imagen en movimiento | **Pamela Petruska Gatica Ramírez:** Ver y sentir (pantallas). Diseño, dispositivos y emoción | **Ricardo Pérez Rivera:** Acerca del método de la observación y algunos alcances al estudio experimental para la construcción de imágenes | **Juan Manuel Pérez:** Sobre subjetividades en la educación visual contemporánea: algunos componentes | **Eduardo A. Russo:** Aspectos intermediales de la enseñanza audiovisual. Un abordaje transversal, entre el cine y los nuevos medios | **Gisela Massara, Camila Sabeckis y Eleonora Vallazza:** Tendencias en el Cine Expandido Contemporáneo. (2018). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 66, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 5ª Edición. Ciclo 2014-2015].** (2017). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 65, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Los procesos emergentes en la enseñanza y la práctica del diseño. M. Veneziani:** Prólogo | **M. Veneziani:** Moda y comida: Una alianza que predice hechos económicos | **M. Buey Fernández:** Involúcrame y entenderé | **F. Bertuzzi y D. Escobar:** El espíritu emprendedor. Un acercamiento al diseño independiente de moda y las oportunidades de crecimiento comercial en el contexto actual argentino | **X. González Eliçabe:** Arte popular y diseño: los atributos de un nuevo lujo | **C. Eiriz:** Creación y operaciones de transformación. Aportes para una retórica del diseño | **P.M. Doria:** Desafío creativo cooperativo | **V. Fiorini:** Nuevos escenarios de las prácticas del diseño de indumentaria en Latinoamérica. Conceptos, metodologías e innovación productiva en el marco de la contemporaneidad | **R. Aras:** Los nuevos aprendizajes del sujeto digital | **L. Mastantuono:** Tendencias hacia un cine medioambiental. Concientización de una producción y diseño sustentable | **D. Di Bella:** El cuerpo como territorio | **V. Stefanini:** La mirada propia. El autorretrato en la fotografía contemporánea | **S. Faerm:** Introducción | **A. Fry, R. Alexander, and S. Ladhib:** Los emprendimientos en Diseño en la economía post-recesión: Parson's E Lab, la Incubadora de Negocios de Diseño | **S. Faerm:** Desarrollando un nuevo valor en diseño; del "qué" al "cómo" | **A. Kurennaya:** Moda como práctica, Moda como proceso: los principios del lenguaje como marco para entender el proceso de diseño | **L. Beltran-Rubio:** Colombia for Export: Johanna Ortiz, Pepa Pombo y la recreación de la identidad cultural para el mercado global de la moda | **A. Fry, G. Goretti, S. Ladhib, E. Cianfanelli, and C. Overby:** "Artesanías de avanzada" integradas con el saber hacer; el papel del valor intangible y el rol central del artesano en el artesanato de alta gama del siglo 21 | **T. Werner and S. Faerm:** El uso de medios comerciales para involucrar e impactar de manera positiva en las comunidades. (2017). Buenos Aires:

Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 64, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Programa de Investigación de la Facultad de Diseño y Comunicación [Catálogo de Investigaciones. 1ª Edición. Ciclo 2007-2015]. Investigaciones (abstracts) organizadas por campos temáticos:** a. Empresas y marcas | b. Medios y estrategias de comunicación | c. Nuevas tecnologías | d. Nuevos profesionales | e. Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes | f. Pedagogía del diseño y las comunicaciones | g. Historia y tendencia. **Selección de Investigaciones (completas): Patricia Dosio:** Detección y abordaje de problemas o tendencias actuales en el arte y el diseño | **Débora Belmes:** Nuevas herramientas de la comunicación. Un estudio acerca del amor, la amistad, la educación y el trabajo en jóvenes universitarios | **Eleonora Vallaza:** El Found Footage como práctica del video-arte argentino de la última década | **Andrés Olaizola:** Alfabetización académica en entornos digitales | **Marina Mendoza:** Hacia la construcción de una ciudadanía mediática. Reflexiones sobre la influencia de las políticas neoliberales en la configuración de la comunicación pública argentina | **Valeria Stefanini:** Los modos de representación del cuerpo en la fotografía de moda. Producciones fotográficas de la Revista Catalogue. (2017). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 63, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cine documental. Fernando Mazás:** Prólogo | **Igor Dimitri Gonçalves:** Werner Herzog, documentales de viaje: *Fata Morgana, La Soufrière, A la espera de una catástrofe inevitable, Wodaabe, Pastores del sol, Jag Mandir* | **Nerea González:** La doble lectura de *Canciones para después de una guerra* explicada desde el marco teórico de las problemáticas del documental | **Lucía Levis Bilsky:** De artistas, consumidores y críticos: dinámicas del cambio, el gusto y la distinción en el campo artístico actual. Jean-Luc Godard y su *Adiós al Lenguaje* | **Claudia Martins:** Péter Forgács: imágenes de familia y la memoria del Holocausto | **Fernando Mazás:** *Edificio Master:* la tecnología audiovisual como escritura étnica | **Carlos Gustavo Motta:** La antropología visual | **Gonzalo Murúa Losada:** Por un cuarto cine, el webdoc en la era de las narraciones digitales | **Antonio Romero Zurita:** El cine intelectual de Fernando Birri. Antecedentes a la conformación del Documental Militante en Argentina | **Maria A. Sifontes:** El acto performático como expresión del pensamiento en obras realizadas por artistas venezolanos. (2017). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 62, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Imágenes/ escrituras: trazos reversibles. Laura Ruiz y Marcos Zangrandi:** Presentación. El lazo imagen/escritura en los nexos de la cultura contemporánea. **1. Blogs/escrituras. Diego Vigna:** Lo narrado en imágenes (o las imágenes narradas). Ficciones, pruebas, trazos y fotografías en las publicaciones de los escritores en blogs | **Mariana Catalin:** Daniel Link y la televisión: ensayos entre la clase y la cualificación. **2. Cine/escrituras. Vanina Escales:** El ensayo a la búsqueda de la imagen | **Diego A. Moreiras:** Dimensiones de una masacre en la escuela: traducción intersemiótica en *We need to talk about Kevin* | **Nicolás Suárez:**

Pueblo, comunidad y mito en *Juan Moreira* de Leonardo Favio y en *Facundo. La sombra del Tigre* de Nicolás Sarquís | **Marcos Zangrandi**: Antín / Cortázar: cruces y destiempos entre la escritura y el cine. **3. Imágenes/escrituras. Álvaro Fernández Bravo**: Imágenes, trauma, memoria: miradas del pasado reciente en obras de Patricio Guzmán, Adriana Lestido y Gustavo Germano | **Laura Ruiz**: Bronce y sueños, los gitanos. Nomadismo, identidades por exclusión y otredad negativa en Jorge Nedich y Josef Koudelka | **Santiago Ruiz y Ximena Triquell**: Imágenes y palabras en la lucha por imposición de sentidos: la imagen como generadora de relatos. (2017). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 61, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Lecturas y poéticas del arte latinoamericano: apropiaciones, rupturas y continuidades. María Gabriela Figueroa**: Prólogo | **Cecilia Iida**: El arte local en el contexto global | **Silvia Dolinko**: Lecturas sobre el grabado en la Argentina a mediados del siglo XX | **Ana Hib**: Repertorio de artistas mujeres en la historiografía canónica del arte argentino: un panorama de encuentros y desencuentros | **Cecilia Marina Slaby**: Mito y banalización: el arte precolombino en el arte actual. La obra de Rimer Cardillo y su apropiación de la iconografía prehispánica | **Lucía Acosta**: Jorge Prelorán: las voces que aún podemos escuchar | **Luz Horne**: Un paisaje nuevo de lo posible. Hacia una conceptualización de la “ficción documental” a partir de Fotografías, de Andrés Di Tella | **María Cristina Rossi**: Redes latinoamericanas de arte constructivo | **Florencia Garramuño**: Todos somos antropófagos. Sobrevivencias de una vocación internacionalista en la cultura brasileña | **Jazmín Adler**: Artes electrónicas en Argentina. En busca del eslabón perdido. (2016). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 60, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **La experiencia fotográfica en diálogo con las experiencias del mundo. Alejandra Niedermaier**: Prólogo | **François Soulages**: Geoestética de idas-vueltas (a modo de introducción) | **Eric Bonnet**: Partir y volver. Cuba, tierra natal de Wifredo Lam y Ana Mendieta | **María Aurelia Di Berardino**: Lo que oculta una frontera: el para qué escindir la ciencia del arte | **Alejandro Erbetta**: La experiencia migratoria como posibilidad de creación | **Raquel Fonseca**: En la frontera de las imágenes de una inmigración en doble sentido; ida y vuelta | **Denise Labraga**: Fronteras blandas. Posibilidades de representación del horror | **Alejandra Niedermaier**: La imagen síntoma: construcciones estéticas del yo | **Pedro San Ginés Aguilar**: Hijo de la migración | **Silvia Solas**: Fronteras artísticas: sentidos y sinsentidos de lo visual | **François Soulages**: Las fronteras & el ida-vuelta | **Joaquim Viana**: Las transformaciones diagramáticas: imágenes y fronteras efímeras. (2016). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 59, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cine y Moda. P. Doria: Prólogo Universidad de Palermo** | M. Carlos: **Moda en cine: signos y símbo-**

lismos | D. Ceccato: **Cortos de moda, un género en auge** | P. Doria: **Brillos y utopías** | V. Fiorini: **Moda, cuerpo y cine** | C. Garizoain: **De la pasarela al cine, del cine a la pasarela. El vestuario y la moda en el cine argentino hoy** | M. Orta: **Moda fantástica** | S. Roffe: **Vestuario de cine: El relator silencioso** | M. Veneziani: **Moda y cine: entre el relato y el ropaje** | L. Acar: **La seducción del cuerpo vestido en La fuente de las mujeres** | F. di Cola: **Moda y autenticidad histórica en el cine: nuevos ecos de la escuela viscontina** | E. Monteiro: **El amor, los cuerpos y las ropas en Michael Haneke** | D. Trindade: **Vestes del tiempo: telas, movimientos e intervalos en la película Lavoura Arcaica** | N. Villaça: **Almodóvar: Cineasta y diseñador** | F. Mazás: **El cine como metalenguaje. Haciendo visible el código de la moda** | **Cuerpo, Arte y Diseño**. P. Doria: **Prólogo Universidad de Palermo** | S. Cornejo y P. Estebecorena: **Cuerpo, imagen e identidad. Relación (im)perfecta** | D. Ceccato: **Cuerpos encriptadas: Entre el ser real e irreal** | L. Garabieta: **Cuerpo y tiempo** | G. Gómez del Río: **Nuevos soportes, nuevos cuerpos** | M. Matarrese: **Cestería pilagá: una aproximación desde la estética al cuerpo** | C. Puppo: **El arte de diseñar nuestro cuerpo** | S. Roffe: **Ingeniería y arquitectura de la Moda: El cuerpo rediseñado** | L. Ruiz: **Imágenes de la otredad. Arte, política y cuerpos residuales en Daniel Santoro** | V. Suárez: **Cuerpos: utopías de lo real** | S. Avelar: **El futuro de la moda: una discusión posible** | S. M. Costa, Esteban F. Tuesta & S. A. Costa: **Residuos agro-industriales utilizados como materias-primas en estudios de desarrollo de fibras textiles** | F. Dantas Mendes: **El Diseño como estrategia de Postponement en la MVM Manufactura del Vestuario de la Moda** | B. Ferreira Pires: **Cuerpo trazado. Contexturas orgánicas e inorgánicas** | C. R. García Vicentini: **El lugar de la creatividad en el desarrollo de productos de moda contemporáneos**. (2016). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 58, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Moda en el siglo XX: una mirada desde las artes, los medios y la tecnología**. Matilde Carlos: **Prólogo** | Melisa Perez y Perez: **Las asociaciones entre el arte y la moda en el siglo XX** | Mónica Silvia Incorvaia: **La fotografía en la moda. Entre la seducción y el encanto** | Gladys Mercado: **Vestuario: entre el cine y la moda** | Gabriela Gómez del Río: **Fotolectos: cuando la imagen se vuelve espacio. Estudio de caso Para Ti Colecciones** | Valeria Tuozzo: **La moda en las sociedades modernas** | Esteban Maioli: **Moda, cuerpo e industria. Una revisión sobre la industria de la moda, el uso generalizado de TICs y la Tercera Revolución Industrial Informacional** | **Las Pymes y el mundo de la comunicación y los negocios**. Patricia Iurcovich: **Prólogo** | Liliana Devoto: **La sustentabilidad en las pymes, ¿es posible?** | Sonia Grotz: **Cómo transformar un sueño en un proyecto** | María A. Rosa Dominici: **La importancia del coaching en las PYMES como factor estratégico de cambio** | Victoria Mejuto: **La creación de diseño y marca en las Pymes** | Diana Silveira: **Las pymes argentinas: realidades y perspectivas** | Christian Javier Klyver: **Las Redes Sociales y las PyMES. Una relación productiva** | Silvia Martinica: **El maltrato psicológico en la empresa** | Debora Shapira: **La sucesión en las PYMES, el factor gerenciamiento**. (2016). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 57, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Pedagogías y poéticas de la imagen.** Julio César Goyes Narváez y Alejandra Niedermaier: **Prólogo** | Vanessa Brasil Campos Rodríguez: **Una mirada al borde del precipicio. La fascinación por lo siniestro en el espectáculo de lo real (*reality show*)** | Mónica Ferreira Mayrink: **La escuela en escena: las películas como signos mediadores de la formación crítico-reflexiva de profesores** | Jesús González Requena: **De los textos yoicos a los textos simbólicos** | Julio César Goyes Narváez: **Audiovisualidad y subjetividad. Del icono a la imagen filmica** | Alejandro Jaramillo Hoyos: **Poética de la imagen - imagen poética** | Leopoldo Lituma Agüero: **Imagen, memoria y Nación. La historia del Perú en sus imágenes primigenias** | Luis Martín Arias: **¿Qué queremos decir cuando decimos “imagen”? Una aproximación desde la teoría de las funciones del lenguaje** | Luis Eduardo Motta R.: **La imagen y su función didáctica en la educación artística** | Alejandra Niedermaier: **Cuando me asalta el miedo, creo una imagen** | Eduardo A. Russo: **Dinámicas de pantalla, prácticas post-espectatoriales y pedagogías de lo audiovisual** | Viviana Suarez: **Interferencias. Notas sobre el taller como territorio, la regla como posibilidad, la obra como médium** | Lorenzo Javier Torres Hortelano: **Aproximación a un modelo de representación virtual lúdico (MRVL). *Virtual Self*, narcisismo y ausencia de sentido.** (2016). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 56, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 4ª Edición. Ciclo 2012-2013]. Tesis recomendada para su publicación: Mariluz Sarmiento: La relación entre la biónica y el diseño para los criterios de forma y función.** (2015). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 55, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Reflexiones sobre la imagen: un grito interminable e infinito.** Jorge Couto: **Prólogo** | Joaquín Linne y Diego Basile: **Adolescentes y redes sociales online. El photo sharing como motor de la sociabilidad** | María José Bórquez: **El Photoshop en guerra: algo más que un retoque cosmético** | Virginia E. Zuleta: **Una apertura de Pina. Algunas reflexiones en torno al documental de Wim Wenders** | Lorena Steinberg: **El funcionamiento indicial de la imagen en el nuevo cine documental latinoamericano** | Fernando Mazás: **Apuntes sobre el rol del audiovisual en una genealogía materialista de la representación** | Florencia Larralde Armas: **Las fotos sacadas de la ESMA por Victor Basterra en el Museo de Arte y Memoria de La Plata: el lugar de la imagen en los trabajos de la memoria de la última dictadura militar argentina** | Tomás Frère Affanni: **La imagen y la música. Apuntes a partir de El artista** | Mariana Bavoletto: **El Fileteado Porteño: motivos decorativos en el margen de la comunicación publicitaria** | Mariela Acevedo: **Una reflexión sobre los aportes de la Epistemología Feminista al campo de los estudios comunicacionales** | Daniela Ceccato: **Los blogs de moda como creadores de modelos estéticos** | Natalia Garrido: **Imagen digital y sitios de redes sociales en internet: ¿más allá de espectacularización de la vida cotidiana?** | Eugenia Verónica Negrreira: **El color en la imagen: una relación del pasado - presente y futuro** | Ayelén Zaretti:

Cuerpos publicitarios: cuerpos de diseño. Las imágenes del cuerpo en el discurso publicitario de la televisión. Un análisis discursivo | Jorge Couto: **La “belleza” im-possible visual/digital de las tapas de las revistas. Aportes de la biopolítica para entender su u-topía.** (2015). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 54, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Interpretando el pensamiento de diseño del siglo XXI.** Marisa Cuervo: **Prólogo** | Marcia Veneziani: **Introducción Universidad de Palermo. Tendencias opuestas** | Leandro Allochis: **La mirada lúcida. Desafíos en la producción y recepción de imágenes en la comunicación contemporánea** | Teresita Bonafina: **Lo austero. ¿Un estilo de vida o una tendencia en la moda?** | Florencia Bustingorry: **Moda y distinción social. Reflexiones en torno a los sentidos atribuidos a la moda** | Carlos Caram: **Pedagogía del diseño: el proyecto del proyecto** | Patricia M. Doria: **Poética, e inspiración en Diseño de Indumentaria** | Verónica Fiorini: **Tendencias de consumo, innovación e identidad en la moda: Transformaciones en la enseñanza del diseño latinoamericano** | Paola Gallarato: **Buscando el vacío. Reflexiones entre líneas sobre la forma del espacio** | Andrea Pol: **Brand 2020. El futuro de las marcas** | José E. Putruele y Marcia C. Veneziani: **Sustentabilidad, diseño y reciclaje** | Valeria Stefanini: **La puesta en escena. Arte y representación** | Steven Faerm: **Introducción Parsons The New School for Design. Nuevos mundos extremos** | David Carroll: **El innovador transgresor: ser un explorador de Google Glass** | Aaron Fry y Steven Faerm: **Consumismo en los Estados Unidos de la post-recesión: la influencia de lo “Barato y Chic” en la percepción sobre la desigualdad de ingresos** | Steven Faerm: **Construyendo las mejores prácticas en la enseñanza del diseño de moda: sentido, preparación e impacto** | Robert Kirkbride: **Aguas arriba/Aguas Abajo** | Jeffrey Lieber: **Aprender haciendo** | Karinna Nobbs y Gretchen Harnick: **Un estudio exploratorio sobre el servicio al cliente en la moda.** (2015). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 53, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Cincuenta años de soledad. Aspectos y reflexiones sobre el universo del video arte.** E. Vallazza: **Prólogo** | S. Torrente Prieto: **La sutura de lo ausente. El espectador como actor en el videoarte** | G. Galuppo: **Frente al vacío cuerpos, espacios y gestos en el videoarte** | C. Sabeckis: **El videoarte y su relación con las vanguardias históricas y cinematográficas** | J. P. Lattanzi: **La crisis de las grandes narrativas del arte en el audiovisual latinoamericano: apuntes sobre el cine experimental latinoamericano en las décadas de 1960 y 1970** | N. Sorrivas: **El videoarte como herramienta pedagógica** | M. Cantú: **Archivos y video: no lo hemos comprendido todo** | E. Vallazza: **El video arte y la ausencia de un campo cultural específico como respuesta a su hibridación artística** | D. Foresta: **Los comienzos del videoarte (entrevista)** | G. Ignoto: **Borrado** | J-P Fargier: **Grand Canal & Mon Cēil!** | R. Skryzak: **Las ensoñaciones de un videasta solitario** | G. Kortsarz: **El sol en mi cabeza** | **La identidad nacional. Representaciones culturales en Argentina y Serbia.** Z. Marzorati y B. Pantović: **Prólogo** | A. Mardikian: **Múltiples identidades narrativas en el espacio teatral** | D. Radojičić: **Identidad cultural. La película etnográfica en Serbia** | M.

Pombo: **La fotografía argentina contemporánea. Una mirada hacia las comunidades indígenas** | T. Tal: **El Kruce de los Andes: memoria de San Martín y discurso político en Revolución (Ipiña, 2010)** | B. Pantović: **Serbia en imágenes: mensajes visuales de un país** | V. Trifunović y J. Diković: **La transformación post-socialista y la cultura popular: reflejo de la transición en series televisivas de Serbia** | S. Sasiain: **Espacios que educan: tres momentos en la historia de la educación en Argentina** | M. E. Stella: **A un cuarto de siglo, reflexiones sobre el Juicio a las Juntas Militares en Argentina** | A. Stagnaro: **Representaciones culturales e identitarias en cambio: habitus científico y políticas públicas en ciencia y tecnología en la Argentina** | A. Pavićević: **El Ángel Blanco. Desde Heraldo de la Resurrección hasta Portador de Fortuna. Comercialización del Arte Religioso en la Serbia post-comunista** | M. Stefanović Banović: **Ejemplos del uso de los símbolos cristianos en la vida cotidiana en Serbia** (2015). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 52, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Diseño de arte Tecnológico**. Alejandra Niedermaier: **Prólogo**. Apartado: Acerca de FASE: Marcela Andino: **Diseño de políticas culturales** | Pelusa Borthwick: **Nuestra inserción en la cadena de producción nacional** | Patricia Moreira: **FASE La necesidad del encuentro** | Graciela Taquini: **Textos curatoriales de los últimos cinco años de FASE**. Apartado: Acerca de la esencia y el diseño del arte tecnológico. Rodrigo Alonso: **Introducción a las instalaciones interactivas** | Emiliano Causa: **Cuerpo, Movimiento y Algoritmo** | Rosa Chalhko: **Entre al álbum y el MP3: variaciones en las tecnologías y las escuchas sociales** | Alejandra Marinaro y Romina Flores: **Objetos de frontera y arte tecnológico** | Enrique Rivera Gallardo: **El Virus de la Destrucción, o la defensa de lo inútil** | Mariela Yeregui: **Encrucijadas de las artes electrónicas en la aporía arte/investigación** | Jorge Zuzulich: **¿Qué nos dice una obra de arte electrónico?** Este cuaderno acompaña a FASE 6.0/2014. **Tesis recomendada para su publicación**. Valeria de Montserrat Gil Cruz: **Gráficos animados en diarios digitales de México. Cápsulas informativas, participativas y de carácter lúdico**. (2015). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 51, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Diseños escénicos innovadores en puestas contemporáneas**. Catalina Julia Artesi: **Prólogo** | Andrea Pontoriero: **Vida líquida, teatro y narración en las propuestas escénicas de Mariano Pensotti** | Estela Castronuovo: **Lote 77 de Marcelo Mininno: el trabajoso oficio de narrar una identidad** | Catalina Julia Artesi: **Representaciones expandidas en puestas actuales** | Ezequiel Lozano: **La intermedialidad en el centro de las propuestas escénicas de Diego Casado Rubio** | Marcelo Velázquez: **Mediatización y diferencia. La búsqueda de la forma para una puesta en escena de Acreedores de Strindberg** | **Distribución cultural**. Yanina Leandra: **Prólogo** | Andrea Hanna: **El rol del productor en el teatro independiente. La producción es ejecutiva y algo más...** | Roberto Perinelli: **Teatro: de Independiente a Alternativo. Una síntesis del camino del Teatro Independiente argentino hacia la condición de alternativo y otras cuestiones inevitables** | Leila Barenboim: **Gestión Cultural**

3.0 | Rosalía Celentano: **Ámbito público, ámbito privado, ámbito independiente, fronteras desplazadas en el teatro de la Ciudad de Buenos Aires** | Yoska Lazaro: **La resignificación del término “producto” en el ámbito cultural** | Tesis recomendada para su publicación: Rosa Judith Chalkho. **Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales** (2014). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 50, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **El Diseño en foco: modelos y reflexiones sobre el campo disciplinar y la enseñanza del diseño en América Latina.** María Elena Onofre: **Prólogo** | Sandra Navarrete: **Abstracción y expresión. Una reflexión de base filosófica sobre los procesos de diseño** | Octavio Mercado G: **Notas para un diseño negativo. Arte y política en el proceso de conformación del campo del Diseño Gráfico** | Denise Dantas: **Diseño centrado en el sujeto: una visión holística del diseño rumbo a la responsabilidad social** | Sandra Navarrete: **Diseño paramétrico. El gran desafío del siglo XXI** | Deyanira Bedolla Pereda y Aarón José Caballero Quiroz: **La imagen emotiva como lenguaje de la creatividad e innovación** | María González de Cosío y Nora A. Morales Zaragoza: **El pensamiento proyectual sistémico y su integración en el aula** | Luis Rodríguez Morales: **Hacia un diseño integral** | Gloria Angélica Martínez de la Peña: **La investigación y el diagnóstico de proyectos de diseño** | María Isabel Martínez Galindo y Nora A. Morales Zaragoza: **Imaginando otras formas de leer. La era de la sociedad imaginante** | Paula Visoná y Giulio Palmitessa: **Metodologías del diseño en la promoción de aprendizaje organizacional. El proyecto Melissa Academy** | Leandro Brizuela: **El diseño de packaging y su contribución al desarrollo de pequeños y medianos emprendimientos** | Dolores Delucchi: **El Diseño y su incidencia en la industria del juguete argentino** | Pablo Capurro: **Sin nadie en el medio. El papel de internet como intermediario en las industrias culturales y en la educación** | Fabio Parode e Ione Bentz: **El desarrollo sustentable en Brasil: cultura, medio ambiente y diseño.** (2014). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 49, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Los enfoques multidisciplinares del sistema de la moda.** Marisa Cuervo: **Prólogo** | Marcia Veneziani: **Introducción Universidad de Palermo. El enfoque multidisciplinario: un desafío pedagógico en la enseñanza de la moda y el diseño** | Leandro Allochis: **De New York a Buenos Aires y del Hip Hop a la Cumbia Villera. El protagonismo de la imagen en los procesos de transculturación** | Patricia Doria: **Sobre la Enseñanza del Diseño de Indumentaria. El desafío creativo (enseñanza del método)** | Ximena González Eliçabe: **Arte sartorial. De lo ritual a lo cotidiano** | Sofía Marré: **El asociativismo en las empresas de diseño de indumentaria de autor en Argentina** | Laureano Mon: **Los caminos de la innovación en la Argentina** | Marcia Veneziani: **Costumbres, dinero y códigos culturales: conceptos inseparables para la enseñanza del sistema de la moda** | Maximiliano Zito: **La ética del diseño sustentable.** Steven Faerm: **Introducción Parsons The New School for Design. Industria y Academia** | Lauren Downing Peters: **¿Moda o vestido? Aspectos Pedagógicos**

en la teoría de la moda | Steven Faerm: **Del aula al salón de diseño: La experiencia transicional del graduado en diseño de indumentaria** | Aaron Fry, Steven Faerm y Reina Arakji: **Realizando el sueño del nuevo graduado: construyendo el éxito sostenible de negocios en pequeña escala** | Robert Kirkbride: **Velos y veladuras** | Melinda Wax: **Meditaciones sobre una simple puntada**. (2014). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 48, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Tejiendo identidades latinoamericanas**. Marcia Veneziani: **Prólogo** | Manuel Carballo: **Identidades: construcción y cambio** | Roberto Aras: **“Ortega, profeta del destino latinoamericano: la identidad como ‘autenticidad’”** | Marisa García: **Latinoamérica según Latinoamérica** | Leandro Allochis: **La fotografía invisible. Identidad y tapas de revistas femeninas en la Argentina** | Valeria Stefanini Zavallo: **Pararse derechita. El cuerpo y la pose en la fotografía de moda. Un análisis de producciones fotográficas de la revista *Catalogue*** | Marcia Veneziani: **Diseñar a partir de la identidad. Entre el molde y el espejo** | Paola de la Sotta Lazzarini - Osvaldo Muñoz Peralta: **La intención de diseño. El caso del Artilugio Chilote** | Ximena González Eliçabe: **Arte textil y tradición en la Provincia de Catamarca, noroeste argentino** | Lida Eugenia Lora Gómez - Diana Carolina Aconcha Díaz: **FIBRARTE** | Marina Porrúa: **Claves de identidad del programa Identidades Productivas** | Marina Porrúa: **Diseño con identidad local. Territorio y cultura, como eje para el desarrollo y la sustentabilidad** | Georgina Colzani: **Entramado: moda y diseño en Latinoamérica** | Andrea Melenje Argote: **Itinerario: Diseño Gráfico, Cultura Visual e identidades locales** | Nicolás García Recoaro: **Las cholos y su mundo de polleras**. (2014). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 47, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 3ª Edición. Ciclo 2010-2011]. Tesis recomendada para su publicación: Yina Lisette Santisteban Balaguera: La influencia de los materiales en el significado de la joya**. (2013). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 46, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Transformaciones en la comunicación, el arte y la cultura a partir del desarrollo y consolidación de nuevas tecnologías**. T. Domenech: **Prólogo** | J. P. Lattanzi: **¿El poder de las nuevas tecnologías o las nuevas tecnologías y el poder?** | G. Massara: **Arte y nuevas tecnologías, lo experimental en el bioarte** | E. Vallazza: **Nuevas tecnologías, arte y activismo político** | C. Sabeckis: **El séptimo arte en la era de la revolución tecnológica** | V. Levato: **Redes sociales, lenguaje y tecnología Facebook. The 4th Estate Media?** | M. Damoni: **Democracia y mass media... ¿mayor calidad de la información?** | N. Rivero: **La literatura en su época de reproductibilidad digital** | M. de la P. Garberoglio: **Literatura y nuevas tecnologías. Cambios en las nociones de lectura y escritura a partir de los weblogs** | T. Domenech:

Políticas culturales y nuevas tecnologías - Aportes interdisciplinarios en Diseño y Comunicación desde el marketing, los negocios y la administración. S. G. González: **Prólogo** | A. Bur: **Marketing sustentable. Utilización del marketing sustentable en la industria textil y de la indumentaria** | A. Bur: **Moda, estilo y ciclo de vida de los productos de la industria textil** | S. Cabrera: **La fidelización del cliente en negocios de restauración** | S. Cabrera: **Marketing gastronómico. La experiencia de convertir el momento del consumo en un recuerdo memorable** | C. R. Cerezo: **De la Auditoría Contable a la Auditoría de las Comunicaciones** | D. Elstein: **La importancia de la motivación económica** | S. G. González: **La reputación como ventaja competitiva sostenible** | E. Lissi: **Primero la estrategia, luego el marketing. ¿Cómo conseguir recursos en las ONGs?** | E. Llamas: **La naturaleza estratégica del proceso de branding** | D. A. Ontiveros: **Retail marketing: el punto de venta, un medio poderoso** | A. Prats: **La importancia de la comunicación en el marketing interno.** (2013). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 45, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Moda y Arte.** Marcia Veneziani: **Prólogo Universidad de Palermo** | Felisa Pinto: **Fusión Arte y Moda** | Diana Avellaneda: **De perfumes que brillan y joyas que huelen. Objetos de la moda y talismanes de la fe** | Diego Guerra y Marcelo Marino: **Historias de familia. Retrato, indumentaria y moda en la construcción de la identidad a través de la colección Carlos Fernández y Fernández del Museo Fernández Blanco, 1870-1915** | Roberto E. Aras: **Arte y moda: ¿fusión o encuentro? Reflexiones filosóficas** | Marcia Veneziani: **Moda y Arte en el diseño de autor argentino** | Laureano Mon: **Diseño en Argentina. “Hacia la construcción de nuevos paradigmas”** | Victoria Lescano: **Baño, De Loof y Romero, tres revolucionarios de la moda y el arte en Buenos Aires** | Valeria Stefanini Zavallo: **Para hablar de mí. La apropiación que el arte hace de la moda para abordar el problema de la identidad de género** | María Valeria Tuozzo y Paula López: **Moda y Arte. Campos en intersección** | Maria Giuseppina Muzzarelli: **Prólogo Università di Bologna** | Maria Giuseppina Muzzarelli: **El binomio arte y moda: etapas de un proceso histórico** | Simona Segre Reinach: **Renacimiento y naturalización del gusto. Una paradoja de la moda italiana** | Federica Muzzarelli: **La aventura de la fotografía como arte de la moda** | Elisa Tosi Brandi: **El arte en el proceso creativo de la moda: algunas consideraciones a partir de un caso de estudio** | Nicoletta Giusti: **Art works: organizar el trabajo creativo en la moda y en el arte** | Antonella Mascio: **La moda como forma de valorización de las series de televisión.** (2013). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 44, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Acerca de la subjetividad contemporánea: evidencias y reflexiones.** Alejandra Niedermaier - Viviana Polo Flórez: **Prólogo** | Raúl Horacio Lamas: **La Phantasia estructurante del pensamiento y de la subjetividad** | Alejandra Niedermaier: **La distribución de lo inteligible y lo sensible hoy** | Susana Pérez Tort: **Poéticas visuales mediadas por la tecnología. La necesaria opacidad** | Alberto Carlos Romero Moscoso: **Subjetividades inestables** | Norberto

Salerno: **¿Qué tienen de nuevo las nuevas subjetividades?** | Magalí Turkenich - Patricia Flores: **Principales aportes de la perspectiva de género para el estudio social y reflexivo de la ciencia, la tecnología y la innovación** | Gustavo Adolfo Aragón Holguín: **Consideración de la escritura narrativa como indagación de sí mismo** | Cayetano José Cruz García: **Idear la forma. Capacitación creativa** | Daniela V. Di Bella: **Aspectos inquietantes de la era de la subjetividad: lo deseable y lo posible** | Paola Galvis Pedrosa: **Del universo simbólico al arte como terapia. Un camino de descubrimientos** | Julio César Goyes Narváez: **El sujeto en la experiencia de lo real** | Sylvia Valdés: **Subjetividad, creatividad y acción colectiva** | Elizabeth Vejarano Soto: **La poética de la forma. Fronteras desdibujadas entre el cuerpo, la palabra y la cosa** | Eduardo Vigovsky: **Los aportes de la creatividad ante la dificultad reflexiva del estudiante universitario** | Julián Humberto Arias: **Desarrollo humano: un lugar epistémico** | Lucía Basterrechea: **Subjetividad en la didáctica de las carreras proyectuales. Grupos de aprendizaje; evaluación** | Tatiana Cuéllar Torres: **Cartografía del papel de los artefactos en la subjetividad infantil. Un caso sobre la implementación de artefactos en educación de la primera infancia** | Rosmery Dussán Aguirre: **El Diseño de experiencias significativas en entornos de aprendizaje** | Orfa Garzón Rayo: **Apuntes iniciales para pensar-se la subjetividad que se expresa en los procesos de docencia en la educación superior** | Alfredo Gutiérrez Borrero: **Rapsodia para los sujetos por sí-mismos. Hacia una sociedad de localización participante** | Viviana Polo Florez: **Habitancia y comunidades de sentido. Complejidad humana y educación. Consideraciones acerca del acto educativo en Diseño.** (2013). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 43, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Perspectivas sobre moda, tendencias, comunicación, consumo, diseño, arte, ciencia y tecnología.** Marcia Veneziani: **Prólogo** | Laureano Mon: **Industrias Creativas de Diseño de Indumentaria de Autor. Diagnóstico y desafíos a 10 años del surgimiento del fenómeno en Argentina** | Marina Pérez Zelaschi: **Observatorio de tendencias** | Sofía Marré: **La propiedad intelectual y el diseño de indumentaria de autor** | Diana Avellaneda: **Telas con efectos mágicos: iconografía en las distintas culturas. Entre el arte, la moda y la comunicación** | Silvina Rival: **Tiempos modernos. Entre lo moderno y lo arcaico: el cine de Jia Zhang-ke y Hong Sang-soo** | Cristina Amalia López: **Moda, Diseño, Técnica y Arte reunidos en el concepto del buen vestir. La esencia del oficio y el lenguaje de las formas estéticas del arte sartorial y su aporte a la cultura y el consumo del diseño** | Patricia Doria: **Consideraciones sobre moda, estilo y tendencias** | Gustavo A. Valdés de León: **Filosofía desde el placard. Modernidad, moda e ideología** | Mario Quintili: **Nanociencia y Nanotecnología... un mundo pequeño** | Diana Pagano: **Las tecnologías de la felicidad privada. Una problemática tan vieja como la modernidad** | Elena Onofre: **Al compás de la revolución Interactiva. Un mundo de conexiones** | Roberto Aras: **Principios para una ética de la ficción televisiva** | Valeria Stefanini Zavallo: **El uso del cuerpo en las revistas de moda** | Andrea Pol: **La marca: un signo de identificación visual y auditivo sinérgico.** (2012). Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 42, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Arte, Diseño y medias tecnológicas**. Rosa Chalkho: **Hacia una proyectualidad crítica**. [Prólogo] | Florencia Battiti: **El arte ante las paradojas de la representación** | Mariano Dagatti: **El voyeurismo virtual. Aportes a un estudio de la intimidad** | Claudio Eiriz: **El oído tiene razones que la física no conoce. (De la falla técnica a la ruptura ontológica)** | María Cecilia Guerra Lage: **Redes imaginarias y ciudades globales. El caso del stencil en Buenos Aires (2000-2007)** | Mónica Jacobo: **Videojuegos y arte. Primeras manifestaciones de Game Art en Argentina** | Jorge Kleiman: **Automatismo & Imago. Aportes a la Investigación de la Imagen Inconsciente en las Artes Plásticas** | Gustavo Kortsarz: **La duchampización del arte** | María Ledesma: **Enunciación de la letra. Un ejercicio entre Occidente y Oriente** | José Llano: **La notación del intérprete. La construcción de un paisaje cultural a modo de huella material sobre Valparaíso** | Carmelo Saitta: **La banda sonora, su unidad de sentido** | Sylvia Valdés: **Poéticas de la imagen digital**. (2012) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 41, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Relaciones Públicas al sur de Latinoamérica II. Una mirada regional de los nuevos escenarios y desafíos de la comunicación**. Marisa Cuervo: **Prólogo** | Claudia Gil Cubillos: **Presentación** | Fernando Caniza: **Lo público y lo privado en las Relaciones Públicas. Cómo pensar la identidad y pertenencia del alumno en estos ámbitos para comprender mejor su desempeño académico y su inserción profesional** | Gustavo Cópola: **Gestión del Riesgo Comunicacional. Puesta en práctica** | María Aparecida Ferrari: **Comunicación y Cultura: análisis de la realidad de las Relaciones Públicas en organizaciones chilenas y brasileñas** | Constanza Hormazábal: **Reputación y manejo de Crisis: Caso empresas de telefonía móvil, luego del 27F en Chile** | Patricia Iurcovich: **La Pequeña y Mediana empresa y la función de la comunicación** | Carina Mazzola: **Repensar la comunicación en las organizaciones. Del pensamiento en línea hacia una mirada sobre la complejidad de las prácticas comunicacionales** | André Menanteau: **Transparencia y comunicación financiera** | Edison Otero: **Tecnología y organizaciones: de la comprensión a la intervención** | Gabriela Pagani: **¿Se puede ser una empresa socialmente responsable sin comunicar?** | Julio Reyes: **Las Cuatro Dimensiones de la Comunicación Interna**. (2012) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 40, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Alquimia de lenguajes: alfabetización, enunciación y comunicación**. Alejandra Niedermaier: **Prólogo** | **Eje: La alfabetización de las distintas disciplinas**. Beatriz Robles. Bernardo Suárez. Claudio Eiriz. Gustavo A. Valdés de León. Mara Steiner. Hugo Salas. Fernando Luis Rolando Badell. María Torre. Daniel Tubío | **Eje: Vasos comunicantes**. Norberto Salerno. Viviana Suárez. Laura Gutman. Graciela Taquini. Alejandra Niedermaier | **Eje: Nuevos modos de circulación, nuevos modos de comunicación**. Débora Belmes. Verónica Devalle. Mercedes Pombo. Eduardo Russo. Verónica Joly. (2012) Buenos Aires: Universidad de

Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 39, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo** [Catálogo de Tesis. 2ª Edición. Ciclo 2008-2009]. **Tesis recomendada para su publicación: Paola Andrea Castillo Beltrán: Criterios transdisciplinarios para el diseño de objetos lúdico-didácticos.** (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 38, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **El Diseño de Interiores en la Historia.** Roberto Céspedes: **El Diseño de Interiores en la Historia.** Andrea Peresan Martínez: **Antigüedad.** Alberto Martín Isidoro: **Bizancio.** Alejandra Palermo: **Alta Edad Media: Románico.** Alicia Dios: **Baja Edad Media: Gótico.** Ana Cravino: **Renacimiento, Manierismo, Barroco.** Clelia Mirna Domoñi: **Iberoamericano Colonial.** Gabriela Garófalo: **Siglo XIX.** Mercedes Pombo: **Siglo XX. Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo. Tesis recomendada para su publicación.** Mauricio León Rincón: **El relato de ciencia ficción como herramienta para el diseño industrial.** (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 37, septiembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Picas** (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 36, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Relaciones Públicas, nuevos paradigmas ¿más dudas que certezas?** Paola Lattuada: **Relaciones Públicas, nuevos paradigmas ¿más dudas que certezas?** Fernando Arango: **Comunicaciones corporativas.** Damián Martínez Lahitou: **Brand PR: comunicaciones de marca.** Manuel Montaner Rodríguez: **La gestión de las PR a través de Twitter.** Orlando Daniel Di Pino: **Avanza la tecnología, que se salve el contenido!** Lucas Lanza y Natalia Fidel: **Política 2.0 y la comunicación en tiempos modernos.** Daniel Néstor Yasky: **Los públicos de las comunicaciones financieras. Investor relations & financial communications.** Andrea Paula Lojo: **Los públicos internos en la construcción de la imagen corporativa.** Gustavo Adrián Pedace: **Las Relaciones Públicas y la mentira: ¿inseparables?** Gabriel Pablo Stortini: **La ética en las Relaciones Públicas.** Gerardo Sanguine: **Las prácticas profesionales en la carrera de Relaciones Públicas.** Paola Lattuada: **Comunicación Sustentable: la posibilidad de construir sentido con otros.** Adriana Lauro: **RSE - Comunicación para el Desarrollo Sostenible en una empresa de servicio básico y social: Caso Aysa.** (2011) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 35, marzo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **La utilización de clásicos en la puesta en escena.** Catalina Artesi: **Tensión entre los ejes de lo clásico y lo**

contemporáneo en dos versiones escénicas de directores argentinos. Andrés Olaizola: **La Celestina en la versión de Daniel Suárez Marzal: apuntes sobre su puesta en escena.** María Laura Pereyra: **Antígona, desde el teatro clásico al Derecho Puro - Perspectivas de la enseñanza a través del método del case study.** María Laura Ríos: **Manifiesto de Niños, o la escenificación de la violencia.** Mariano Saba: **Pelayo y el gran teatro del canon: los condicionamientos críticos de Unamuno dramaturgo según su recepción en América Latina. Propuestas de abordaje frente a las problemáticas de la diversidad. Nuevas estrategias en educación superior, desarrollo turístico y comunicación.** Florencia Bustingorry: **Sin barreras lingüísticas en el aula. La universidad argentina como escenario del multiculturalismo.** Diego Navarro: **Turismo: portal de la diversidad cultural. El turismo receptivo como espacio para el encuentro multicultural.** Virginia Pineau: **La Educación Superior como un espacio de construcción del Patrimonio Cultural. Una forma de entender la diversidad.** Irene Scaletzky: **La construcción del espacio académico: ciencia y diversidad. Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo. Tesis recomendada para su publicación.** Yaffa Nahir I. Gómez Barrera: **La Cultura del Diseño, estrategia para la generación de valor e innovación en la PyMe del Área Metropolitana del Centro Occidente, Colombia.** (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 34, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Relaciones Públicas, al sur de Latinoamérica.** Paola Lattuada: **Relaciones Públicas, al sur de Latinoamérica.** Daniel Scheinsohn: **Comunicación Estratégica®.** María Isabel Muñoz Antonin: **Reputación corporativa: Trustmark y activo de comportamientos adquisitivos futuros.** Bernardo García: **Tendencias y desafíos de las marcas globales. Nuevas expectativas sobre el rol del comunicador corporativo.** Claudia Gil Cubillos: **Comunicadores corporativos: desafíos de una formación profesional por competencias en la era global.** Marcelino Garay Madariaga: **Comunicación y liderazgo: sin comunicación no hay líder.** Jairo Ortiz Gonzales: **El rol del comunicador en la era digital.** Alberto Arébalos: **Las nuevas relaciones con los medios. En un mundo de comunicaciones directas, ¿es necesario hacer media relations?** Enrique Correa Ríos: **Comunicación y lobby.** Guillermo Holzmann: **Comunicación política y calidad democrática en Latinoamérica.** Paola Lattuada: **RSE y RRPP: ¿un mismo ADN?** Equipo de Comunicaciones Corporativas de MasterCard para la región de Latinoamérica y el Caribe: **RSE - Caso líder en consumo inteligente.** (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 33, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **txts.** (2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 32, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo [Catálogo de Tesis. 1ª Edición. Ciclo 2004-2007]. Tesis recomendada para su publicación: Nancy Viviana Reinhardt: Infografía Didáctica: producción interdisciplinaria de infografías didácticas para la diversidad cultural.**

(2010) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 31, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: El paisaje como referente de diseño. Jimena Martignoni: **El paisaje como referente de diseño**. Carlos Coccia: **Escenografía. Teatro. Paisaje**. Cristina Felsenhardt: **Arquitectura. Paisaje**. Graciela Novoa: **Historia. Marcas a través del tiempo. Paisaje**. Andrea Saltzman: **Cuerpo. Vestido. Paisaje**. Sandra Siviero: **Antropología. Pueblos. Paisaje**. Felipe Uribe de Bedout: **Mobiliario Urbano. Espacio Público. Ciudad - Paisaje**. Paisaje Urbe. Patricia Noemí Casco y Edgardo M. Ruiz: **Introducción Paisaje Urbe. Manifiesto: Red Argentina del Paisaje**. Lorena C. Allemanni: **Acciones sobre el principal recurso turístico de Villa Gesell “la playa”**. Gabriela Benito: **Paisaje como recurso ambiental**. Gabriel Burgueño: **El paisaje natural en el diseño de espacios verdes**. Patricia Noemí Casco: **Paisaje compartido. Paisaje como recurso**. Fabio Márquez: **Diseño participativo de espacios verdes públicos**. Sebastián Miguel: **Proyecto social en áreas marginales de la ciudad**. Eduardo Otaviani: **El espacio público, sostén de las relaciones sociales**. Blanca Rotundo y María Isabel Pérez Molina: **El hombre como hacedor del paisaje**. Edgardo M. Ruiz: **Patrimonio, historia y diseño de los jardines del Palacio San José**. Fabio A. Solari y Laura Cazorla: **Valoración de la calidad y fragilidad visual del paisaje**. (2009) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 30, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Typo**. (2009) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 29, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Relaciones Públicas 2009. Radiografía: proyecciones y desafíos**. Paola Lattuada: **Introducción**. Fernando Arango: **La medición de la reputación corporativa**. Alberto Arébalos: **Yendo donde están las audiencias. Internet: el nuevo aliado de las relaciones públicas**. Alessandro Barbosa Lima y Federico Rey Lennon: **La Web 2.0: el nuevo espacio público**. Lorenzo A. Blanco: **entrevista**. Lorenzo A. Blanco: **¿Nuevas empresas... nuevas tendencias... nuevas relaciones públicas...?** Carlos Castro Zuñeda: **La opinión pública como el gran grupo de interés de las relaciones públicas**. Marisa Cuervo: **El desafío de la comunicación interna en las organizaciones**. Diego Dillenberger: **Comunicación política**. Graciela Fernández Ivern: **Consejo Profesional de Relaciones Públicas de la República Argentina. Carta abierta en el 50° aniversario**. Juan Iramain: **La sustentabilidad corporativa como objetivo estratégico de las relaciones públicas**. Patricia Iurcovich: **Las pymes y la función de la comunicación**. Gabriela T. Kurincic: **Convergencia de medios en Argentina**. Paola Lattuada: **RSE: Responsabilidad Social Empresaria. La tríada RSE**. Aldo Leporatti: **Issues Management. La comunicación de proyectos de inversión ambientalmente sensibles**. Elisabeth Lewis Jones: **El beneficio público de las relaciones públicas. Un escenario en el que todos ganan**. Hernán Maurette: **La comunicación con el gobierno**. Allan McCrea Steele: **Los nuevos caminos de la comunicación: las experiencias multisensoriales**. Da-

niel Scheinsohn: **Comunicación Estratégica®**. Roberto Starke: **Lobby, lobistas y bicicletas**. Hernán Stella: **La comunicación de crisis**. (2009) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 28, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sandro Benedetto: **Borges y la música**. Alberto Farina: **El cine en Borges**. Alejandra Niedermaier: **Algunas consideraciones sobre la fotografía a través de la cosmovisión de Jorge Luis Borges**. Graciela Taquini: **Transborges**. Nora Tristezza: **El arte de Borges**. Florencia Bustingorry y Valeria Mugica: **La fotografía como soporte de la memoria**. Andrea Chame: **Fotografía: los creadores de verdad o de ficción**. Mónica Incorvaia: **Fotografía y Realidad**. Viviana Suárez: **Imágenes opacas. La realidad a través de la máquina surrealista o el desplazamiento de la visión clara**. Daniel Tubío: **Innovación, imagen y realidad: ¿Sólo una cuestión de tecnologías?** Augusto Zanela: **La tecnología se sepulta a sí misma**. (2008) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 27, diciembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Catalina Julia Artesi: **¿Un Gardel venezolano? “El día que me quieras” de José Ignacio Cabrujas**. Marcelo Bianchi Bustos: **Latinoamérica: la tierra de Rulfo y de García Márquez. Reflexiones en torno a algunas cuestiones para pensar la identidad**. Silvia Gago: **Los límites del arte**. María José Herrera: **Arte Precolombino Andino**. Alejandra Viviana Maddonni: **Ricardo Carpani: arte, gráfica y militancia política**. Alicia Poderti: **La inserción de Latinoamérica en el mundo globalizado**. Andrea Pontoriero: **La identidad como proceso de construcción. Reapropiaciones de textualidades isabelinas a la luz de la farsa porteña**. Gustavo Valdés de León: **Latinoamérica en la trama del diseño. Entre la utopía y la realidad**. (2008) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 26, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Guillermo Desimone. **Sobreviviendo a la interferencia**. Daniela V. Di Bella. **Arte Tecnomedial: Programa curricular**. Leonardo Maldonado. **La aparición de la estrella en el cine clásico norteamericano. Su incidencia formal en la instancia enunciativa del film hollywoodense**. (2008) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 25, abril. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Rosa Judith Chalkho: **Introducción: artes, tecnologías y huellas históricas**. Norberto Cambiasso: **El oído inalámbrico. Diseño sonoro, auralidad y tecnología en el futurismo italiano**. Máximo Eseverri: **La batalla por la forma**. Belén Gache: **Literatura y máquinas**. Iliana Hernández García: **Arquitectura, Diseño y nuevos medios: una perspectiva crítica en la obra de Antoni Muntadas**. Fernando Luis Rolando: **Arte, Diseño y nuevos medios. La variación de la noción de inmaterialidad en los territorios virtuales**. Eduardo A. Russo: **La movilización del ojo electrónico. Fronteras y continuidades en El arca rusa de Alexander Sokurov, o del**

plano cinematográfico y sus fundamentos (por fin cuestionados). Graciela Taquini: **Ver del video.** Daniel Varela: **Algunos problemas en torno al concepto de música interactiva.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 24, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sebastián Gil Miranda. **Entre la ética y la estética en la sociedad de consumo. La responsabilidad profesional en Diseño y Comunicación.** Fabián Iriarte. **Entre el déficit temático y el advenimiento del guionista compatible.** Dante Palma. **La inconmensurabilidad en la era de la comunicación. Reflexiones acerca del relativismo cultural y las comunidades cerradas.** Viviana Suárez. **El diseñador imaginario [La creatividad en las disciplinas de diseño].** Gustavo A. Valdés de León. **Diseño experimental: una utopía posible.** Marcos Zangrandi. **Eslóganes televisivos: emergentes tautistas.** (2007) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 23, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sylvia Valdés. **Diseño y Comunicación. Investigación de posgrado y hermenéutica.** Daniela Chiappe. **Medios de comunicación e-commerce. Análisis del contrato de lectura.** Mariela D'Angelo. **El signo icónico como elemento tipificador en la infografía.** Noemí Galanternik. **La intervención del Diseño en la representación de la información cultural: Análisis de la gráfica de los suplementos culturales de los diarios.** María Eva Koziner. **Diseño de Indumentaria argentino. Darnos a conocer al mundo.** Julieta Sepich. **La pasión mediática y mediatisada.** Julieta Sepich. **La producción televisiva. Retos del diseñador audiovisual.** Marcelo Adrián Torres. **Identidad y el patrimonio cultural. El caso de los sitios arqueológicos de la provincia de La Rioja.** Marcela Verónica Zena. **Representación de la cultura en el diario impreso: Análisis comunicacional.** Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 22, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Oscar Echevarría. **Proyecto Maestría en Diseño.** Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 21, julio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Rosa Chalkho. **Arte y tecnología.** Francisco Ali-Brouchoud. **Música: Arte.** Rodrigo Alonso. **Arte, ciencia y tecnología. Vínculos y desarrollo en Argentina.** Daniela Di Bella. **El tercer dominio.** Jorge Haro. **La escucha expandida [sonido, tecnología, arte y contexto]** Jorge La Ferla. **Las artes mediáticas interactivas corroen el alma.** Juan Reyes. **Perpendicularidad entre arte sonoro y música.** Jorge Sad. **Apuntes para una semiología del gesto y la interacción musical.** (2006) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 20, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Trabajos Finales de Grado. Proyectos de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.** Catálogo 1993-2004. (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 19, agosto. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Sylvia Valdés. **Cine latinoamericano.** Leandro Africano. **Funcionalidad actual del séptimo arte.** Julián Daniel Gutiérrez Albilla. **Los olvidados de Luis Buñuel.** Geoffrey Kantaris. **Visiones de la violencia en el cine urbano latinoamericano.** Joanna Page. **Memoria y experimentación en el cine argentino contemporáneo.** Erica Segre. **Nacionalismo cultural y Buñuel en México.** Marina Sheppard. **Cine y resistencia.** (2005) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 18, mayo. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: **Guía de Artículos y Publicaciones de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. 1993-2004.** (2004) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 17, noviembre. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Alicia Banchero. **Los lugares posibles de la creatividad.** Débora Irina Belmes. **El desafío de pensar. Creación - recreación.** Rosa Judith Chalkho. **Transdisciplina y percepción en las artes audiovisuales.** Héctor Ferrari. **Historietar.** Fabián Iriarte. **High concept en el escenario del Pitch: Herramientas de seducción en el mercado de proyectos filmicos.** Graciela Pacualletto. **Creatividad en la educación universitaria. Hacia la concepción de nuevos posibles.** Sylvia Valdés. **Funciones formales y discurso creativo.** (2004) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 16, junio. Con Arbitraje.

> Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]: Adriana Amado Suárez. **Internet, o la lógica de la seducción.** María Elsa Bettendorff. **El tercero del juego. La imaginación creadora como nexo entre el pensar y el hacer.** Sergio Caletti. **Imaginación, positivismo y actividad proyectual. Breve digresión acerca de los problemas del método y la creación.** Alicia Entel. **De la totalidad a la complejidad. Sobre la dicotomía ver-saber a la luz del pensamiento de Edgar Morin.** Susana Finquelievich. **De la tarta de manzanas a la estética bussines-pop. Nuevos lenguajes para la sociedad de la información.** Claudia López Neglia. **De las incertezas al tiempo subjetivo.** Eduardo A Russo. **La máquina de pensar. Notas para una genealogía de la relación entre teoría y práctica en Sergei Eisenstein.** Gustavo Valdés. **Bauhaus: crítica al saber sacralizado.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 15, noviembre. Con Arbitraje.

- > Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Relevamientos Temáticos]: Noemí Galanternik. **Tipografía on line. Relevamiento de sitios web sobre tipografía.** Marcela Zena. **Periódicos digitales en español. Publicaciones periódicas digitales de América Latina y España.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 14, noviembre. Con Arbitraje.
- > Cuaderno: Ensayos. José Guillermo Torres Arroyo. **El paisaje, objeto de diseño.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 13, junio.
- > Cuaderno: Recopilación Documental. **Centro de Recursos para el Aprendizaje. Relevamientos Temáticos. Series: Práctica profesional. Diseño urbano. Edificios. Estudios de mercado. Medios. Objetos. Profesionales del diseño y la comunicación. Publicidad.** (2003) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 12, abril.
- > Cuaderno: Proyectos en el Aula. **Creación, Producción e Investigación. Proyectos 2003 en Diseño y Comunicación.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 11, diciembre.
- > Cuaderno: Proyectos en el Aula. **Plan de Desarrollo Académico. Proyecto Anual. Proyectos de Exploración y Creación. Programa de Asistentes en Investigación. Líneas Temáticas. Centro de Recursos. Capacitación Docente.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 10, septiembre.
- > Cuaderno: Proyectos en el Aula: **Espacios Académicos. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Centro de Recursos para el aprendizaje.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 9, agosto.
- > Cuaderno: Proyectos en el Aula. Adriana Amado Suárez. **Relevamiento terminológico en diseño y comunicación. A modo de encuadre teórico.** Diana Berschadsky. **Terminología en diseño de interiores. Área: materiales, revestimientos, acabados y terminaciones.** Blanco, Lorenzo. **Las Relaciones Públicas y su proyección institucional.** Thais Calderón y María Alejandra Cristofani. **Investigación documental de marcas nacionales.** Jorge Falcone. **De Altamira a Toy Story. Evolución de la animación cinematográfica.** Claudia López Neglia. **El trabajo de la creación.** Graciela Pascualetto. **Entre la información y el sabor del aprendizaje. Las producciones de los alumnos en el cruce de la cultura letrada, mediática y cibernética.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 8, mayo.

- > Cuaderno: Relevamiento Documental. María Laura Spina. **Arte digital: Guía bibliográfica.** (2001) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 7, junio.
- > Cuaderno: Proyectos en el Aula. Fernando Rolando. **Arte Digital e interactividad.** (2001) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 6, mayo.
- > Cuaderno: Proyectos en el Aula. Débora Irina Belmes. **Del cuerpo máquina a las máquinas del cuerpo.** Sergio Guidalevich. **Televisión informativa y de ficción en la construcción del sentido común en la vida cotidiana.** Osvaldo Nupieri. **El grupo como recurso pedagógico.** Gustavo Valdés de León. **Miseria de la teoría.** (2001) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 5, mayo.
- > Cuaderno: Proyectos en el Aula. **Creación, Producción e Investigación.** Proyectos 2002 en Diseño y Comunicación. (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 4, julio.
- > Cuaderno: Papers de Maestría. Cira Szklowin. **Comunicación en el Espacio Público. Sistema de Comunicación Publicitaria en la vía pública de la Ciudad de Buenos Aires.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 3, julio.
- > Cuaderno: Material para el aprendizaje. Orlando Aprile. **El Trabajo Final de Grado. Un compendio en primera aproximación.** (2002) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 2, marzo.
- > Cuaderno: Proyectos en el Aula. Lorenzo Blanco. **Las medianas empresas como fuente de trabajo potencial para las Relaciones Públicas.** Silvia Bordoy. **Influencia de Internet en el ámbito de las Relaciones Públicas.** (2000) Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Vol. 1, septiembre.

Síntesis de las instrucciones para autores

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]

Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina.

www.palermo.edu/dyc

Los autores interesados deberán enviar un abstract de 200 palabras en español, inglés y portugués que incluirá 10 palabras clave. La extensión del ensayo no debe superar las 8000 palabras, deberá incluir títulos y subtítulos en negrita. Normas de citación APA. Bibliografía y notas en la sección final del ensayo.

Presentación en papel y soporte digital. La presentación deberá estar acompañada de una breve nota con el título del trabajo, aceptando la evaluación del mismo por el Comité de Arbitraje y un Curriculum Vitae.

Artículos

- Formato: textos en Word que no presenten ni sangrías ni efectos de texto o formato especiales.
- Autores: los artículos podrán tener uno o más autores.
- Extensión: entre 25.000 y 40.000 caracteres (sin espacio).
- Títulos y subtítulos: en negrita y en Mayúscula y minúscula.
- Fuente: Times New Roman. Estilo de la fuente: normal. Tamaño: 12 pt. Interlineado: sencillo.
- Tamaño de la página: A4.
- Normas: se debe tomar en cuenta las normas básicas de estilo de publicaciones de la American Psychological Association APA.
- Bibliografía y notas: en la sección final del artículo.
- Fotografías, cuadros o figuras: deben ser presentados en formato tif a 300 dpi en escala de grises. Importante: tener en cuenta que la imagen debe ir acompañando el texto a modo ilustrativo y dentro del artículo hacer referencia a la misma.

Importante:

La serie Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación sostiene la exigencia de originalidad de los artículos de carácter científico que publica.

Es sistema de evaluación de los artículos se realiza en dos partes. En una primera instancia, el Comité Editorial evalúa la pertinencia de la temática del trabajo, para ser publicada en la revista. La segunda instancia corresponde a la evaluación del trabajo por especialistas. Se usa la modalidad de arbitraje doble ciego, permitiendo a la revista mantener la confidencialidad del proceso de evaluación.

Para la evaluación se solicita a los árbitros revisar los criterios de originalidad, pertinencia, actualidad, aportes, y rigurosidad científica. Será el Comité Editorial quien comunica a los autores los resultados de la misma.

Consultas

En caso de necesitar información adicional escribir a publicacionesdc@palermo.edu o ingresar a http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/instrucciones.php



Facultad de Diseño y Comunicación

Mario Bravo 1050 . Ciudad Autónoma de Buenos Aires
C1175 ABT . Argentina . www.palermo.edu/dyc