



DIBUJAR PARA MIRAR, JUGAR PARA CONOCER

El Tena - Ecuador en hora y media

Verónica Luna / Josep Garcia Cors



Verónica Luna

Arquitecta. Magíster en Artes. Candidata a Ph.D. por la Universidad Politécnica de Madrid en el Programa de Doctorado en Innovación Tecnológica en Edificación. Autora del libro: "La Expresión Gráfica Manual como herramienta fundamental para innovación". Directora del Proyecto C.I.E.N.C.I.A. "Centro de Investigación y Experimentación Neodisciplinar sobre Creatividad e Innovación desde el Arte". Ha participado en varios proyectos de investigación, desarrollado exposiciones de dibujo y pintura y artículos relacionados con el silencio, la realidad y lo real, la habitabilidad y el desarrollo de la creatividad para la innovación desde el punto de vista del Arte.



Josep García Cors

Dr. Arquitecto, fundador de la Cop d'idees S.C.C.L., Barcelona, desde la que realiza su producción de arquitectura y urbanismo. Fundador de la editorial "Asociación de Ideas". Director y productor de teatro. Inventor con varias patentes. Escritor de poesía y ensayos. Codirector del Proyecto C.I.E.N.C.I.A. "Centro de Investigación y Experimentación Neodisciplinar sobre Creatividad e Innovación desde el Arte". Profesor itinerante desde 1982, actualmente en la Universidad Regional Amazónica IKIAM en la ciudad del Tena, en Ecuador.



DIBUJAR PARA MIRAR, JUGAR PARA CONOCER

El Tena - Ecuador en hora y media
Registro poético del paisaje urbano

Verónica Luna
Universidad de Cuenca

Josep García Cors
Universidad Regional Amazónica IKIAM

DIBUJAR PARA MIRAR, JUGAR PARA CONOCER
El Tena-Ecuador en hora y media.
Registro poético del paisaje urbano

Verónica Luna (veronica.luna.c@gmail.com)
Josep García Cors (pepcorsgarcia@gmail.com)

Centro de Investigación de la Facultad de Arquitectura y
Urbanismo
Av. 12 de Abril s/n y Agustín Cueva
Cuenca, Ecuador
Telf.: +593 (07) 4051000 ext. 2100
Proyecto C.I.E.N.C.I.A.
c.i.e.n.c.i.a.ucuenca@gmail.com

Universidad Regional Amazónica IKIAM
Vía Muyuna, kilómetro 7. Tena, Ecuador
Telf.: +593 (0)6 3700040 ext. 121
comunicacion.vinculacion@ikiam.edu.ec

DIBUJAR PARA MIRAR,
JUGAR PARA CONOCER
El Tena-Ecuador en hora y media.

Verónica Luna / Josep García Cors
©2015, Universidad de Cuenca

ISBN 978-9978-14-330-8
Derecho de Autor: CUE-2533

Diciembre de 2015
EDICIÓN Equipo C.I.E.N.C.I.A

Corrección de textos:

Teresa Ovando
Manolo Salgado

**Diseño, diagramación, portada, contraportada y
contratapas:**

Equipo C.I.E.N.C.I.A.

Impresión:

AdvantLogic Ecuador S.A.

Fotografías por número de página:

1, 8, 12, 16, 24, 27, 31, 33, 35, 37, y de la 72 a la 89,
Verónica Luna. 29, 46, 50, 53, Sebastián Herrera. 39,
Natalia Álvarez. 40, 41, 43, 59, 67, Juan David Castro. 42,
49, 55, 58, Felipe Galindo. 45, 51, Equipo C.I.E.N.C.I.A.. 47,
50, Karina Tituana. 56, 57, Pedro Astudillo.

Ilustraciones por número de página:

21, 22, Google Maps. 61, Felipe Galindo. 62, 63, 67, 69,
Juan David Castro. 65, Natalia Álvarez.
8, 9, 70, 71, Verónica Luna. 94, centro, Joan Brossa:
Poema objeto (1969).

Fabián Carrasco

Rector de la Universidad de Cuenca

Silvana Larriva

Vicerrectora de la Universidad de Cuenca

Fernando Pauta

Decano de la Facultad de Arquitectura y
Urbanismo de la Universidad de Cuenca

Boris Orellana

Subdecano de la Facultad de Arquitectura y
Urbanismo de la Universidad de Cuenca

Ximena Salazar

Directora del Centro de Investigación
Facultad de Arquitectura y Urbanismo de
la Universidad de Cuenca

3

Carlos Ávila

Rector de la Universidad Regional
Amazónica IKIAM

Teresa Ovando

Coordinadora de Vinculación y
Comunicación
Universidad Regional Amazónica IKIAM

Presentación

Fabián Carrasco Castro,

Rector de la Universidad de Cuenca.

La Arquitectura y el Arte son dos campos del conocimiento estrechamente vinculados entre sí que se complementan y en los que el denominador común es el tratamiento adecuado de la estética. A lo largo de sus carreras Verónica Luna y Josep García Cors han combinado su vocación por ambas áreas desarrollando proyectos que han tenido como denominador común la innovación.

4

El ensayo que ponemos en consideración del lector, es el primero del Proyecto C.I.E.N.C.I.A. en el que se construye una metodología novedosa para producir y transmitir conocimientos en el desarrollo de una cátedra universitaria, donde se privilegia la participación y la creatividad.

En esta ocasión se ha tomado como hilo conductor del libro a la visita que realizaron a la ciudad del Tena, los autores con sus alumnos, de dónde han surgido una serie de conceptos creativos y reflexiones que se plasman en esta pequeña obra.

Uno de los objetivos de la Universidad de Cuenca tiene que ver con apoyar la difusión del pensamiento de sus docentes y estudiantes, con esta publicación reiteramos a ellos nuestro apoyo y permanente compromiso.

Presentación

Carlos Ávila,

Rector de la Universidad Regional Amazónica IKIAM.

Del ejercicio de la autonomía del espacio universitario emerge la posibilidad de encontrar diálogos diversos como el que se presenta en los textos de este libro.

La ciencia como un elemento de la cultura, es una discusión que trae visos de construir nuevos imaginarios en nuestros jóvenes. Estos imaginarios se enriquecen en procesos colaborativos universidad-comunidad que abren sin duda espacio al concepto de inteligencia social.

Los dibujos y fotografías que se consiguieron en este proceso se plasman en este libro como estrategias de batallas efectivas para desplegar la esencia de varios de los problemas que la humanidad trata de resolver en base a la reflexión científica, ahora nutrida de conceptos de arte y creatividad.

El libro consigue acercar las dinámicas educativas a la comunidad y viceversa, todo esto en un marco lúdico que engendra nuevos mundos y posibilidades que, por cierto, incluyen ya la incertidumbre al marco de dogmas educativos que hoy por hoy nos impone restricciones. Ruptura de paradigmas para una educación incluyente y efectiva.

Índice

Prólogo:	El origen de este juego y sus reglas	[10]
Introducción:	Fantasia y conocimiento	[18]
DESCUBRIENDO EL TENA EN HORA Y MEDIA		
Registro poético del paisaje urbano		[20]
	Des-cubrir El Ethos del lugar	[23]
	El cuerpo y los siete sentidos	[26]
	El andar y la ginkana	[28]
	A jugar	[30]
Primer juego (8 a.m.): Gynkana por el Centro de Tena		[38]
	§1. El chontacuro erótico	[38]
	§2. Flores por una sonrisa y una receta	[44]
	§3. Sorprendidos en el río	[48]
	§4. ¿Quién construyó ese puente?	[52]
	§5. Un Tena de juguete	[54]
Segundo juego (3 p.m.): Percibir el Mercado y el Terminal Terrestre		[60]
	§6. Mirar, imaginar, representar	[60]
	Dibujar, un acto de conocimiento	[60]
	El dibujo	[64]
	El gesto gráfico y la fotografía	[66]
	Bitácora de una jugadora	[76]
Epílogo:	Actuar sobre lo existente	[80]
Coda		[86]
Referencias		[90]



¿Te ha sucedido alguna vez ver una ciudad que se parezca a ésta? (...) los puentes que se arquean sobre los canales, los palacios principescos cuyos umbrales de mármol se sumergen en el agua, el ir venir de los botes livianos que dan vueltas en zigzag impulsados por largos remos,...



...las gabarras que descargan cestas de hortalizas en las plazas de los mercados, los balcones, las azoteas, las cúpulas, los campanarios, los jardines de las islas que verdean en el gris de la laguna. 1

Prólogo

El origen de este juego y sus reglas

Ante el reto de figurar una educación para un futuro incierto, se ha puesto en marcha el Proyecto C.I.E.N.C.I.A., cuya «razón de ser» es la creación de una metodología que incorpora constantemente nuevas herramientas para producción y transmisión de conocimiento activando la singularidad de cada estudiante y capacitándolo para la innovación.

10

Como una forma natural de complementar este Proyecto se ha planteado un Taller Académico Experimental que lo alimente denominado Taller C.I.E.N.C.I.A. el mismo que oferta tres distintas modalidades “Expresión Gráfica, Crítica del Arte & Tecnología de la Invención”.

Esta actividad académica deriva del Taller que realizó el Dr. Josep García Cors titulado “*Juegos e imposibles. Tecnología de la invención*” en su estancia como Profesor Prometeo de la Universidad de Cuenca, y de las experiencias de la investigación publicada por la Facultad de Arquitectura y Urbanismo en el libro “*La Expresión Gráfica Manual como herramienta fundamental para la Innovación*” de Verónica Luna. A esta nueva actividad, para el Taller Experimental, se suma la Crítica del Arte y el Análisis del Discurso Artístico.

Para conocer un lugar, verlo con ojos nuevos, desde el Taller C.I.E.N.C.I.A. se programó un viaje a la Ciudad del Tena (capital de la provincia de Napo, en Ecuador), donde se planteó un juego experimental que consistió en cumplir una serie de requisitos en el centro de esta ciudad durante hora y media, sin importar el orden, y en vivir por otra hora y media el Mercado y el Terminal Terrestre y dibujarlo. Las fotografías del primer juego usadas en este texto, son las evidencias solicitadas a los propios jugadores; del mismo modo, todos los gráficos presentados fueron desarrollados en el lugar mismo del ejercicio en el tiempo indicado.

El presente documento genera un registro visual, sensorial, conceptual, teórico y crítico de las cualidades y potencialidades de los lugares y del espacio habitable del Tena. Recoge, desde el dibujo y la fotografía, problemáticas y testimonios de las comunidades que requieren saltos inventivos. Genera una crítica constructiva del espacio habitable y de los diferentes lugares desde otros niveles de percepción. Concreta un almacén de ideas para que los alumnos identifiquen nuevos problemas a ser resueltos en sus tesis de pregrado, maestrías y en investigaciones posteriores. Finalmente, crea una serie de herramientas lúdicas para la docencia en investigación, útiles a distintos niveles, desde las escuelas y colegios de la localidad, hasta el posgrado, con la capacidad de aportar al pensamiento paralelo.

El presente libro es el inicio de la Serie Con C.I.E.N.C.I.A.: Dibujar para Mirar; Jugar para Conocer y Reconocer; Imitar para Innovar; Descubrir para Inventar. Textos independientes resultantes de los diversos temas tratados y a tratarse en el Taller.

El Proyecto C.I.E.N.C.I.A. parte de reconstruir la visión de Ítaca según el dicho popular: “cuando quieras que alguien construya un barco no les enseñes a usar un martillo sino háblale de la pasión por el mar”. También partimos de leerlo al revés.





“Feliz el que tiene todos los días a Fillide delante de los ojos y no termina nunca de ver las cosas que contiene”, exclamas, con la pesadumbre de tener que dejar la ciudad después de haberla sólo rozado con la mirada.²

Algunas advertencias antes de abrir el juego

14

- Este libro constituye un «tiempo de incubación» de futuros proyectos, desde múltiples puntos de vista. Para Heidegger, una cuestión insistente es el «tiempo de incubación». Este no es libro finalizado ni es una investigación autoritariamente programada y orientada, sino que se abre a nuevas investigaciones, deja de lado el adoctrinar y abre paso al experimentar.
- Con el Proyecto C.I.E.N.C.I.A. se pretende eliminar mitos del viejo paradigma de la educación actual, superar la vieja concepción entre lo académico y lo no académico ya que educación como «habilidad académica», lleva a dejar de lado lo que para un estudiante es importante, con el objeto de lograr un título y conseguir un trabajo. El Proyecto C.I.E.N.C.I.A. parte de entender que “el mundo no lo cambia el arte, sino el hombre que el arte ha cambiado”. Jorge Oteiza.
- Los juegos planteados para el re-conocimiento de un lugar específico, son trabajados desde las «inteligencias colectivas». Científicos como Daniel Goleman sugieren que lo importante no es profundizar en el conocimiento del cerebro sino en la comunicación de un cerebro con otro, cuando dos o más cerebros se comunican, es lo que se llama la «inteligencia social». Las inteligencias colectivas

son las que realmente están cambiando al mundo.

- Generalmente el texto amplifica el conjunto de connotaciones insertas en una fotografía, pero puede también producir un significado nuevo, en ciertos casos contrario. Un texto puede lograr nuevas interpretaciones en una imagen. Es por esto que como estrategia de re-significación se trabajan como pies de foto textos de Italo Calvino en su libro “Las ciudades Invisibles”.
- Desde el Proyecto se concibe «la ciencia como un integrante más de la cultura». Se concibe la ciencia a partir de incluir la incertidumbre en un mundo de dogmas. Generalmente separamos lo inseparable: la ciencia de la filosofía, de las humanidades, jerarquizamos las distintas disciplinas descartando todo el pensamiento creativo que estaba en el mundo del arte.
- El Proyecto C.I.E.N.C.I.A. se vale del arte, de la crítica del arte y del análisis del discurso artístico, no para que todos sean artistas, como sostiene Gianni Rodari en el prólogo de Gramática de la Fantasía, sino para que nadie sea esclavo.





El Gran Kan trataba de ensimismarse en el juego: pero ahora era el porqué del juego lo que se le escapaba. El fin de cada partida es una victoria o una pérdida: ¿pero de qué? ¿Cuál era la verdadera apuesta? 3

Introducción

Conocimiento y fantasía

18

Derrida escribe que “la aptitud para trabajar con inteligencia en las ciencias especiales y el desarrollo del talento científico depende de la capacidad de observar todas las cosas, inclusive el saber singular”, y que, “todo pensamiento que no haya sido formado según este espíritu de la «uni-totalidad» está vacío en sí mismo y debe ser rechazado pues tarde o temprano será eliminado por las leyes orgánicas”. Porque, como dicen, lo que uno puede descubrir no depende de lo que nuestros ojos ven, sino de lo que están preparados para ver.

Andar, dibujar, jugar, intervenir el espacio, ponerlo en crisis, criticarlo, desmenuzarlo en unidades que sueñan ser elementales, son herramientas que facilitan nuestra capacidad de conocimiento, que quiere decir, nuestra capacidad de engendrar mundos.

El conocimiento, en la historia de la filosofía, está relacionado con la «fantasía», o imaginación creadora. Platón la denomina «eikasia», suposición, confunde con la sensación. Aristóteles la llama «phantasia», la difiere de la sensación y la considera capaz de error. Descartes la compara con la intelección, la vincula con lo sensible lo cual genera una figura de desconfianza. El racionalismo identifica la fantasía como «la loca de la casa». En Hume desaparece tal desconfianza y más

bien se convierte en la fuente misma de las ideas simples y complejas. Para Kant cumple una función trascendental del conocimiento sensible y la asocia con la estética. Según el romanticismo es una forma de conocer superior a la razón y el entendimiento. Sartre critica la desconfianza tradicional hacia la imaginación. La considera algo intermedio entre la percepción y el pensamiento. La «conciencia imaginante» que tiene la capacidad no sólo de representar un objeto ausente sino de crear objetos irreales, mundos irreales pero con capacidad de fundar otra realidad. Cortez y Martínez (1996).

19

Todos estos filósofos, pensadores, formulaban sus visiones desde su razón, pero a partir de finales del siglo pasado, la ciencia tiene instrumentos que permiten investigar y registrar los movimientos neuronales del cuerpo y del cerebro, o sea, lo que A. Damasio llama la “mente”. En estas investigaciones actuales se ven, con sorpresa, la fuerza de sus razones. Efectivamente, el cerebro es capaz de activar circuitos neuronales a partir de los estímulos que llegan de los sentidos, lo que llamamos «lo real». Pero también es capaz de activar otros circuitos a partir de electricidad autogenerada, sin haber recibido ningún estímulo exterior, lo que llamamos, «fantasía». Ambos son objetos mentales de la misma entidad y ambos son hipótesis que nuestra mente construye sobre su entorno y su interioridad. A estas hipótesis las llamamos «realidad». Así, nuestra realidad está formada por nuestro mundo real, más nuestro mundo fantástico.

EL “TENA” EN HORA Y MEDIA

Registro poético del paisaje urbano



Ubicación Tena-Ecuador. Google Maps

Descubrir El Ethos del lugar

Ethos viene de carácter según el griego y de ética según Aristóteles. En este sentido, entender el ethos del lugar implica entender la parte deseable del alma del lugar, sus tendencias, deseos, su carácter, virtudes y costumbres.

Toda producción cultural se comporta de múltiples sentidos y es posible revelarlos y confrontarlos, sostiene Derrida y considera que, en el fondo «todo es texto»; que la ciudad es un texto en el que todos escribimos día a día; que el conocimiento de este texto, de sus posibles sentidos, establece una multiplicidad de posibles recomposiciones. De esta manera, es posible concebir la ciudad como la confluencia en el espacio de múltiples procesos de escritura, de múltiples prácticas significantes realizadas en el tiempo por múltiples grupos ciudadanos. En consecuencia, el espacio del texto urbano podría operarse como medidor en procesos de recomposición de una manera multidisciplinar. Y el instrumento mágico que dicta y a la vez lee este texto es el cuerpo.

El cuerpo dicta el texto, la textura, el tejido y el tejado, y lo dicta con un ethos propio, con una intención, de la misma manera que cada director de orquesta interpreta la partitura con sus manos y a su manera. El cuerpo interpreta el lugar cuando lo habita, y en ese habitar consiste el alma del lugar. Lo que debe hacer un juguete es dejarse jugar, y lo que debe hacer una ciudad es dejarse habitar en las múltiples interpretaciones que cada cuerpo pueda imaginar, a su manera.





*Y me llevaron a visitar una calle colgante abierta recientemente sobre un bosque de bambú,
un teatro de sombras en construcción en el lugar de la perrera municipal. 4*

El cuerpo y los siete sentidos

El cuerpo escribe y lee la ciudad. Con la posición de nuestro cuerpo, en cada momento, establecemos el delante y el detrás, el entrar y el salir... Heidegger, Foucault y Derrida dicen que el pensamiento y la cultura de la modernidad no sólo dan prioridad a la vista sino que suprimen el resto de sentidos y esto ha influido en la forma de pensar, enseñar y aprender.

Pero Pallasmaa, uno de los pensadores vivos más influyentes en la arquitectura actual, en sus múltiples conferencias, habla no tan solo de cinco, sino de siete sentidos que son los que necesitamos saber utilizar para comprender lo que nos rodea. En su texto “Los ojos de la piel” (2006) entiende el cuerpo como lugar de la percepción, del pensamiento y de la conciencia, y sostiene que en la articulación, el almacenamiento y el procesamiento de las respuestas e ideas sensoriales, los sentidos son de vital importancia; el cuerpo es quien nos recuerda nuestra posición en el mundo donde la piel es el más antiguo y sensible de nuestros órganos, nuestro primer medio de comunicación y nuestro protector más eficaz.

26

Nosotros enfrentamos con nuestro cuerpo a la ciudad, andando.

“Yo entiendo la ciudad con el cuerpo; mis piernas miden la longitud de los soportales y la anchura de la plaza; mi mirada proyecta inconscientemente mi cuerpo sobre la fachada de la catedral, donde deambula por las molduras y los contornos, (...). Me siento a mi mismo en la ciudad y la ciudad existe a través de mi experiencia encarnada. La ciudad y mi cuerpo se complementan y se definen el uno al otro. Habito en la ciudad y la ciudad habita en mí”. Juhani Pallasmaa. Los ojos de la piel. 2006. Pp. 41-42



Así, entre quienes por casualidad se juntan para guarecerse de la lluvia bajo un soportal, o se apiñan debajo del toldo del bazar, o se detienen a escuchar la banda en la plaza, se consuman encuentros, seducciones, copulaciones, orgías, sin cambiar una palabra, sin rozarse con un dedo, casi sin alzar los ojos. 5

El andar y la gynkana

Elegimos andar. El andar es una manera de percibir el espacio que nos envuelve como las capas de una cebolla. Según Francesco Careri, es “un acto cognitivo y creativo que tiene la capacidad de transformar física y simbólicamente el espacio, tanto natural como antrópico. El acto de deambular, de ir a la deriva, el perderse en una ciudad, es una posibilidad que potencia la capacidad de extrañamiento, permite su reconocimiento y la afirmación de un comportamiento lúdico constructivo opuesto a las nociones de viaje o paseo”.

El andar en todas las épocas construye paisaje, esta práctica está casi olvidada en la época actual por quienes hacemos ciudad. Reactivar esta destreza mediante una serie de juegos a manera de «gynkana», tiene el propósito de ayudar a ver aquello que de tanto ser visto y usado, se hace invisible.

28

“Caminante no hay camino, se hace camino al andar”. Antonio Machado supo recoger en un verso, una singular manera de andar, básicamente, la que no sigue un camino ya hecho, la que no reconoce ningún camino hecho como tuyo, la que crea y bautiza tus propios caminos. Se hace camino al andar, y ese andar que no sigue camino, sino que lo crea, es el andar del errante, del que hierra, pero también es el andar del que juega, del que atiende a reglas de un juego que le separa de lo habitual. Abriendo camino se ven otras cosas, y las de siempre se ven de otra manera. Y hay momentos en la vida de cada uno, y también en la vida colectiva, donde la capacidad de ver las cosas de otra manera es la única herramienta factible.



—¿Pero cuál es la piedra que sostiene el puente?.6

Sin embargo, la intención del juego no era pedir a los jugadores que se equivocaran, que fueran unos errantes. Es por esto que construimos otra estrategia, sustituir la lógica de lo cotidiano, por la lógica de la fantasía que está en el corazón de cualquier juego.

Para esto hemos escogido un recorrido al azar, una serie de condiciones y reglas arbitrarias a ser cumplidas. Podían ser otras. Las evidencias fotográficas solicitadas para este juego de percepción son suficientemente claras. Su lectura evidencia su carácter no dogmático y su función lúdica como instrumento de conocimiento.

Esta forma de investigación urbana, de sensibilización ante las transformaciones contemporáneas, mediante un recorrido de hora y media por la ciudad del Tena, ha permitido reconocer los síntomas característicos de una ciudad en proceso de mutación, escudriñarla desde una mirada ajena, de extranjero, del mismo modo que lo hizo Walter Benjamin en su día, paseando por París.

“El andar condicionaba la mirada, y esta condicionaba el andar, hasta tal punto que parecía que solo los pies eran capaces de mirar”. Robert Smitson en: Careri (2013).

A jugar

Martes 11 de agosto de 2015. Nos encontramos a las 8 de la mañana en del Mercado Central de Tena, en la parte vieja de la ciudad, delante de la antigua pista de aterrizaje. En el grupo estamos alumnos de la Universidad de Cuenca, de la Universidad de IKIAM, y dos profesores de una y otra universidad.



...señales advierten sobre aquello que en un lugar está prohibido: entrar en el callejón con las carretillas, orinar detrás del quiosco, pescar con caña desde el puente, y lo que es lícito: dar de beber a las cebras, jugar a las bochas, quemar los cadáveres de los parientes. 7

Desayunamos en una picantería del mercado y explicamos las reglas del juego. Se trata de una ginkana por grupos de cuatro y cinco personas. Cada grupo está compuesto por alumnos de las dos Universidades. Gana el equipo que llegue primero al punto de partida luego de completar todos los requerimientos solicitados y con documentos fotográficos. Hora máxima de llegada: 10 a.m. Tiempo total para cumplir los requisitos: hora y media.

Las acciones a resolver fueron las siguientes:

- Comprar «chontacuros» uno para cada miembro del grupo, devorarlo eróticamente y sacarse una foto sexi cada quien con su gusano.
- Recoger flores silvestres, regalarlas a una señora en la calle, conseguir una foto en la que sonrían todos, pedirle nombres de plantas medicinales del lugar.
- Recoger cuatro objetos extraños de la orilla del río y sacarse una foto de asombro con el objeto.
- ¿Cómo se llama el constructor del puente peatonal metálico del río Napo en Tena? Averiguarlo cruzando el puente sin levantar la vista del suelo.
- Subir al punto más alto del río Napo y tomarse una foto simulando que la ciudad es de juguete y sostener con la mano una pieza o parte de la ciudad o del paisaje.



*Al llegar a cada nueva ciudad el viajero encuentra un pasado suyo que ya no sabía que tenía:
la extrañeza de lo que no eres o no posees más te espera al paso en los lugares
extraños y no poseídos. 8*

“Y la ciudad me volvió a ser desconocida, de tantos símbolos conocidos” P. Handke.

Existen y siempre han existido, maneras de ver, ser y estar con la gente y con las cosas que tenemos cerca. Una manera desprendida del hábito diario, de la manera de utilizarlas y de ser útiles. Porque las personas, las cosas, como las palabras, se nos hacen invisibles de tanto verlas, les arrancamos ese misterio que nos da la dirección irreversible del tiempo y que nos impide que, cada uno, a su manera, las haga volver a nacer y las bautice de nuevo.

Como dice el saber popular “un clavo quita otro clavo”, y una norma quita otra norma, y las leyes de lo usual solo pueden ser sustituidas por otras leyes, arbitrarias y aceptadas, que nos dan las teorías, el ensueño y el juego. Estas leyes extrañas nacen de nuestras entrañas, y abren nuestros cuerpos y cada uno de sus poros a la llovizna persistente del azar.



...mucha gente caminaba rápida por las calles hacia el mercado, las mujeres tenían hermosos dientes y miraban derecho a los ojos, tres soldados sobre una tarima tocaban el clarín, todo alrededor, giraban ruedas y ondulaban papeles coloreados. 9

Pero hay más, para que las cosas nazcan diversas, las normas deben ser distintas, cuanto más alejadas estén las normas nuevas de su uso cotidiano de las cosas, y la gente, más fructífero y revelador será el impacto entre el mundo cotidiano y los mundos posibles, y uno y otro quedarán más conmovidos. Nos alejamos de las normas habituales para precisamente poder conocer y hacer visible nuestra vida cotidiana. Me alejo para conocer dónde estoy. Con un juego arbitrario abro mi mundo cotidiano a todas sus profundidades.

Puesto que todos, los que estamos vivos, y los que pasaron en el abismo de los tiempos y los lugares, los de la selva y los de la metrópolis, los de un color, u otro, u otro, u otro, todos tenemos al menos una acción en común, un mundo común que hemos jugado y hemos construido y conocido jugando, y si alguno, en algún lugar cree que son necesarios mundos mejores, y quiere convertirlos en realidades, tendrá que construirlos también jugando, como empiezan las cosas, pues venga. A jugar...



...cada habitante se permite cada día la distracción de un nuevo itinerario para ir a los mismos lugares. Las vidas más rutinarias y tranquilas en Smeraldina transcurren sin repetirse. 10

Primer juego (8 a.m.): Gynkana por el centro de Tena

§1. El Chontacuro erótico

Una comida es una cultura. Ante la comida extraña atienden todos los sentidos pero... un chontacuro erótico... ¿cómo es?

En la Amazonía se cultiva la fruta del árbol de *chonta*, se corta y se extrae el palmito que sirve para cocinarse. Los restos se dejan en el suelo para que el escarabajo negro deposite sus huevos. Al cabo de dos meses, se recogen las larvas llamadas *chontacuros*. De cada parte de la *chonta* se pueden recoger entre 40 y 50 gusanos que pueden llegar a medir 7 centímetros de largo y 2 centímetros de ancho.

38

Según cuenta Rebeca Sharup, indígena *achuar*, se comen crudos o se preparan como pinchos asados con leña, como *maitos* (envueltos en hojas de la selva) o también fritos. Tienen un alto contenido de proteínas de grasa, poseen propiedades curativas para las infecciones de la lengua y la garganta, alivia la tos y el asma. En shuar se llama *mundish*; y en *achuar muquindi*.

Dicen que se conquista el amor a través del estómago, pero también se puede conquistar antes de que el alimento ancestral entre la boca. Antes de entrar en la boca, en la manera de

acercarlo, la lengua, los labios y otras partes del cuerpo pueden entrar en una relación extraña de la que los jugadores sacan el máximo partido posible para conseguir su tarea oculta.

De esta manera, los jugadores, además de acumular grasa y curarse de sus dolencias, le extraen otra posibilidad, conseguir el amor deseado, con un ahorro de tiempo y energía.

El chontacuro erótico es un juego de impacto entre dos acciones que habitualmente no están conectadas, que están lejos una de la otra. De la misma manera que la poesía es el impacto entre palabras distantes. En este juego, una acción es comer y curarse, y la otra es conquistar amantes.

Estas dos acciones, aparentemente alejadas, entran en el juego del chontacuro erótico, en un impacto directo que las abre y las desnuda a cada una de su uso cotidiano. El juego nos permite conocer lo esencial del alimento y lo esencial de la seducción. Cada jugador resuelve este insólito contacto con otros gestos. Entre estos gestos, quizás, surja la novedad tal y como muestran las fotos que siguen.





*Hasta las mercancías que los comerciantes exhiben en los mostradores
valen no por sí mismas sino como signo de otras cosas.¹¹*





...lo que era excéntrico se ha vuelto usual, extrañeza lo que pasaba por norma, y las virtudes y los defectos han perdido excelencia o desdoro en un concierto de virtudes y defectos diversamente distribuidos. 12

§2. Flores por una sonrisa y una receta

De entre toda la gente del Tena con la que nos cruzamos, que oímos hablar y respirar y que habitualmente no escuchamos, pedimos elegir una mujer, una singularidad. Recoger para ella un ramillete de flores y hacerla sonreír para después pedirle: “por favor, ¿puede decirnos cinco plantas medicinales que usted haya utilizado?”.

La ciudad la percibimos como un cuerpo autónomo, y nuestro propio cuerpo está inmerso en una dinámica de signos, señales, convenciones que están en constante proceso de transformación.

44

Extraemos de este cuerpo total una singularidad y para ello introducimos en la ciudad una acción poco habitual, un juego, con el secreto pretexto de convertirla en una tradición. De hecho, así han nacido todas las tradiciones, de un acto inventivo.

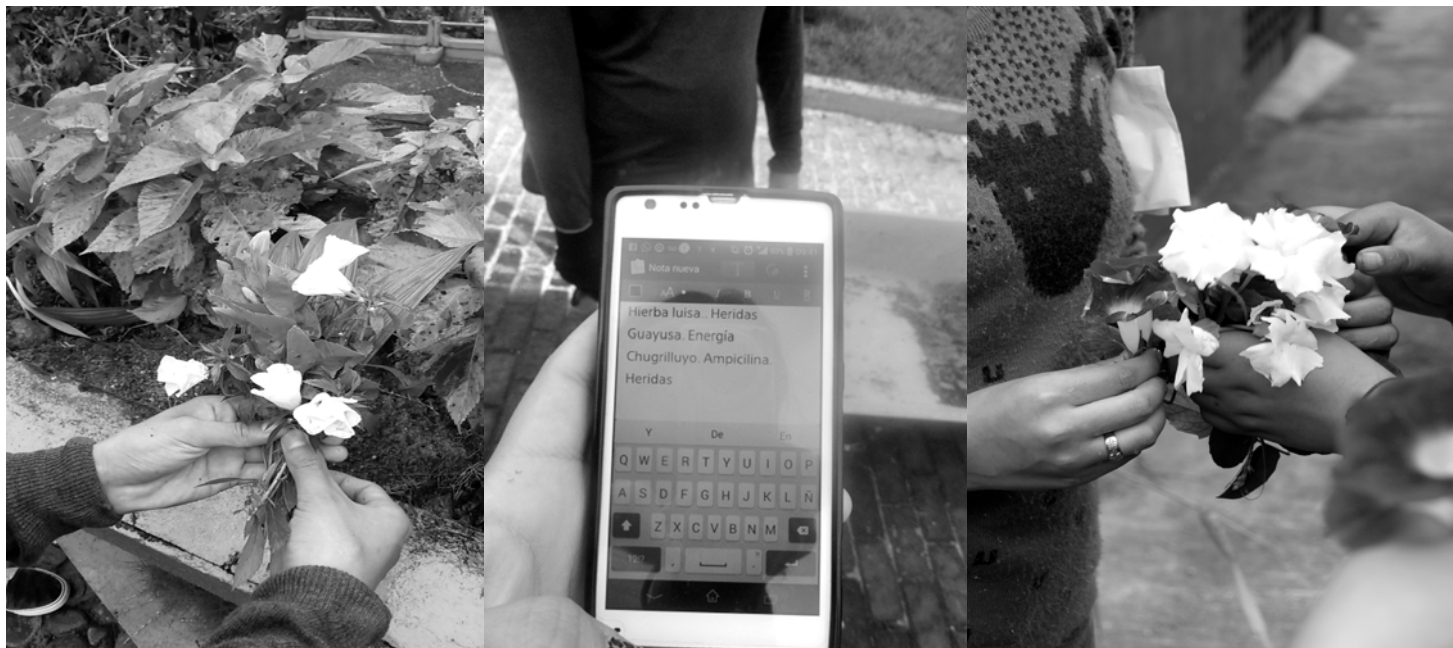
Es un juego de superposición que actúa directamente en las personas de la ciudad y les hace brotar una sonrisa y ofrecer un conocimiento de sus ancestros, que es una forma natural de trueque de conocimiento por reconocimiento.

En este juego se activa lo que llamamos empatía, cuya manera más visible es la simpatía. Vibración por simpatía es lo que hacen los instrumentos de cuerda, tú tocas una cuerda y otras vibran sin haberlas tocado, por pura simpatía (y por estrictas relaciones matemáticas como mostraron los pitagóricos). Lo mismo sucede en este juego, a partir de la emisión de una cierta pulsión empática, empiezan a vibrar otros cuerpos y se genera una extraña armonía: la sonrisa.



*...me veía asaltado por caras inesperadas que reaparecían desde lejos,
que me miraban como para hacerse reconocer, como para reconocermes,
como si me hubieran reconocido. 13*





Pregúntame el nombre de los pastizales: los conozco todos, el Prado entre las Rocas, la Cuesta Verde, la Hierba a la Sombra. 14

§3. Sorprendidos en el río

Bajar hasta la piel del agua, y su ruido, al cauce del río. Origen de la ciudad. Transportador de cosas y de personas, de una vida singular que deja rastros, huellas. Encontrarlas y... sorpresa. Nos sorprendimos y con las manos, prendimos esas cosas.

Como la ciudad se llama San Juan de los dos ríos de Tena, decidimos ir al lugar donde se encuentran los ríos. Donde transcurre el río Tena. Es un juego de habitar la frontera, allí fuimos con nuestra mirada habitual y lo extraño es lo que encontramos.

Las orillas del río Tena en su paso por Tena, es un lugar en el que confluyen dos materiales aportados.

48

Por un lado, el río es un gran transportador de cosas, las más alisadas y pequeñas se quedan más hacia el centro, mientras que las más grandes y rugosas se van depositando hacia las orillas. Cuanto más alejadas del centro, son menos pulidas y presentan más rugosidades y aristas, y en estas discontinuidades es donde se incrustan y nacen, plantas, alimentos, hogar de animales pequeños, etc...

Por otro lado en este lugar también se depositan otras cosas, porque también es frontera con otro sistema, la ciudad. La ciudad arroja aquí también cosas que han dejado de ser útiles, y allí se acumulan los dos depósitos, los transportados por el río y los transportados por la dinámica de la ciudad.

Por una y otra razón es un territorio fértil para generar situaciones insólitas. Intersecciones y maclajes. Y allí fuimos a buscarlos y allí nos sorprendimos de cosas y ahí están, como pueden ver.



*¿Por qué te solazas en fábulas consoladoras? (...). ¿Por qué no me hablas de eso?
¿Por qué mientes al emperador de los tártaros, extranjero?. 15*



*En cada uno de sus puntos la ciudad ofrece sorpresas a la vista:
una mata de alcaparras que asoma por los muros de la fortaleza, las estatuas de tres reinas sobre
una ménsula, una cúpula...*



*...en forma de cebolla con tres cebollitas enhebradas en la aguja.
“Feliz el que tiene todos los días a Fillide delante de los ojos y no termina nunca de ver las cosas
que contiene”. 16*

§4. ¿Quién construyó ese puente?

Atravesar el río con la mirada que busca el detalle, sin saber dónde ni qué tamaño tendrá. Lo que siempre nos ha pasado inadvertido. Encontrarlo. ¿Lo ves?

Para verlo y reconocerlo, es necesaria disponer de esa mirada estelar que escribe Valle Inclán: “estar a la vez, lejos y dentro de todas las cosas”. Esta manera de mirar, requiere de un constante viaje, de lejos a dentro y al revés, es un recorrido fructífero pero difícil. Desde fuera podemos ver el orden de las cosas, su estructura. Desde dentro estamos en su propia vida, irregularidad. Así nacieron “las Teorías”, la contemplación desde arriba de unas procesiones religiosas. La teoría define estructura y precisa el alejamiento, la distancia, pero por ella misma no subsiste. Como decía el músico John Cage “La estructura sin vida está muerta, pero la vida sin estructura no se ve. La vida se manifiesta y se hace visible a través de la estructura”.

52

Hemos pasado varias veces por el puente, pero ahora, necesitamos una estrategia para ver algo que siempre ha estado allí, pero que hasta ahora no lo habíamos percibido. “Barrer con la mirada el suelo”, y no fue necesario nada más, allí estaba el constructor del puente: “Emilio”.



Entré en la gran biblioteca, me perdí entre anaqueles que se derrumbaban bajo las encuadernaciones de pergamino, seguí el orden alfabético de alfabetos desaparecidos, subí y bajé por corredores, escalerillas y puentes. 17

§5. Un Tena de juguete

Desde la torre-mirador, se funden los tamaños con las distancias. Tena se ofrece, como buen juguete. Según decía un aventajado coleccionista de juegos y notable filósofo, Walter Benjamín, la característica fundamental de todo juguete es que debe poder ser rectificado por el niño, o sea, un objeto no es juguete hasta que el niño, jugando, lo rectifica. Podíamos decir que una ciudad no es una ciudad hasta que los ciudadanos, habitándola, la rectifican.

En este juego la rectificación no es racional, ni urbanística, ni real, simplemente es fantástica.

El sentido de la fantasía coincide con el que utilizábamos cuando éramos niños. Los primeros dibujos con los que un niño se representa en su mundo, siempre tienen dos mecanismos, el cambio de tamaño y el cambio de lugar. Así aparece una cabeza grande en el estómago, o los pies en la cabeza. Estos extraños procedimientos son los mismos que utilizamos para jugar en el Tena y así, la rectificamos para convertirla en un juguete.

Como no podíamos reproducir la ciudad a escala pequeña, para poder jugar con ella, decidimos subir a un lugar donde el contraste entre nuestro cuerpo y la ciudad, debido a la distancia, nos permitiera la maravilla de coger y jugar con las cosas. Allí y así los jugadores jugaron con los edificios, los coches y la ciudad, tomándolas, siguiendo su movimiento e inventándose historias fantásticas que la ciudad, aunque no lo sabe, también contiene. Como nos demostraron los jugadores.



Después del sueño buscaron aquella ciudad; no la encontraron pero se encontraron ellos; decidieron construir una ciudad como en el sueño. 18





Muchas son las ciudades que, como Fillide, se sustraen a las miradas, salvo si las atrapas por sorpresa. 19





*...de una calle a la otra, distingues zonas de sol y zonas de sombra,
aquí una puerta, allá una escalera, un banco donde puedes apoyar el cesto,
una cuneta donde el pie tropieza si no te fijas. 20*

Segundo juego (3 p.m.): Percibir el Mercado y el Terminal Terrestre

§6. Mirar, imaginar, representar

A continuar el juego. En la tarde, 3 p.m. fuimos al gran centro constituido por una gran manzana. Ahí está el otro mercado, la estación de autobuses y lugares donde la gente hace deporte y se entretiene. Es tierra de nadie, y, por ello, de todos. Y decidimos dibujarlo y fotografiarlo, para conocerlo y reconocerlo.

Dibujar, un acto de conocimiento

60 Decían hace muchos años, que sólo puedes conocer aquello que eres capaz de dibujar. Porque el dibujo no es un acercamiento, sino una relación de transparencia entre nosotros y las cosas y las gentes.

El acto de dibujar -no el dibujo docto según la lógica tradicional como producto final, sino el dibujo como proceso- lo realizamos desde el «gesto gráfico», un dibujo rápido, imperfecto, y no por ello menos certero, menos poético. Este boceto o bosquejo rescata y valora aquel guiño que Barthes denomina «insignificante», adecuado para desarrollar un acople vivencial más sensible y crítico entre el dibujante, el lugar y el usuario.



...luego vuelve a tenderse entre puntos en movimiento dibujando nuevas, rápidas figuras. 21





*todas las cosas contenidas en la ciudad están comprendidas en el dibujo,
dispuestas según sus verdaderas relaciones que escapan a tu ojo distraído por el ir y venir,
el hormigueo, el gentío. 22*

El dibujo y lo decible

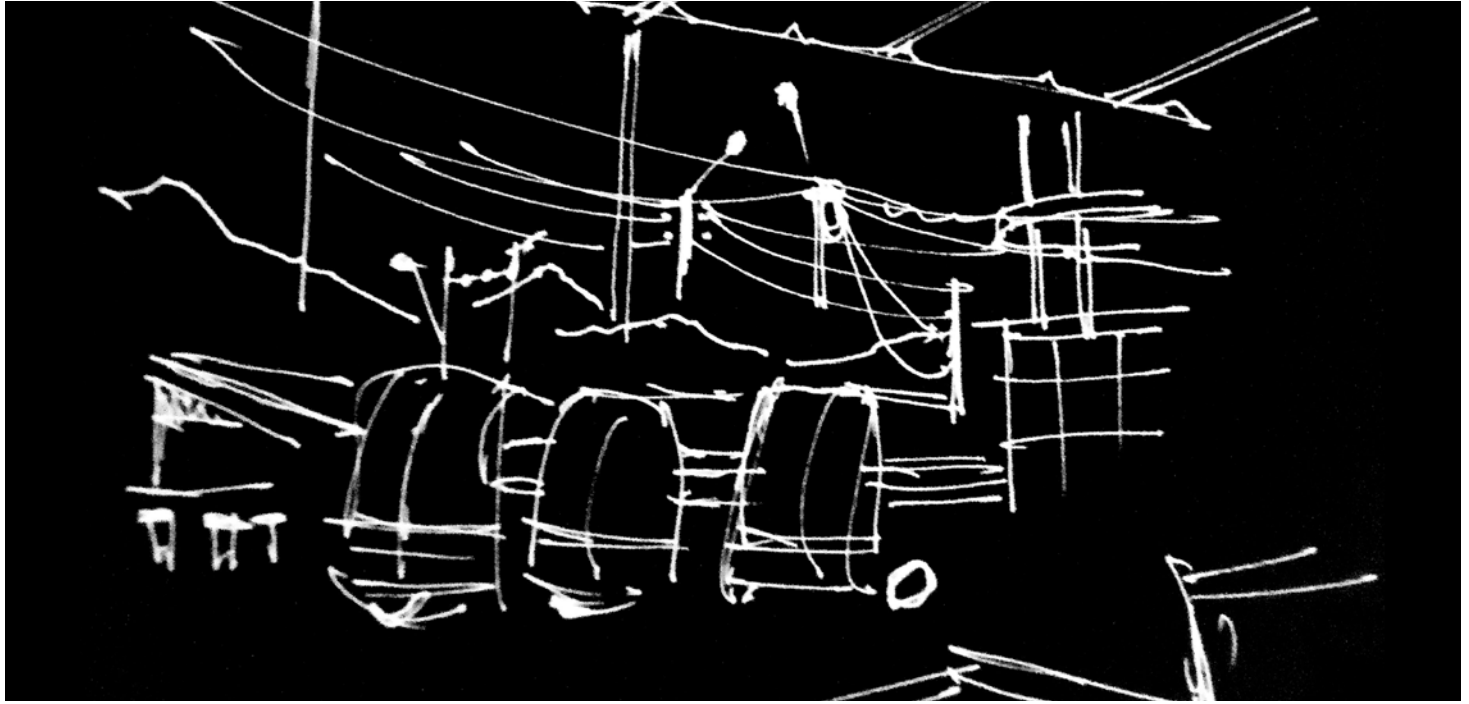
El dibujo y la pintura son instintos primordiales. El dibujo es necesario para todas las disciplinas que tienen relación con el diseño. El diseño está presente en muchas disciplinas. Diseña un músico, un cocinero, un carpintero, un ingeniero, sin embargo, ninguno tiene que ver con el dibujo. El dibujo es donde se depositan los conceptos, las emociones y las cosas. Según muchos graffitis, el diseño no salvará al mundo, sin embargo, el mundo siempre se rediseña.

Nos valemos del dibujo para entender el mundo que nos rodea y nuestros mundos interiores. Nos valemos del dibujo para intentar entender la realidad y lo real. Nos valemos del dibujo para re-significar la realidad.

64

Borges, en alguno de sus cuentos, con respecto de Buenos Aires dice: “La ciudad está en mí como un poema que no puedo contener con palabras”, posiblemente, ese lenguaje que Borges aún no ha encontrado es el dibujo. El dibujo es un lenguaje especial, es una actividad perceptiva que desvela nuestro ser y nuestro estar.

Del mismo modo que no es posible definir el ser, discusión que lleva más de 3000 años, no es posible definir el dibujo. El ser y el dibujo son indecibles e indefinibles. Juan José Gómez en “Los nombres del dibujo” en Luna (2014) explica como “el dibujo no representa lo visible sino que hace visible lo invisible. Hace decible lo indecible”.



...corre un hilo invisible que enlaza por un instante un ser viviente a otro y se destruye. 23

Si bien no es posible definir el dibujo, podemos decir que dibujar es: “representar algo sobre algo”. Representar es volver a hacer presente una cosa y ese algo representado es la idea que tenemos de todo cuanto existe en la realidad de forma presencial o aparente. Luna (2014).

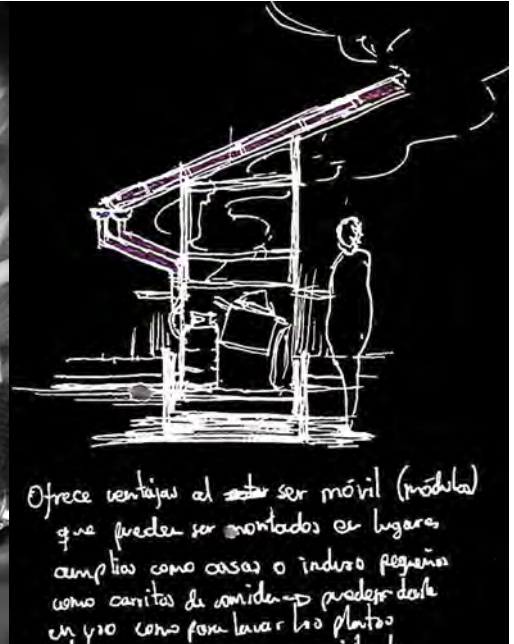
Dibujamos para percibir, para leer la ciudad como es y actuar sobre lo que hay. Dibujamos para entender que el habitante es lo más importante del lugar. Dibujamos para pensar y repensar el lugar y para desmenuzarlo y construir su crítica.

El gesto gráfico y la fotografía

66

En este tipo de gráficos solicitados vemos, parafraseando a R. Barthes, no sólo la materialidad del medio gráfico sino su «sentido», independiente de la mano del dibujante, buscamos que sean «inteligibles», al igual que en un texto escrito a mano, lo que consumimos son los signos.

Este archivo gráfico sirve para evidenciar esos «olvidos» que poco a poco se van incrementando en cualquier proceso creativo o inventivo. Al mostrar un lugar desde el dibujo, liberado de toda función técnica, expresiva o estética, retorna el origen de la «idea general» depurando al momento de encontrar soluciones.



... luego vuelve a tenderse entre puntos en movimiento dibujando nuevas, rápidas figuras... 24

Sin embargo, la vista, la inteligencia y la memoria no son suficientes al momento de saber aprender y aprender a saber. Es necesario saber oír, poder escuchar lo que resuena. Abrir el ojo para saber, cerrar el ojo para escuchar mejor, señala Derrida (1997).

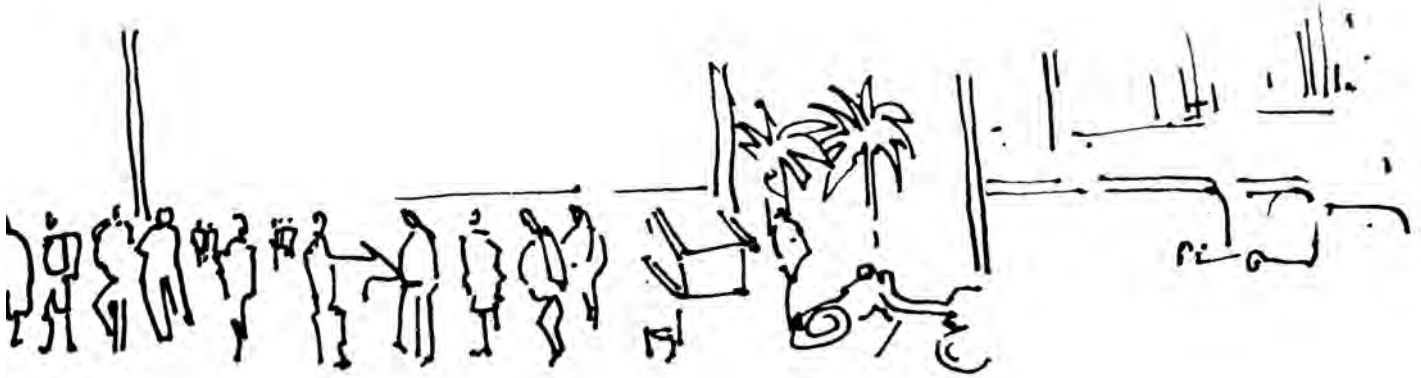
Con las nuevas tecnologías, las nuevas generaciones, tienen una capacidad extraordinaria de relacionar cosas, les es fácil trabajar en multitareas desde múltiples pantallas, pero tienen muchísima dificultad para mantener la atención y para integrar conocimiento dentro en la memoria a largo plazo. El dibujo manual es una manera de activar la memoria a largo plazo. Esto por una razón de tipo neurológico muy conocida: la vía que hay entre lo pensado y lo almacenado es angosta.

Lo que la fotografía trasmite, la escena en sí misma, y sin contradecir a Pallasmaa, en cuanto para él la fotografía es solo un instante de una Gestalt enfocada, la consideramos como una buena estructura de información, compuesta por un mensaje denotado, continuando con R. Barthes que la llena por completo.

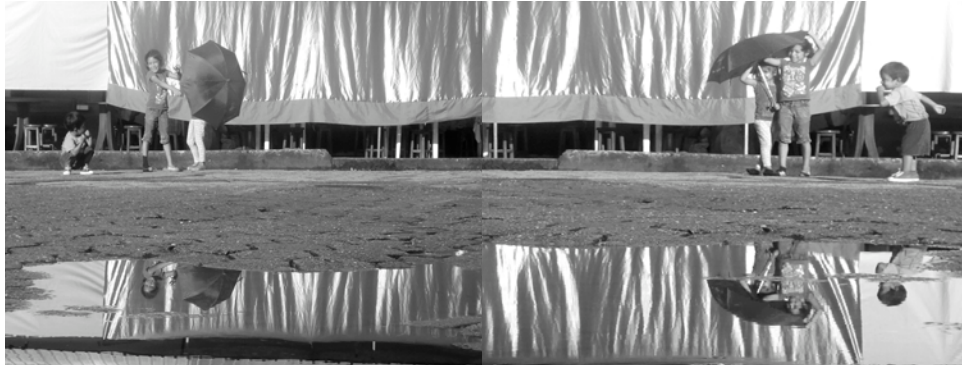




...y otros personajes entran en escena: un ciego con un guepardo sujeto con cadena, una cortesana con abanico de plumas de avestruz, un efebo, una mujer descomunal. (...) Una vibración lujuriosa mueve continuamente a Cloe, la más casta de las ciudades. Si hombres y...



...mujeres empezaran a vivir sus efimeros sueños, cada fantasma se convertiría en una persona con quien comenzar una historia de persecuciones, de simulaciones, de malentendidos, de choques, de opresiones, y el carrusel de las fantasías se detendría. 27



72

—¿Dónde está el sabio?

—El fumador señaló fuera de la ventana. Era un jardín con juegos infantiles: ...



*...los bolos, el columpio, la peonza. El filósofo estaba sentado en la hierba. Dijo:
—Los signos forman una lengua, pero no la que crees concer. 26*



74

No sólo a vender y a comprar se viene a Eufemia sino también porque de noche, junto a las hogueras que rodean el mercado, sentados sobre sacos o barriles o tendidos en montones de alfombras, a cada palabra que uno dice...



...—como “lobo”, “hermana”, “tesoro escondido”, “batalla”, “sarna”, “amantes” —los otros cuentan cada uno su historia de lobos, de hermanas, de tesoros, de sarna, de amantes, de batallas. 28

Bitácora de una jugadora

76

Y decidí arriesgarme a por el viaje. Mi nombre es Jhoana, estudiante de segundo año de Periodismo y Comunicación Digital, y al tener personas cercanas en mi vida que estudian Arquitectura, sentí una necesidad de participar, (a mi leve manera y aportando con un pequeño conocimiento de mis pensamientos) y así poder conocer a través de mis percepciones y puntos de vista de arquitectos, la forma de ver el mundo y cómo se puede aportar desde todas las ramas de las demás ciencias a la innovación.

Empezó el viaje. Partimos desde de Cuenca a las 7 a.m. era la primera vez que viajábamos al Tena, todo se podía esperar. El viaje fue cansado, emocionante, impredecible con paisajes que dejan en ridículo a la imaginación.

Llegamos a Tena... Caminando por las calles de esta pequeña urbe, capital de la provincia amazónica del Napo, pude observar, una ciudad con un contexto libre sin una estación de tiempo determinada.

Tena, ciudad de la guayusa y la canela, ha crecido con el pasar de los años y aún funciona como “un pequeño pueblo que ha conservado gran parte de su cultura.” Afirma doña Juana, una anciana muy carismática que me la encontré mientras caminaba por la plaza, frente a la terminal; en donde disfrutaba de un partido de “ecua-volley”.

Esta especie de “no planificación” que encontramos en el lugar designado para el proyecto, trae consigo aspectos un tanto negativos si los vemos desde fuera, como animales callejeros se mezclan entre las personas, en busca de restos de comida,

vendedores ambulantes interrumpen el paso por las veredas, carritos de comida se ubican en zonas de salida de personas, etc. pero al vivirlos desde adentro, en esos dos días notamos que son más bien positivos, como el sentimiento de apropiación.

Un punto obligatorio de llegada para los turistas es sin duda alguna su terminal terrestre. Se le ha asignado tal denominación pues nunca encontré un letrero que lo indique como tal. Este punto de afluencia masiva de personas ha ido transmutando con el pasar del tiempo, pasando de ser una llegada de buses interprovinciales a convertirse en una especie de centro comercial improvisado destinado para comer, conversar, comprar (plásticos, textiles), jugar, aportar, reír, vociferar, disfrutar, beber, descansar, mashar (tomar sol), en fin simplemente encontrarse.

El rostro de las personas no denota malestar. Todo vale en este pequeño mundo en el que el ingenio es el pan de cada día.

El objetivo de trabajo como estudiante y visitante, ha sido el conocer el lugar, entender a sus habitantes, detectar anomalías y desarrollar propuestas para mejorar su calidad de vida sin romper bruscamente en sus hábitos.

De aquí han surgido algunas propuestas que les contaremos.

Jhoana Verdugo

Integrante Taller C.I.E.N.C.I.A.





*De una ciudad no disfrutas las siete o las setenta y siete maravillas,
sino la respuesta que da a una pregunta tuya. 29*

Epílogo

Actuar sobre lo que hay

Al día siguiente, miércoles 9 a.m., en las instalaciones de IKIAM, empezamos a intervenir, actuar sobre lo que hay asimilando la verdad del lugar, entendiendo y expresando el espacio, intentando entender nuestra ubicación como sujetos individuales y colectivos, tratando de entender al «otro» en la arquitectura.

80

Las llamadas «columnas de la esperanza», conocidas a lo largo del país, son ejemplo. En nuestra visita al Tena, como extranjeros logramos plantear cinco teorías sobre su existencia relacionadas con el deseo de la gente vs. la necesidad, el ahorro vs. la seguridad, finalmente dedujimos que quien construye, al igual que la historia del pavo navideño, se olvidó de la pregunta y se quedó sólo con la respuesta. Según esta historia, el esposo luego de recibir por quinto año consecutivo el pavo navideño con dos cortes a los lados pregunta a la esposa el porqué del corte, a lo que ella responde que es la receta familiar y señala que su madre, su abuela y su bisabuela también lo hacen. El hombre pregunta a la suegra y abuela y recibe la misma respuesta. Llega finalmente donde la bisabuela y pregunta el porqué de aquellos dos cortes tan extraños en el pavo y esta responde: “simple, es que mi horno es muy pequeño y no cabe el pavo entero”. Entonces, ya nadie sabe rematar una cubierta sin hierros que sobresalgan de la cubierta.



El ojo no ve cosas sino figuras de cosas que significan otras cosas. 30

Nos hemos basado en la siguiente orientación para asimilar el lugar:

Desde hace décadas, la preocupación por la observación de la ciudad, origina cada vez nuevas teorías urbanas pero, al momento de dar cuenta de toda la realidad de una ciudad, todas se invalidan y más bien refuerzan la muerte de los grandes relatos. Niño (2001). Para no ahondar en teorías, en este ejercicio se toma como fundamento lo pertinente de la teoría de Venturi en: “Aprendiendo de Las Vegas” y la teoría fenomenológica de Maurice Merleau-Ponty.

Según Merleau-Ponty la existencia misma es espacial del mismo modo que, para Heidegger, existir y habitar un espacio es lo mismo. La teoría fenomenológica concibe el lugar más allá del aspecto visual y sensorial como experiencia total. Involucra no sólo los sentidos sino la conciencia donde el ser humano constituye la visión de su ser a partir de su relación con el entorno.

82

En su afán de establecer los principios profundos de la ciudad, para la corrección de anomalías y a la conquista de una ciudad «como debe ser», Venturi propuso dos ideas revolucionarias: 1) Que la ciudad no tiene un deber ser, sino simplemente «es». Es preciso reconocerla como es y trabajar sobre «lo que hay», valorándola por el simple hecho de su realidad. 2) «Lo que hay», es un conjunto de calles, plazas, edificios, que tiende a ser reemplazado por la ciudad del consumo, una ciudad donde la arquitectura se ha vuelto superflua, cuyo ejemplo paradigmático es Las Vegas.

A pesar de que esta teoría quedó solo en textos, influenció fuertemente la arquitectura y dio pie a toda clase de excesos e interpretaciones a conveniencia, la asumimos para este estudio, pero en su sentido profundo y deshaciéndonos de prejuicios. Así, reinterpretemos la ciudad del Tena asumiendo una posición donde esta simplemente «es», la reconocemos como es y trabajamos sobre lo que hay. Pero eso se recogerá ya en otro libro.



Su secreto es la forma en que la vista se desliza por figuras que se suceden como en una partitura musical donde no se puede cambiar o desplazar ninguna nota. 31





*Buscar y saber reconocer quien y qué en medio del infierno, no es un infierno, y hacerlo durar,
y darle espacio. 32*

Coda

La capacidad de ver las cosas de otra manera es la única herramienta factible...

...porque, según dicen, lo que uno puede descubrir no depende de lo que nuestros ojos ven, sino de lo que están preparados para ver.



Lo que le importa a mi Marco Polo es descubrir las razones secretas que han llevado a los hombres a vivir en las ciudades, razones que puedan valer más allá de todas las crisis. Las ciudades son un conjunto de muchas cosas: memorias, deseos, signos de un lenguaje; son lugares de trueque, como explican...



todos los libros de historia de la economía, pero estos trueques no lo son sólo de mercancías, son también trueques de palabras, de deseos, de recuerdos. Mi libro se abre y se cierra con las imágenes de ciudades felices que cobran forma y se desvanecen continuamente, escondidas en las ciudades infelices. 33

Referencias bibliográficas

- BARTHES, R. (2002). Lo obvio y lo obtuso (Imágenes, Gestos, Voces). Barcelona, Paidós.
- CARERI, F. (2013). Walkscapes: el andar como práctica estética= walking as an aesthetic practice. Barcelona: Gustavo Gili.
- CORTÉS MORATÓ, Jordi y MARTÍNEZ RIU, Antoni. (1996). Diccionario de filosofía en CD-ROM. Empresa Editorial Herder S.A., Barcelona.
- CORTÉS, M.; JORDI, A.; Y MARTÍNEZ, R. (1996). Diccionario de filosofía Herder. CD-ROM. Barcelona, Herder.
- DERRIDA, J. (1997). Las pupilas de la Universidad. El principio de razón y la idea de Universidad. Derrida, J. (Selección de textos). Cómo no hablar y otros textos. Barcelona: Proyecto A.
- EDWARDS, B. (1994). Dibujar con el Lado Derecho del Cerebro. Barcelona, Urano.
- GARCÍA, J. (2009). Jocs i joguines. Fàbrica d'utilitges propis per a inventar arquitectura. Tesis Doctoral. Universidad Politècnica de Catalunya.
- GIEDION, S. (2009). Espacio, tiempo y arquitectura, origen de una nueva tradición. Barcelona, Reverté.
- GÓMEZ, J; CABEZAS, L; COPÓN, M; (2005). Los nombres del Dibujo. Madrid, Cátedra.
- GRICE, H. (1957). Significar. En: Cuadernos de Crítica. 1977.
- HEIDEGGER, M. (1953). El Arte y El espacio. Revista Eco. Colombia. Tomo 122: 113-120. Traducción de Tulia de Dross, 1970.
- HEIDEGGER, M. (1994). Construir, Habitar, Pensar. Barcelona: Conferencias y Artículos Serbal.
- HEIDEGGER, M. (1994). Construir, Habitar, Pensar.
- HUTCHISON, E. (2012). El dibujo en el proyecto del paisaje. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, S.A.
- JAMESON, F. (1991). Ensayos sobre el posmodernismo.
- KUHN, T. (2001). La estructura de las revoluciones científicas. Madrid: fondo de cultura económica,
- LUNA, Verónica. (2014). La Expresión Gráfica como herramienta fundamental para la innovación. Universidad de Cuenca.
- NIÑO, A. (2001). Espacio, Historia, Sentido. El semanálisis como historiografía urbana. Bogotá: Universidad Piloto de Colombia.
- NUFRIO, A. (2008). Eduardo Souto de Moura. Conversaciones con estudiantes. Trad. Moisés Puente. Barcelona: Gustavo Gili, S.A.
- OYARZÚN, P. (1999). Arte, visualidad e historia. Santiago de Chile, Editorial la Blanca Montaña.
- PALLASMAA, J. (2012). La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura, Barcelona: Gustavo Gili.
- PALLASMAA, J. (2006). Los ojos de la Piel. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.

Citas fotográficas

Todas las citas en pie de foto han sido tomadas del texto de Italo Calvino (1993) "Las Ciudades Invisibles"

1. Las ciudades y los ojos. 4.
2. VIII
3. Las ciudades y el cielo. 5.
4. Las ciudades y los intercambios. 2.
5. Las ciudades y los muertos. 1.
6. Las ciudades y los signos. 1.
7. II.
8. Las ciudades y el deseo. 1.
9. Las ciudades y los intercambios. 5.
10. Las ciudades y los signos. 1.
11. Las ciudades y el nombre. 1.
12. Las ciudades y los muertos. 2.
13. Las ciudades continuas. 4.
14. IV
15. Las ciudades y los ojos. 4.
16. Las ciudades y los signos. 4.
17. Las ciudades y el deseo. 5.
18. Las ciudades invisibles. 4.
19. Las ciudades y los ojos. 4.
20. Las ciudades escondidas. 2.
21. Las ciudades y el cielo. 1.
22. Las ciudades escondidas. 2.
23. Las ciudades escondidas. 2.
24. Las ciudades escondidas. 2.
25. Las ciudades y los intercambios. 2.
26. Las ciudades y los signos. 4.
27. Las ciudades y los intercambios. 1.
28. III
29. Las ciudades y los signos. 1.
30. Las ciudades y la memoria. 4.
31. Nota preliminar
32. Nota preliminar

Integrantes Taller Experimental IKIAM - Cuenca

De la Universidad de Cuenca

Sebastian Herrera
Juan David Castro
Damian Quizhpe
Pedro Astudillo
Jhoana Verdugo
Karina Tituana
Felipe Galindo (Ayudante de Investigación)
Natalia Álvarez (Ayudante de Investigación)

De la Universidad Regional Amazónica IKIAM

Tahara Guaraca
Shirley Tello
Anderson Guamán
Daniela Ramón
Damián Tuba
Sol Peña
Andrés Vargas
John Lema
Andrea Soria
Angie Jiménez
Brayon Rodríguez
Jamil Rojas
Jonathan Reysancho
David Pazmiño

Sobre la Serie Con C.I.E.N.C.I.A.
REMOVIENDO ESTRUCTURAS
DESDE FUERA DE LO COTIDIANO

Algunas posibilidades

LIBRO 1:

DIBUJAR PARA MIRAR. JUGAR PARA CONOCER.
**El Tena-Ecuador en hora y media. Registro poético
del paisaje urbano**

Conociendo el Tena en hora y media
Gynkana por el centro de Tena
Percibir el Mercado y el Terminal Terrestre

LIBRO 2:

IMITAR PARA INNOVAR
**Piezas pequeñas, grandes luces. Estructuras
recíprocas y cúpulas geodésicas**

De la imitación a la invención
El vacío de la estructura
El estructuralismo y la reciprocidad desde el Arte
Estructuras del bosque primario
Estructuras recíprocas. De la Florencia Del S. XV
a la Cuenca del S. XXI
Cúpulas geodésicas

LIBRO 3:

CONOCER/DESCUBRIR DESDE LA CEGUERA
La visión y la mirada. El no ver y el sentirse vistos.

Sentir, imaginar, representar
El juego del disfraz máscaras
8 horas de ceguera
El laberinto del minotauro
El Tena en sombras

LIBRO 4:

JUGAR PARA INVENTAR.
Del juego al juguete y del juguete al invento

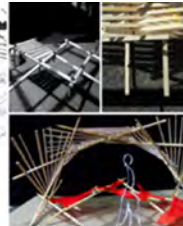
17 maneras de jugar con una silla
Registro de anomalías
Inventos para el Tena
Inventando una ciudad
Columna Viva
La Ciudad como debe Ser



CONOCIENDO EL TENA EN HORA Y MEDIA
 REGISTRO FOTOGRÁFICO DEL PASAJE URBANO
 Verónica Luna C. / Josép García C.



PIEZAS PEQUEÑAS / GRANDES LUCES
 LIBRO 3: MODIFICANDO ESTRUCTURAS
 Josép García C. / Verónica Luna C.



ESTRUCTURAS RECÍPROCAS
 Verónica Luna C. / Josép García C.



CUENCA CON LA MANO IZQUIERDA
 REGISTRO GRÁFICO DEL PASAJE URBANO
 Verónica Luna C. / Josép García C.



© Colección CIENCIA



© Colección Con CIENCIA



© Colección CIENCIA



© Colección Con CIENCIA

Con C.I.E.N.C.I.A. *REMOVIENDO ESTRUCTURAS DESDE FUERA DE LO COTIDIANO*
 Facultad de Arquitectura y Urbanismo UNIVERSIDAD DE CUENCA
 Cátedra de Creatividad, Innovación y Emprendimiento. UNIVERSIDAD IKIAM



UNIVERSIDAD DE CUENCA



IKIAM 
UNIVERSIDAD REGIONAL AMAZÓNICA

Agradecimiento a:

Fabián Carrasco, Rector de la Universidad de Cuenca

Carlos Ávila, Rector de la Universidad Regional Amazónica IKIAM

Carolina Bolaños, Directora de Vinculación y Relaciones Exteriores IKIAM

Boris Orellana, Subdecano de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo

Mauricio Cáceres, Coordinador general de Taller C.I.E.N.C.I.A. IKIAM

María Cristina Gallegos, Directora de Arte y Cultura IKIAM

María del Rosario Mejía, Directora de Servicios de Bienestar Universitario
IKIAM

Hernán Pacurucu, Expositor invitado del Taller C.I.E.N.C.I.A. Cuenca

Verónica Arbito, Pasante de prácticas preprofesionales

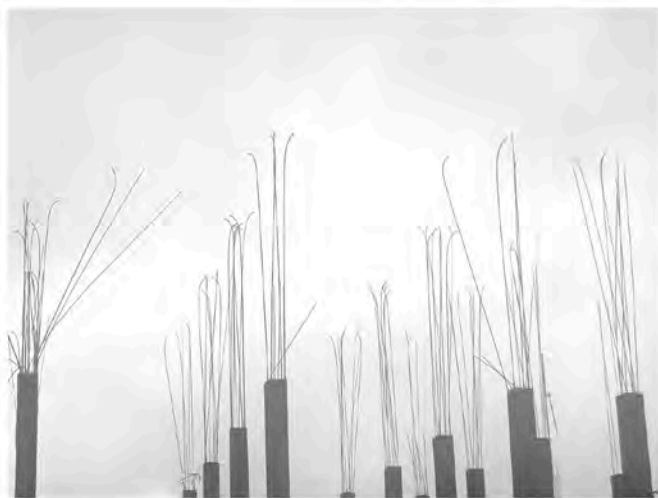
Gaby Pinos, Andreita Calle, Bernardita Arias. Ayudantes del Departamento de Investigación de la Facultad de Arquitectura: CINA

Diego, Martín y Octavio

Emma, Pep y Albert

96





Serie Con C.I.E.N.C.I.A. Libro I

PROYECTO C.I.E.N.C.I.A.
Facultad de Arquitectura y Urbanismo. Universidad de Cuenca

ISBN: 978-9978-14-330-8



9 789978 143308