



LA IP. EN EL  
PROCESO  
PROYECTUAL

**CP1 - EXAMEN LIBRE**

*“Empecé a escribir en Marzo de 1978, impulsado por una idea seminal ... Creo que las novelas nacen de una idea de este tipo y que el resto es pulpa que se añade al andar”.*

Umberto Eco, Apostillas al Nombre de la Rosa.



## **ENCUADRE**

---

Para la ejecución de nuestros trabajos prácticos, partimos de reconocer que cualquier objeto proyectado / producido por el hombre (un edificio, un texto, un film, etc.) es, entre otras cosas un fenómeno con significados; esto es, que más allá de la existencia del producto concreto, su presencia en el medio social pone en juego ideas y significados que pueden ser leídas e interpretadas.

Quien o quienes formulan ese objeto (proyecto), propondrán (con mayor o menor grado de conciencia o intención) signos, ideas, sentidos que a su vez serán recibidos e interpretados (también con distintos grados de conciencia) por quienes finalmente lo perciben, lo utilizan, lo disfrutan.

Esta postura conceptual es válida tanto si estamos en un momento creativo - inventivo del desarrollo de un proyecto, como si nos ubicamos en una instancia reflexiva – analítica de ese mismo proceso o del análisis del producto final en sí.

Nos proponemos en este primer bloque de ejercicios, trabajar sobre hechos proyectados con este encuadre analítico, es decir pensar en cuales son las ideas que sustentan y subyacen en estos hechos; y particularmente que idea emerge como la central, la principal; en torno a la cual se subordinan las demás.

Este proceso implica una **mirada intencionada** del diseñador (rol hoy a cargo de los estudiantes y los docentes del taller), a la vez comprensiva de la totalidad del hecho en cuestión, que transcurre entre: la **manifestación del fenómeno** que percibimos (qué podemos “leer” del hecho proyectual que estamos analizando); el **lenguaje** que nos permite discutir la o las ideas que de esa percepción se derivan; y finalmente, la búsqueda de una **imagen** (producto a entregar en los diferentes trabajos prácticos) que nos permitirá una síntesis apta para comunicar esa Idea Principal.

La idea principal, en su versión de síntesis gráfica, no deberá ser una transcripción “literal” de esa idea, sino una **reinterpretación gráfica** que cuente, transmita esa idea con el lenguaje gráfico que nos parezca más efectivo a ese fin.



**CP1**  
**EXAMEN LIBRE**

**FICHA N° 1**

**TEXTOS DE CATEDRA**

*“Las ideas son como peces.  
Si quieres pescar pececitos, puedes  
permanecer en aguas poco profundas.  
Pero si quieres pescar un gran pez dorado,  
tienes que adentrarte en aguas más profundas.  
En las profundidades los peces son más  
poderosos y puros. Son enormes y abstractos”*  
David Lynch – Atrapa el pez dorado

## *Idea principal*

Decimos que, de todo hecho proyectado (pensado previamente) puede extraerse una idea principal (IP).

En esta aseveración, quedan tácitamente explicitados varios conceptos:

El objeto en análisis no posee en sí mismo una IP, sino que esta puede ser extraída, en una “lectura” de quien lo percibe, lo piensa, lo analiza. Por tanto esta lectura es intencionada y subjetiva, es un recorte aplicado a la totalidad de este objeto.

La extracción de una IP lleva implícita, la existencia de otras ideas que podríamos llamar secundarias o accesorias. Quiere decir que son múltiples las ideas que pueden “leerse” en un objeto dado; sólo, que nuestra ejercitación pretende que **una**, tenga preeminencia sobre las demás.

Cuando percibimos – analizamos el objeto proyectual, puede pensarse en que representa, o que significa; puede pensarse en su forma, en como funcionan sus partes o como se usa. Incluso puede pensarse en su capacidad de comunicar más o menos cosas.

De alguna manera, alguno o algunos de estos aspectos o características emergen de nuestra percepción y análisis, con más “fuerza” sobre los demás, a esta idea que emerge como totalizadora y a la vez sintetizadora llamamos IP.

Desde las experiencias y aportes de la Escuela de la Gestalt<sup>i</sup>, se ha desarrollado el concepto de la naturaleza organizada y significativa de los procesos perceptivos. Es decir que organizaciones complejas o irregulares, tienden a percibirse globalmente, en formas más sencillas y cargadas de significados, más que a actuar como una sumatoria de percepciones parciales<sup>ii</sup>.

Esta capacidad de sintetizar y analizar, en un proceso de ida y vuelta permanente, simultáneo e interactivo, entre lo abstracto (ideas) y lo concreto (manifestaciones físicas, formas), pretende desarrollarse en la ejercitación de la IP, y es fundante de la tarea del diseñador.

En este sentido, la actividad de quien proyecta, no es tanto *descubrir* ideas más o menos veladas, sino la de construir un discurso que articule su propio proyecto con las demandas, los conceptos y las ideas que del medio social a quien va dirigido se derivan.

Dos citas de Franco Purini aportan a este concepto:

*“La arquitectura es un lenguaje y por esto hace referencias a códigos compartidos y consolidados, a una gran escritura colectiva dotada de una profundidad histórica que a veces – como en el caso de Italia – es casi inexplorable e inconmensurable. Al mismo tiempo esta dimensión colectiva es hecha individualmente.”*

Luego reafirma:

*“El ejercicio del proyecto es justamente la búsqueda del pasaje secreto entre la gran escritura colectiva y la vibración personal”<sup>iii</sup>*

Pensamos, que todo proceso proyectual, debe estar “impregnado” de una IP. Esto quiere decir, no solamente que sea un punto de partida, sino que la IP da sentido, direcciona, crece y se desarrolla tanto en el proceso de generación del proyecto como en el análisis de un objeto preexistente.

Cuando el sujeto, en nuestro caso personificado por el estudiante, analiza un objeto dado, como resulta ser en nuestros talleres: un film, un texto literario, etc., pone en juego una serie de capacidades y experiencias que posee con anterioridad a ser un estudiante de una carrera proyectual. Este bagaje, que es básicamente la impronta cultural que se evidencia y se personifica en la particularidad del cada sujeto (estudiante), tiene múltiples aspectos, y una gran parte de estos son compartidos por aquellos que pertenecen al mismo ámbito social compartido.



La cultura presente en el ámbito social, constituyen el espacio de existencia de toda operación proyectual. La forma de percibir, los principios éticos (lo bueno y lo malo), estéticos y otros, son pautas culturales en las cuales se encuentra fuertemente enmarcado este proceso. A su vez las particularidades de cada uno de los sujetos, (su formación, sus gustos, personalidad, miedos, etc.) producirán conclusiones disímiles; esta particularidad queda patentizada en el trabajo de los estudiantes.

En nuestra ejercitación, proponemos al estudiante que extraiga la IP y que la transmita gráficamente. Esto implica, por lo menos operar con tres lenguajes diferentes:

El lenguaje propio del objeto en estudio (todos los objetos nos “dicen”, significan, pueden ser “leídos”, operará la percepción subjetiva y el contexto histórico en el que se produce esa lectura)<sup>iv</sup>

El lenguaje que adopta la abstracción, (lo que el estudiante piensa y dice acerca de: qué es la IP de ese objeto en estudio y que se manifiesta en formato de lecto-escritura)

Por último el lenguaje gráfico mediante el cual el estudiante, deberá comunicar esta IP al grupo.

Esta operación – que nuevamente involucra ideas, imágenes y formas – es característica de todo proceso proyectual<sup>v</sup>; de allí la relevancia que tienen estos ejercicios en la introducción al conocimiento proyectual. Cada uno de estos lenguajes posee sus códigos y sus reglas de juego propias; investigar, experimentar y discutir al respecto, será en gran medida el desarrollo de esta materia, y (con mayor grado de especificidad), del de cada una de las carreras que eligieron.

Arq. Roberto Mario Fèvre

---

<sup>i</sup> Escuela alemana de la psicología de la percepción que se inicia hacia 1930, gestalt en alemán quiere decir forma.

<sup>ii</sup> Estos temas referidos a la percepción se desarrollarán más adelante en este curso.

<sup>iii</sup> Franco Purini, nacido en 1941 en la Isla de las Liras, Italia, es, arquitecto, es docente de la Composición Arquitectónica y Urbana en Roma. Las citas corresponden a: “Entrevista”, 1996. Revista Diseño N° 36, Santiago de Chile

<sup>iv</sup> Este aspecto se desarrollará con mayor profundidad adelante en el curso.

<sup>v</sup> El concepto de IP se retoma en materias específicas de las carreras de diseño, con diversa terminología (idea rectora, partido arquitectónico, etc.)



**CP1**  
**EXAMEN LIBRE**

**fragmentos**

**TEXTOS DE CATEDRA**

### **“ATRAPA EL PEZ DORADO” de David Lynch (2006) –Fragmento**

David Lynch es un director de cine contemporáneo, productor de música electrónica y guionista estadounidense. Su actividad artística se extiende asimismo al terreno de la pintura, la música, la fotografía e incluso el diseño de mobiliario.

Revela, por primera vez en su vida, los métodos de su trabajo creativo en este libro.

-Un extracto del libro *Atrapa el pez dorado* online:

[http://www.elboomeran.com/upload/ficheros/obras/atrapa\\_el\\_pez\\_dorado.pdf](http://www.elboomeran.com/upload/ficheros/obras/atrapa_el_pez_dorado.pdf)

-Un artículo que sacó la nación sobre él:

<http://www.lanacion.com.ar/1103912-fragmento-de-atrapa-el-pez-dorado>

### **Introducción**

Las ideas son como peces.

Si quieres pescar pececitos, puedes permanecer en aguas poco profundas. Pero si quieres pescar un gran pez dorado, tienes que adentrarte en aguas más profundas. En las profundidades los peces son más poderosos y puros. Son enormes y abstractos.

### **Ideas**

Una idea es un pensamiento. Es un pensamiento que abarca más de lo que crees cuando se te ocurre. Pero en ese instante inicial salta una chispa. En una tira cómica, si alguien tiene una idea, se enciende una bombilla. Ocurre en un instante, como en la vida. Sería estupendo que la película entera se te ocurriera de una vez. Pero, en mi caso, me llega a fragmentos. El primero es como la piedra Rosetta. Es la pieza del rompecabezas que indica donde va el resto. Es una pieza esperanzadora.

### **Deseo**

El deseo para una idea es como el cebo. Cuando pescas tienes que ser paciente. Cebas el anzuelo y luego esperas. El deseo es el cebo que atrae a los peces, a las ideas. Lo bonito es que cuando atrapas un pez que te gusta, incluso aunque sea pequeño – un fragmento de una idea -, ese pez te conducirá a otro pez y todos se engancharán en el primero. Ya estás en marcha. Muy pronto se van acumulando cada vez más fragmentos y emerge el conjunto. Pero todo empieza con el deseo.

### **Traducir la idea**

Para mí, cada película, cada proyecto, es un experimento, ¿cómo se traduce esa idea? ¿Como la traduces de manera que pase de idea a película o a silla? Se te ocurre una idea y la vez, la oyes, la sientes, la sabes. Pero pongamos, por ejemplo, que empiezas a tallar un trozo de madera y no acaba de quedarte bien. Eso te da que pensar, te sirve de punto de partida. Actúas y reaccionas. Construcción y deconstrucción. De modo que conseguir que todo quede correcto se convierte en una especie de experimento.

### **Ensayar**

“...cuando la gente habla de ensayar por lo general se refiere a los actores. Pero se ensaya con todo el equipo de rodaje, en todos los departamentos. La idea es que todo el mundo se una y avance por el mismo camino: el camino que marcan las ideas...”

“...El proceso es siempre el mismo. Empiezas ensayando y da igual lo avanzadas que estén las cosas. Simplemente empieza. Y tal vez te exclames: “Dios mío: que lejos estamos” ( ¡Por supuesto , lo dices para tus adentros!) Después empiezas a hablar y a ensayar. Y te vas acercando más y más. Es algo abstracto, pero todo el mundo se va acercando...”

“...siempre estas pensando en la idea original, ya sea el ambiente o el personaje. Y mediante las charlas, los ensayos, más charlas y más ensayos, pronto sale a la luz. Y en cuanto todos pillan la onda avanzan contigo y fluyen con las cosas que formaban la idea original. Funciona así.

### **Pregunta a la idea**

La idea es todo. Si te mantienes fiel a la idea, en realidad esta te dice todo lo que necesitas saber. Basta con que sigas trabajando para darle el aspecto que tenía la idea, la sensación que transmitía, el sonido que emitía, el modo en que era. Y es raro, porque cuando te desvías lo sabes. Sabes cuando estás haciendo algo que no es correcto porque lo notas. Te dice “no, no; esto no es como la idea dijo que era”. Y cuando vas por buen camino, también lo notas. Es una intuición: te abres camino pensando y sintiendo. Empiezas en un lugar y a medida que avanzas, vas afinando.

A lo largo del proceso también pueden surgir ideas nuevas. Una película no está acabada hasta el final, de modo que has de estar siempre en guardia. A veces tienen lugar accidentes felices. Puede incluso que sean las últimas piezas del rompecabezas que consiguen que el conjunto encaje.

A veces ocurren accidentes menos afortunados con los que también tienes que lidiar. Te adaptas. Tiras una cosa y la otra y la de más allá. Pero si prestas atención a la idea original – te mantienes fiel a ella – te sorprende como al final hasta los accidentes son sinceros. Son fieles a la idea.

### **VESTIR HISTORIAS CLÁSICAS**

Entrevista realizada a la Diseñadora **ALICIA GUMA**, Vestuarista del Teatro Colón– Diario Clarín –Abril del 2009-

Por: Marisol Parnofiello  
Fuente: especial para Clarín

En 2007, Alicia Gumá fue la diseñadora del vestuario de **Romeo y Julieta** en ballet, con coreografía de Paul Vasterling. La pieza se repuso en el Teatro Argentino de La Plata con coreografía de Maximiliano Guerra. Mientras despliega unos delicados bocetos en acuarelas y acrílicos, Alicia explica que la idea rectora de esta obra fue un juego de opuestos :“A los Montesco -dice- los caracterizamos con colores fríos y el rayado lo colocamos de manera vertical. A los Capuleto, los identificamos de manera expansionista, con colores cálidos y rayado en sentido horizontal. Esto el espectador no lo razona, lo percibe, le llega casi subliminalmente”. Por su parte, en el ballet **La Cenicienta**, presentado en el Teatro Colón en 2007, “el mundo de las hadas fue trabajado con transparencias, mientras que la familia de la Cenicienta tenía textiles más pesados. Estos figurines viajaron a Praga, fueron seleccionados por el Teatro Colón para ser exhibidos”, detalla Gumá.

Secretos del corte y confección .Artistas de la imagen, sostienen y le otorgan verdad a una obra. Aquí, revelan todas las recetas del oficio.

En el teatro San Martín hay dos enormes depósitos de trajes. Allí trabajan 30 personas, que visten las obras del complejo.

Un zapato de cristal y un vestido harapiento. Dos prendas alcanzan para delinear en la memoria uno de esos cuentos indelebles. Conscientes de eso y, como el hada madrina de esa misma



Centenaria, detrás de los telones de teatro un grupo de diseñadores y realizadores de vestuario da vida, puntada por puntada, a los personajes que habitan las historias.

El trabajo de los diseñadores se inicia apenas comienza a gestarse una obra, de forma simultánea a las labores del director, los actores y los técnicos. "Durante dos, tres, cuatro meses, hay todo un equipo soñando. Esos sueños se intercambian, se mezclan, se participan, se corresponden", señala Alicia Gumá, creadora de vestuario de piezas que han pasado por las principales salas de Buenos Aires. "El traje -explica- es arquitectura en movimiento. El actor no lo ve, pero lo percibe, lo habita como su segunda casa y eso se transmite, de alguna manera, al espectador. Con las prendas se puede mostrar una sensación de ajuste, de corto, chico, apretado o todo lo contrario: demasiado holgado, como que al personaje nada le va, como si tuviera un rol en la narrativa que no le corresponde"

Varias son las etapas de ese proceso de diseño: la lectura emotiva del libreto, las manifestaciones artísticas de la época en la que se despliega la trama e incluso la inscripción del trabajo en la producción total del director. "Recién después de esa investigación -continúa Gumá- llego a la idea rectora de la obra, que es la esencia que intento transmitir de una forma plástica. Entonces sí, se grafica, se realizan los bocetos, se expresa una paleta de color.

En lo personal, de forma simultánea tiendo a buscar los textiles. Realizamos el fichaje técnico, no los moldes, porque de eso saben mucho los que confeccionan. En los teatros oficiales esa actividad se desarrolla muy fluidamente. Pero más allá de la realización del traje, lo que se busca es crear la actitud postural, la caracterización. Porque nosotros diseñamos personajes, no prendas para el espectáculo".

Las hadas madrinas de estos artistas son los realizadores. Roberto Martín, sastre de la sección en el Teatro Nacional Cervantes, cuenta que, aprobada la obra por la oficina técnica, llegan a ellos los figurines con las telas pinchadas. "Conversamos con los vestuaristas -dice- y después con los actores. Les tomamos las medidas y les preguntamos si tienen movimientos bruscos. La confección de un traje es especial cuando un personaje, por ejemplo, gatea". Martín se refiere a los secretitos del oficio: aplicar elásticos en las entrepiernas o debajo de los brazos, reforzar las costuras para que no haya ningún desperfecto sobre el escenario, usar abrojos cuando los cambios son muy rápidos.

En el Cervantes, 19 personas integran el equipo. "Hay dos pisos completos de depósitos, uno de hombres y otro de mujeres, donde se identifica y se guarda toda la indumentaria realizada en el teatro. Si al diseñador le sirve algo, lo elige y se adapta al cuerpo de los actores; si no se encuentra lo indicado, se hacen trajes nuevos. Generalmente, para una nueva puesta, se hace mitad y mitad", afirma Angela Gianelli, encargada de la sección de indumentaria femenina.

En el silencio del teatro, nueve pasillos conforman cada uno de esos depósitos. Caminar por allí es como estar en una biblioteca de ropa. Los trajes, prolijamente ordenados, cuelgan debajo de cortinas color verde esmeralda. En el almacén femenino, además de las prendas se conservan, ordenados en cajones, todos los sombreros y accesorios imaginables: camisas de época, espuelas antiquísimas, boleadoras, anteojos. En el de hombres, todos los calzados que alguna vez pisaron las tablas. "La cantidad de prendas es infinita, miles. Aunque hubo un incendio en el que se perdió mucho", recuerda Roberto Martín, quien se emociona al descubrir los trajes, como si cada terciopelo -de esos que ya casi no existen-, cada brocato le acercara una historia. Y es cierto, porque hacer una capa que consiga cubrir un escenario de más de 10 metros con lienzo, cola vinílica y papel tissue y lograr que eso luzca como piedra es algo imposible de olvidar. O lo otro: majestuosos trajes realizados con toalla, trapo rejilla, arpillera e imaginación.

Aníbal Duarte, segundo jefe de sastrería del Complejo Teatral de Buenos Aires, comenta que allí el equipo se encuentra formado por 30 personas que han forjado un oficio de más de veinte años entre tijeras y máquinas Singer. ¿Tiempos de realización? "Hay piezas -detalla Duarte- que llevan más tiempo que otras. Algunas se hacen en un mes y medio, otras en tres meses. Por ejemplo, en el caso del vestuario de **Marat-Sade** -una obra de Peter Weiss que se estrenará en agosto, en el San Martín- los tratamientos de las telas son nuevos. Hubo que hacer camisas de fuerza con

géneros gruesos, especiales, que tenían que ser mojados para que quedaran mal, después probarlos y luego gastarlos con máquinas para que diera una sensación de añejo. No se puede calcular con exactitud el tiempo. Hicimos muestras y las modificamos tres veces".

"Siempre tenemos apuros de último momento -confiesa la diseñadora Alicia Gumá-. Es inevitable, pero estamos acostumbrados. A veces me tengo que quedar hasta las cuatro de la mañana dibujando. Pero no me pesa. Amamos esta profesión: es nuestra vida".

## LUIS FELIPE NOE

Entrevista - Claudio Martyniuk. Diario Clarín (.2008)

**Luis Felipe Noe:** *"Se dice que la pintura murió porque no se asume que el problema es la imagen"*

*Los griegos o los renacentistas tenían una manera de ver y representar el mundo que marcó su arte. Hoy, la diversidad de imágenes del cine, la TV, la fotografía e Internet no ayuda a fijar la identidad de la época.*

Luis Felipe Noé vivió y pintó en Nueva York, París y, sobre todo, en Buenos Aires. Formó en 1961, con Ernesto Deira, Rómulo Macció y Jorge de la Vega, el ya mítico grupo Nueva Figuración y acompañó su obra plástica de una frondosa reflexión sobre la situación del arte en el mundo contemporáneo.

Interesado en Hegel -"El lenguaje es el estar ahí del espíritu" es una cita que hilvana el recorrido de su último libro, **Noescritos sobre eso que se llama arte**- y comprometido con el mundo que nos rodea, Noé concibe a la pintura como un lenguaje, pero también advierte sobre la crisis de la imagen en nuestra época. Se concentra, cierra los ojos y empieza a contestar

### **¿Por qué a veces la pintura busca sobrepasar las dos dimensiones del plano?**

Por ejemplo, esta obra mía -señala una pared de su casa- del 65 se llama "Vernisage". Vernisage es el nombre para las inauguraciones de arte en Francia. En mi pintura hay personajes y cuadros. Y un cuadro que está puesto en vertical, porque habría en esa muestra otra pared, donde aparece otro cuadro. Es un juego. Siempre se tiene entendido que la pintura es plana. Pero la cosa es así hasta por ahí nomás.

### **¿Por qué?**

Por empezar, la propia concepción renacentista de la perspectiva lucha contra esa dimensión plana y busca hacia adentro otra dimensión. Simultáneamente a la Revolución Francesa, en Edimburgo se hizo una exposición que se llamó "Panoramas", y era la ciudad de Edimburgo toda pintada en un cuadro plano, sí, pero en circunferencia, alrededor del contemplador. Era como un gran circo. Y después se hizo una moda de eso en el siglo XIX. Al plano siempre se le está buscando la profundidad para un lado, para el otro, o para un concepto nuevo de profundidad, que era la obsesión de Cézanne. El plano es una preocupación pictórica.

### **¿Cómo concibe lo figurativo y lo abstracto?**

El mundo figurativo -el mundo de nuestra apariencia exterior- es una parte mínima del mundo en el que vivimos. Hablamos con palabras que significan sustantivos, pero casi siempre aludimos a conceptos abstractos. Desde el momento en que un hombre le dice a una mujer "te amo", estamos en un registro abstracto. Convivimos con abstracciones. Y la pintura es un lenguaje que, como todo lenguaje, sirve para manifestarse. Es un lenguaje de por sí abstracto en el que utilizamos línea, espacios, colores. Esos tres elementos no denotan nada en particular salvo sí mismos. Ergo, son abstractos. Pero con esos elementos abstractos uno puede llegar a hacer una botella que es igualita a una botella. Y hasta puede uno trampear el ojo y agarrar la botella. El lenguaje sirve para hacer algo representativo, pero se manejan códigos abstractos. La pintura es

esencialmente abstracta. Lo que es figurativo es el mundo y nosotros mismos.

### **¿Cómo puede aparecer en el lienzo aquello que se resiste a la representación, como el caos?**

Cuando empecé a hablar de asunción del caos fue porque sentía que cuando me hablaban de orden en la pintura, yo me preguntaba por qué obsesionarse con el orden cuando no existe en torno nuestro ese orden.

Si yo quiero entender mi entorno, me tengo que olvidar de un prejuicio de orden anterior. Pero esto no quiere decir que yo entendiese que caos fuese desorden.

El concepto que tiene la gente de orden y caos es estático.

### **Parece una paradoja...**

Observe: yo salgo de mi casa, dejé todo ordenado. Vuelvo y veo todo desordenado. Entraron los ladrones o la policía, da lo mismo. Está todo hecho un despelote. Esto corresponde a un concepto de orden -y desorden- estático. El problema del caos es que no es desorden, es un orden de lo que está siempre cambiando. Por eso, para los físicos, caos es lo impredecible. Creo que vivimos en un mundo que es abstracto y figurativo al mismo tiempo. Yo creo que un pintor aprende un sistema de relaciones, más allá de la representación en sí misma. Y ese sistema de relaciones, sea figurativo o abstracto, fija lo que antes no estaba fijo.

### **¿Qué lugar le cabe al espectador?**

Al espectador le cabe sorprenderse o no, entender o no. Le cabe recrear la obra. Porque cada espectador tiene una personalidad diferente. Cuando veo en una exposición cómo la gente observa los cuadros sé qué opina. Si la gente pasa como pasando el plumero, rápidamente, y se va, no necesito preguntarle qué opinión tuvo del cuadro. Si por el contrario se queda mirando, mirando y mirando durante bastante tiempo, también sé qué opina del cuadro.

### **El video, la utilización de las computadoras, ¿están marcando la marginación, tal vez el fin de la pintura?**

No, de ninguna manera. Sé que algunos lo consideran así, pero creo que es una manera muy torpe de plantearlo. La pintura es el arte de la imagen. No creo que haya un solo procedimiento. Creo que, por ejemplo, los vitrales góticos son pintura; los mosaicos romanos y bizantinos son pintura. En consecuencia, lo que llaman arte digital es pintura. Son formas de proponer imágenes. Creo que la fotografía también es una forma. Yo creo cada vez menos en la distancia entre la fotografía y la pintura. Por lo tanto, el problema en la actualidad no es el procedimiento; el problema es la imagen.

### **¿En qué sentido?**

Hay una crisis de conciencia de la imagen. Si uno alude, por ejemplo, al arte griego o renacentista o a las vanguardias, uno tiene enseguida una imagen total de lo que es el arte griego, renacentista o vanguardista, más allá de cada una de las obras. O sea, por encima de cada imagen tenían un modo de ver el mundo. ¿Cuál es hoy nuestro modo de ver el mundo?

### **¿Y qué contesta usted?**

Hay que explicar todo el proceso invasor de la fotografía y sus consecuencias: el cine, la televisión. Y sobre todo también las consecuencias de la expansión de la imagen: las publicaciones, la publicidad. Además, y por esto es muy significativa la década de los 60, está el strip-tease de la pintura. Y el strip-tease de la pintura es lo que va desde el romanticismo hasta el arte conceptual; es la pintura que se va como quitando ropas. La pintura se metió en esta aventura de cada vez menos, cada vez más esencial. Este es el problema de la pintura. Porque la pintura muchas veces se veía como ilustración, como al servicio de algo: de la representación, de la política, de la alegoría... Por algo en el siglo XVII, en Francia, en las academias, había como una jerarquía según temas de la pintura: el más alto era la pintura histórica y el más bajo, la naturaleza muerta. Eso porque todo estaba pensado en función nada más que de representaciones y no de problemas pictóricos en sí mismos. La cuestión es justamente cómo se



va tomando conciencia de lo propiamente pictórico. Simultáneamente a esta desposesión de la imagen en la pintura, la imagen va tomando lugar por todas partes. La pintura tiene una experiencia de abstracción cada vez mayor, mientras el mundo se hace cada vez más figurativo, aun cuando también aprendió de la pintura y empezó a utilizar en la publicidad códigos abstractos. Se dijo que la pintura murió porque no se ubicó el problema donde tiene que ubicarse: en la imagen.

### **¿Qué relación encuentra entre pintar y dibujar? ¿Hay que saber dibujar para pintar?**

Todo depende de lo que uno entienda por dibujar. Desde el concepto de la pintura en tanto representación, sí, dibujar es representar, y si uno tiene que pintar una figura buscando una imagen de semejanza tiene que saber dibujar representativamente. Pero el dibujo utiliza un elemento abstracto: la línea. Y en ese sentido, la línea se maneja como la música.

### **¿Cómo?**

Cuando uno empieza a tomar conciencia de que la línea es un bordado visual, dibujar es llevarse por esa musicalidad visual. En este momento de crisis de la pintura, hay un descubrimiento del dibujo. El problema del mundo hoy es asumir el contexto en que estamos, en el que reina Internet. Para tomar conciencia de la imagen de hoy no es necesaria la tecnología. La tecnología nos plantea el problema, pero la respuesta puede alcanzarse por muchos procedimientos distintos, incluso el tecnológico. Pero para que el procedimiento tecnológico pueda llegar a contestar bien el desafío, se debe tomar conciencia de qué se trata. Por ejemplo, una pantalla de computadoras dice "paleta", y no hay paletas; "pincel", y no hay pincel. Todo eso es una ficción. Es no entender. Los primeros autos se hacían con forma de coche de caballo. Todos estaban fijados en algo anterior. Ahora habría que poder imaginar lo que viene.

### **¿POR QUÉ DEJAMOS DE DIBUJAR?**

March 3, 2014 · by Ana Alonso · in educación artística ·

**Todos los seres humanos tenemos la capacidad innata de dibujar.** El dibujo infantil es una parte fundamental de nuestro desarrollo hacia la comprensión del mundo que nos rodea y todos los niños dibujan, como medio de expresión y como juego. Sin embargo **al llegar a la adolescencia algo hace que muchos de nosotros renunciemos** a esta capacidad de representación gráfica.



Ilustración de Javier Pérez

### ¿Por qué dejamos de dibujar?

No podemos hablar de un motivo único pero sí podemos apuntar algunos factores que sin duda tienen influencia. En primer lugar, la escuela no se ha esforzado en potenciar la capacidad de representación gráfica. Como explica Howard Gardner cuando se refiere a la teoría de las inteligencias múltiples, **la educación tradicional se ha centrado en el desarrollo las inteligencias lingüístico-verbal y lógico-matemática** relegando a un segundo plano todas las demás, entre ellas la inteligencia espacial dentro de la cual se incluye la capacidad de percepción y representación visual.

Por otro lado, **el dibujo se ha asociado históricamente al arte y a la estética** ignorando todas sus demás aplicaciones que no tienen una pretensión estrictamente artística. Esto condiciona nuestra manera de mirar nuestros propios dibujos y los que nos rodean, calificándolos de “buenos o malos” en base a cánones estéticos académicos como la proporción, el naturalismo, la composición o el equilibrio cromático. Así, a excepción de aquellos cuya manera de dibujar encaja con este canon o quienes poseen una vocación impermeable a toda crítica, la mayoría acabamos concluyendo que “no sabemos dibujar” o “no se nos da bien” y abandonamos la práctica.

### ¿Por qué debe preocuparnos?

También para esta pregunta hay múltiples respuestas. La primera, en la línea de lo apuntado más arriba, es que el dibujo no es exclusivamente una forma de arte. Ante todo es una herramienta comunicativa, **un medio para resolver problemas, visualizar nuestras ideas, analizarlas, criticarlas, mejorarlas, crear ideas nuevas y compartirlas con otros**, no un fin. Cuando

observamos algo con el propósito de dibujarlo, nuestra mirada es mucho más profunda; comprendemos el funcionamiento de las cosas y proyectamos nuestro pensamiento sobre el papel. **El dibujo crea la necesidad de estudiar y responder a los detalles, estimulando la imaginación y el pensamiento.**

Durante siglos ha prevalecido la idea de que la imagen no es más que un complemento del texto. El mismísimo Platón era un claro opositor de la imagen y no dudaba en afirmar que el lenguaje verbal es el único vehículo de la inteligencia. Sin embargo, ahora sabemos que lo visual constituye un lenguaje por sí mismo. El lenguaje visual y el lenguaje verbal poseen cualidades y aplicaciones diferentes y el hecho de que puedan complementarse o que un mismo mensaje pueda comunicarse a través de ambos lenguajes no significa que puedan sustituirse. Para determinados mensajes el lenguaje visual es más claro, directo y rápido, como demuestra el *boom* de las infografías o algo tan común como las señales de tráfico.

El dibujo es la forma más sencilla y directa de construir mensajes visuales y expresarnos gráficamente. Si lo entendemos como una habilidad humana universal y lo equiparamos al lenguaje verbal, resulta evidente la incoherencia que supone que renunciemos a utilizarlo. **Nadie deja de escribir porque tenga ‘mala letra’ o porque no sea un gran escritor.** ¿Por qué aceptar que estos mismos motivos justifiquen el que dejemos de dibujar? Al fin y al cabo escribir y dibujar no son tan diferentes si consideramos que las letras son grafismos.

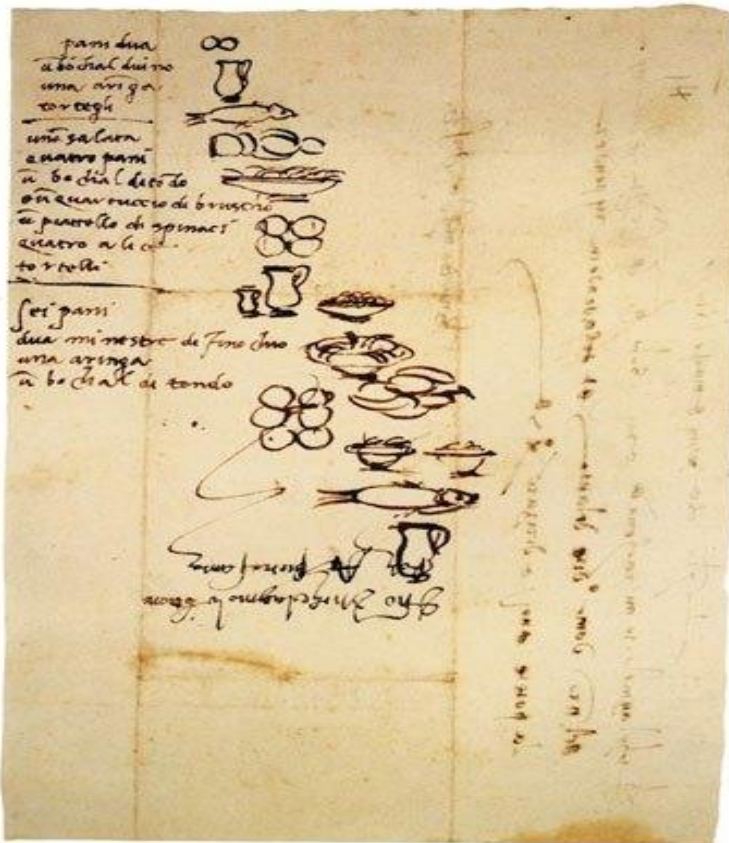
Por otro lado, en el mundo actual el desarrollo de nuestras facultades para leer, interpretar de forma crítica y construir mensajes visuales es especialmente importante ya que vivimos inmersos en una cultura dominada por la imagen. Alrededor del 80% de la información que recibimos nos llega a través del sentido de la vista y el lenguaje visual hace que un mensaje sea más atractivo, más accesible a la comprensión, más persuasivo y más fácil de recordar. Vivimos bajo el estímulo permanente de imágenes que nos llegan a través de los medios y canales de comunicación. Este bombardeo continuo de información en forma de imágenes ha hecho que aprendamos de forma autodidacta a leerlas, pero sólo de forma superficial. Por ejemplo, sabemos leer en una imagen publicitaria lo que su creador quiere transmitirnos -las cualidades del producto que nos harán desearlo- pero no somos capaces de interpretar de forma crítica la imagen publicitaria y descifrar qué ideas subliminales nos está trasladando -como estereotipos de género que consolida- o a qué estrategias puede estar recurriendo para manipularnos. **La alfabetización visual, entendida como capacidad para producir y leer imágenes, debe ocupar una posición primordial entre las habilidades que ayuda a desarrollar la educación artística.**

### **¿Cómo podemos recuperar la práctica del dibujo y mejorar nuestras competencias en el lenguaje visual?**

Es sencillamente una cuestión de **práctica** pero no es fácil ponerse directamente a dibujar por el placer de hacerlo, lo cual nos llevaría de nuevo al terreno del arte. Si lo que queremos es que nuestros alumnos descubran el potencial del dibujo como herramienta y proceso lo lógico es proponerles actividades en las que pongan en práctica precisamente esto. Estos son algunos ejemplos:

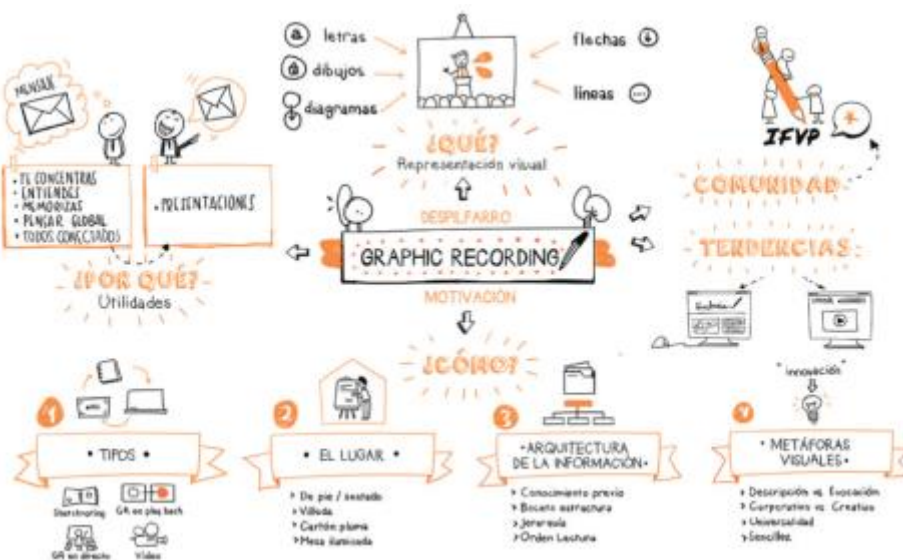
- **El bloc de dibujo:** Ésta no es una actividad en sí misma sino el “contenedor” de todas las demás. Se trata de que cada alumno elija un bloc de dibujo – escogiendo cuidadosamente el formato, tipo de papel y encuadernado que le invite a dibujar – para realizar en él todos sus dibujos. El objetivo es que lo llevemos siempre encima y aprovechemos cualquier momento para

dibujar. La única regla es no arrancar ninguna hoja ni borrar ningún dibujo. Algunas ideas con las que llenar el bloc: esquemas, apuntes y mapas mentales de otras materias o trabajos, visualizaciones de problemas de física o matemáticas; un plano de distribuciones alternativas para tu habitación, la lista (gráfica) de la compra o de lo que llevarás en la maleta a un viaje, un plano para indicar a alguien cómo llegar a algún sitio, garabatos mientras hablas por teléfono, una receta (gráfica) de cocina, dibujos que completan fotografías o recortes, juegos como *Pictionary*... Las opciones son infinitas y no hace falta dedicar mucho tiempo ni entretenerse en los detalles del dibujo. Mirad cómo hacía la lista de la compra Miguel Ángel.



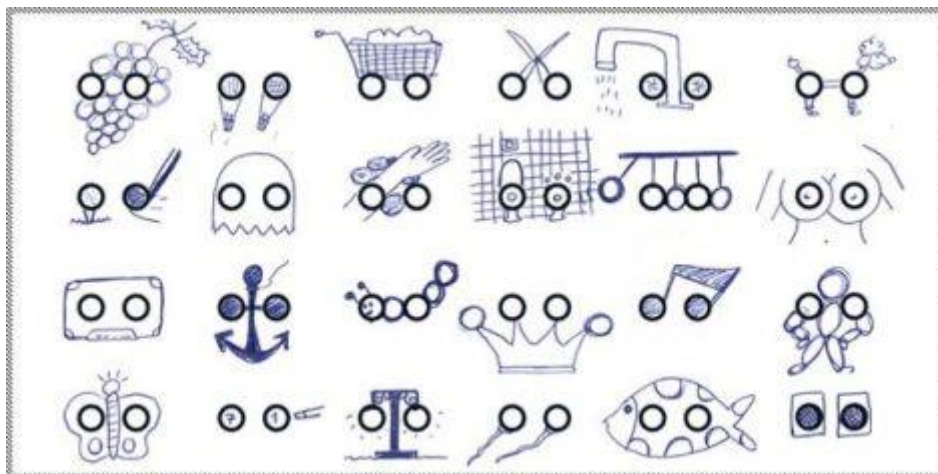
La lista de la compra de Miguel Ángel en 1518.

- **Graphic recording:** Es una práctica que se está extendiendo en el ámbito de congresos, cursos y seminarios. Consiste en tomar **apuntes visuales** de una ponencia (o de una clase) combinando dibujos y texto. Trasladado al aula podemos proyectar un vídeo como una conferencia TED de algún tema de interés para los alumnos para que tomen apuntes de la ideas expuestas de la manera más visual posible. Podemos valorar más positivamente un *graphic recording* cuanto más claro y fácil de recordar resulte a su creador. Es importante recalcar que no pretende ser estético ni naturalista sino sencillo, completo y esquemático.



Graphic recording

- **Test de creatividad:** Algunos tests de creatividad como el de la imagen no sólo sirven para medir nuestra imaginación sino también para practicar el dibujo. Partiendo de una forma geométrica podemos hacer infinidad de dibujos cuya finalidad no es colgar de las paredes de ningún museo sino visualizar una idea de forma clara y comprensible para cualquiera.



Test de creatividad

El fin último de todas estas actividades es que los alumnos pierdan el miedo a expresarse gráficamente y adquieran progresivamente mayor confianza y destreza para plasmar sus ideas visualmente sobre el papel hasta incorporar la práctica del dibujo como un medio más de expresión útil en todos los ámbitos de su vida personal, académica y profesional.





*Ilustración de Javier Pérez*

**Bibliografía recomendada y una infografía imprescindible:**

- Acaso, M. El lenguaje visual, Paidós, Barcelona, 2006.
- Arnheim, R. El pensamiento visual, Paidós, Barcelona, 1998.
- Berger, J. Sobre el dibujo, Gustavo Gili, Barcelona, 2011.
- Hanks, K. y Belliston, L. El dibujo. La imagen como medio de comunicación, Trillas, México D.F., 1995.
- Jardí, E. Pensar con imágenes, Gustavo Gili, Barcelona, 2012.
- Neomam, Why your brain craves for infographics



PLAZA DORREGO  
SAN TELMO

**CP1 - EXAMEN LIBRE**



## ENCUADRE GENERAL

### El reconocimiento del objeto proyectual

Proyectar implica reconocer en la cultura que nos rodea, el proceso histórico en que se encuentra enmarcada una demanda determinada. La necesidad de disponer de una vivienda, de un objeto de uso cotidiano o un indumento, presentará características muy diversas de acuerdo a la época y a la sociedad a la cual estos proyectos estén dirigidos. En este sentido, el proyectar tiene una dimensión individual pero también colectiva. En este marco, entendemos que *resulta indispensable reconocer al proceso proyectual, y en particular a la práctica proyectual, como una actividad donde debe recuperarse el aporte de diversas fuentes del pensamiento, a la vez que cierto rigor disciplinario y metodológico.*

Con este objetivo revisaremos algunas cuestiones básicas del proceso proyectual a partir de tres textos representativos de tres problemáticas fundamentales:

- La introducción a la cuestión sistémica y organizacional a partir del texto “Tres aspectos de matemática y diseño”, de Christopher Alexander.
- La dimensionalidad, la proxémica a partir de los textos “La Dimensión Oculta” de Edward T. Hall y “Las dimensiones en la arquitectura” Moore-Allen.
- El aporte de la fenomenología y la semiótica a partir del texto “La poética del espacio” de Gastón Bachelard.

La articulación de estos conceptos en la tarea proyectual, se manifiesta en una multidualéctica que articula:

DISCURSO ESCRITO / HABLADO	↔	DISCURSO DE LA FORMA
LECTURA DE TEXTOS	↔	EXPERIENCIA EN EL TALLER
EL CONCEPTO TEORICO DE:	↔	EL TRABAJO DEL ESTUDIANTE QUE:
SISTEMA	=	Ordena / organiza
DIMENSIONALIDAD	=	Dimensiona / proporciona
SIGNO	=	Significa / da sentido

Hemos considerado a la problemática proyectual como campo del conocimiento comprensivo a todas las carreras de diseño que se cursan en la FADU. Por lo tanto, el curso se orienta a conceptualizar las problemáticas vinculadas, entendidas como distintas ópticas o formas de abordar al objeto de conocimiento al que denominamos Objeto Proyectual (OP). A partir de esta formulación nos aproximaremos a un **proceso investigativo de análisis**, evitando el tedioso camino de la recolección de datos, las representaciones anodinas, y la mera enumeración descriptiva que nada aporta.

### La inclusión de textos en el curso

En la dinámica de aprendizaje, hemos propuesto en esta etapa, la inserción de tres textos “en paralelo” a una práctica de taller, que “ilumine” la experiencia de los estudiantes frente a los objetos proyectuales que percibe en la realidad, (a partir de analizar un lugar de la ciudad). Es decir, un



aprendizaje que articula la práctica de los estudiantes con aportes de la discusión de los textos seleccionados mencionados.

## Ejes del trabajo

---

Los tres ejes propuestos resultarán el marco de la investigación, cada uno de ellos permitirá pensar al objeto proyectual en estudio desde un enfoque específico, aunque siempre guiado por la visión totalizadora que el enfoque sistémico propicia:

- e1.→ Sistémico / organizacional:** El objeto proyectual, como parte integrante de un sistema (subsistema), y simultáneamente como sistema factible de ser analizado formado por subsistemas.
- e2.→ Dimensional / Proxémico:** El objeto proyectual, como resultado de un juego de relaciones dimensionales. Entendido como cantidades de elementos que lo posibilitan. Proporcionado en sí mismo y con relación a su entorno.
- e3.→ Fenomenológico / Semiótico:** El objeto proyectual, como fenómeno cargado de significación.

Hemos propuesto estos tres enfoques, por entender que son centrales en todas las carreras de diseño que se cursan en la FADU. No obstante estos no son excluyentes respecto de otros análisis posibles: tecnológicos, económicos, históricos, sociológicos, etc.

## La tarea de investigación

---

Es fundamental establecer claramente y desde el principio los alcances y estructura del trabajo de investigación.

De poco sirve recolectar datos de la realidad sin tener un mínimo criterio para tal cosa, es más, esta actitud, por más trabajosa y ardua que parezca, termina siendo negativa en un proceso de aprendizaje, ya que encubre un simple proceso de acumulación mecánica, y produce engañosamente la sensación de un trabajo “completo”.

En este sentido se debe garantizar:

**Tener clara una hipótesis<sup>1</sup>** antes de lanzarse a la recopilación de datos. Aunque esta hipótesis aparezca tímida o embrionariamente.

**Evitar la mera descripción de obviedades** que no aportan valor al proceso de construcción del conocimiento.

La mirada sobre el objeto proyectual, es la mirada de quien proyecta (arquitecto, diseñador, urbanista), que es diferente a la mirada de otros profesionales, y por tanto debe ser entrenada.

Un trabajo de investigación siempre concluye. Esto implica algún nivel de conclusión como corolario de una formulación/comprobación/verificación de la hipótesis original.

---

<sup>1</sup> **hipótesis:** Las hipótesis son formulaciones sujetas a contrastación. Son supuestos, afirmaciones (no preguntas) que, resulta interesante profundizar, desarrollar y comprobar. No se trata de formular obviedades. (Ver ficha de Cátedra N° 2).



## LA CUESTIÓN SISTÉMICA – ENCUADRE

---

El primer abordaje para profundizar el conocimiento del objeto proyectado/proyectual (OP), en un marco instrumental, disciplinario y metodológico, es “*El concepto de sistema*,” desarrollado por C. Alexander y para ello utilizaremos un texto del autor, denominado “*Tres aspectos de Matemática y diseño*.”

En el siglo pasado, a principio de los años veinte, la teoría de sistemas planteada por L. Von Bertalanfy formula un nuevo paradigma, que se opone al que prevalecía hasta entonces, esto es, el enfoque mecanicista. Formuló que la realidad debía ser entendida tomando como punto de partida, el modelo organicista, en el que se basa la biología; la misma considera al organismo humano como un todo, factible de ser captado como un Sistema y analizable por sus componentes, los subsistemas que lo integran.

Esto implicó, en el campo de las ciencias, que los principios de toda organización, es fundamentalmente sistémica, es decir que la concepción del todo, prevalece respecto al de las autonomías de las partes que lo componen, poniendo en crisis el esquema mecanicista de encadenamientos causales y aislables. Con el avance de los años, la teoría de sistemas fue difundándose y su aplicación se generalizó en muchas de las disciplinas del conocimiento.

En nuestro campo, el concepto de sistema que propiciamos, es aquel que permite, a partir del posicionamiento de quien observa, **la construcción de un modelo lógico de organización** de una problemática determinada. Desde los modelos organizacionales más simples de listas o “árbol”, hasta otros modelos lógicos más complejos como matrices o redes, el objetivo será simplificar fenómenos complejos como lo son los hechos proyectuales, a esquemas simplificados que permiten un abordaje viable.

En estos términos, el modelo lógico permite una categorización y organización de los componentes y subcomponentes del objeto proyectual, en un ejercicio que implica concebir el objeto en estudio como unidad inseparable por un lado, y pasible de ser analizada como sistema compuesto por subsistemas, por otro.

Permite también por otra parte, ubicar al objeto proyectual inserto en una serie de sistemas sociales que lo posibilitan y lo producen (tecnologías, economía, modos de producción, mercado, etc.). Todo esto validado por un proceso lógico deductivo verificable, que da cuenta de lo analizado, y permite discusión y confrontación en un marco de “racionalidad” metodológica.

Ahora bien, en una primera dialéctica, (o mejor dicho multidualéctica) se podría decir que son posibles tantos modelos y organizaciones como miradas; en una segunda revisión, se podría pensar en los sistemas generales que incluyen al objeto, así como en aquellos constituidos por los subsistemas pensados a partir del objeto como sistema.

Reconocer esta doble complejidad implica desentrañar, (o por lo menos aproximarse) a la problemática del objeto como producto de una serie de sistemas, y a su vez como generador de organizaciones que también lo definen. La cuestión así planteada se constituye en el núcleo del concepto de sistema en el objeto proyectual.

Sintetizado en un grafo sería:

<b>TENDENCIA DEL MODELO DE ANÁLISIS CLÁSICO</b>	<b>MODELO CONCEPTUAL PROPICIADO</b>
UN SISTEMA COMPUESTO POR SUBSISTEMAS	VARIOS SISTEMAS/ SUBSISTEMAS POSIBLES DE PLANTEAR QUE SE SUPERPONEN
ORGANIZADO SÓLO A PARTIR DE PARTES MECÁNICAS	ORGANIZACIONES CONCEPTUALES SUPERPUESTAS
<p><b>SISTEMA OBJETO PROYECTUAL</b></p> <p>↓</p> <p><i>Uno o varios subsistemas mecánico-funcionales</i></p>	<p><i>Multiplicidad de sistemas que lo posibilitan</i></p> <p>↕</p> <p><b>SISTEMA OBJETO PROYECTUAL</b></p> <p>↕</p> <p><i>Pasible de ser analizado según varios conjuntos de subsistemas</i></p>

En el texto de C. Alexander aludido, esta multiplicidad de sistemas y subsistemas que se superponen es denominada como semiretícula que el autor aplica al reconocimiento de la ciudad, y que en definitiva puede aplicarse a cualquier objeto proyectual por sencilla que resulte su apariencia.

Por otra parte, para la mirada de quien proyecta, es el objeto proyectual en su unidad, el que da sentido y organiza su análisis y su propio discurso.

## **LA CUESTIÓN DIMENSIONAL – ENCUADRE**

El reconocimiento de las relaciones dimensionales, significativas y determinantes en un objeto proyectual implica en primera instancia revisar: ¿Qué es “lo dimensional”?, o, en todo caso, con que alcance nosotros lo entendemos en este marco.

El concepto de dimensión ha sido ampliamente explotado por el lenguaje, una primera concepción, la más amplia nos permite pensar en expresiones como: la dimensión psicológica, la dimensión cultural, la dimensión poética.

Dicho de otra forma, la particularidad del análisis dimensional, que proponemos, es el que nos posibilita medir, y consecuentemente arribar a valoraciones comparables. En definitiva es el análisis que nos posibilitará como diseñadores dar proporción a nuestros proyectos, dimensionarlos. No sólo hacia el interior de ellos mismos como componentes dimensionados en función de un todo; sino también proporcionados con el contexto en que se implantan.

Medir es el procedimiento por el que se obtiene la expresión numérica de la relación que existe entre dos valores de una misma magnitud, uno de los cuales se ha adoptado convencionalmente como unidad. Mientras que magnitud es la propiedad de un objeto o de un fenómeno susceptible de tomar diferentes valores numéricos.

Muchas son las dimensiones que intervienen en un proceso proyectual: extensión en metros, valor económico en pesos, resistencias en kilos y otras unidades, valores lumínicos, velocidades, son sólo algunas de las posibles de analizar.

Debemos entender además que el problema de la dimensionalidad espacial, excede ampliamente a las conocidas tres dimensiones euclidianas: **x, y, z**; para introducirnos en esta temática hemos



seleccionado un texto de Edward T. Hall, que plantean una visión que amplía este tradicional enfoque incorporando a la cultura como un componente que interviene en la cuestión dimensional.

A modo de síntesis las cuestiones claves a discutir son:

No se trata de medir lo primero que vemos sino de identificar a aquellas dimensiones que posibilitan / permiten / caracterizan al OP, y permiten comprobar, verificar la hipótesis planteada. Nuevamente pretendemos operar sobre lo principal / central / medular, diferenciándolo de lo secundario / accesorio / anecdótico, en un proceso de abstracción y síntesis.

No se pretende tanto la mensura efectiva de los componentes, sino más bien la identificación de éstas dimensiones, la justificación de esta elección, y la posición que quien proyecta asume frente a estas.

En este marco, el texto de E. T. Hall y el texto de Moore-Allen deben entenderse como disparadores de la discusión, y un concepto clave en este sentido es el de considerar a las dimensiones espaciales y sus medidas como datos atravesados por la cultura, y por tanto carentes de validez objetiva universal.

## LA CUESTIÓN FENOMENOLOGICA– ENCUADRE

---

El último abordaje para profundizar en el conocimiento del objeto proyectado/proyectual (OP), en un marco instrumental, disciplinario y metodológico, es desde la *Fenomenología*, para cuyo desarrollo utilizaremos un texto seleccionado de *“La Poética del Espacio”* de G. Bachelard; lo cual no implica que el único camino/o método posible sea el que plantea G. Bachelard cuando analiza *La casa del sótano a la guardilla*; muy por el contrario debe considerarse que este texto, tiene gran valor literario y es un gran disparador, aunque sea el trabajo de un filósofo de la década del '50, no orientado específicamente a la problemática proyectual, y que tampoco está motivado por objetivos estrictamente pedagógicos.

Para profundizar algo más sobre la cuestión, nos parece importante destacar el alcance de algunos términos y conceptos:

*“Fenomenología”*: disciplina o corriente filosófica que en sentido general “es el estudio descriptivo de un conjunto de fenómenos, tal como se manifiestan en el tiempo y en el espacio”.

Llamamos Fenómeno a toda aquella apariencia o manifestación tanto de orden material como espiritual, sensible o aparente, de alguna cosa, (Fenómeno del griego: “lo que aparece”). Apunta fundamentalmente a tener registro sobre lo sensitivo, lo sensorial o sea, lo que pasa por nuestros sentidos. En este contexto, la fenomenología es más que un conjunto de conocimientos, un método, un modo de ver la realidad. Involucramos para ello a la ensoñación (forzar al sueño conciente).

Como dice G. Bachelard:... *“Demostraremos que la imaginación aumenta los valores de la realidad”*.

Debemos considerar que el pensamiento de G. Bachelard surge en su momento, como una posición de rechazo a las interpretaciones simplistas, introducidas por los análisis racionalistas (positivistas, cartesianos) de la realidad, muy presentes en su época, y con alguna vigencia aun hoy.

Otra definición: la fenomenología, describe las estructuras de la experiencia tal y como se presentan en la conciencia, sin recurrir a teoría, deducción o suposiciones procedentes de otras disciplinas tales como las ciencias naturales.

Es decir la fenomenología como una descripción consistente de la apariencia. No valorizamos ni ordenamos más allá de la percepción, sólo observamos.

Algunos autores consideran que una teoría fenomenológica es solo de carácter instrumentalista, para formular oportunamente alguna otra teoría que profundice sobre causas, procesos,



valorizaciones, implicancias, etc. Este concepto es sumamente pertinente y oportuno para nuestro curso y para la práctica proyectual en general.

Por último queremos establecer en el siguiente cuadro, algunas consideraciones respecto de la, aproximación fenomenológica al objeto proyectual.

No es sólo intuitiva	→	En tanto pretende involucrar a la imaginación y a la evocación en un plano conciente.
No se limita a “lo racional”	→	En tanto alienta la “ensoñación” en los términos que plantea G. Bachelard.
No es organizada ni sistematizada	→	En tanto se basa en una percepción centrada sólo en la experiencia sin otro ordenamiento que el de la propia vivencia.
No es neutral	→	En tanto está influida / filtrada por el “bagaje” de quien observa.
No es simplemente subjetiva	→	En tanto se nutre de visiones transubjetivas / intersubjetivas, es decir reconoce significaciones sociales y colectivas.
Sí rescata lo principal sobre lo accesorio	→	En tanto como en todo proceso perceptivo entrenado, prevalece lo pregnante y emergente de la realidad, frente a lo menos relevante (Gestalt) (IP)





**CP1**  
**EXAMEN LIBRE**

**FICHA N° 2**

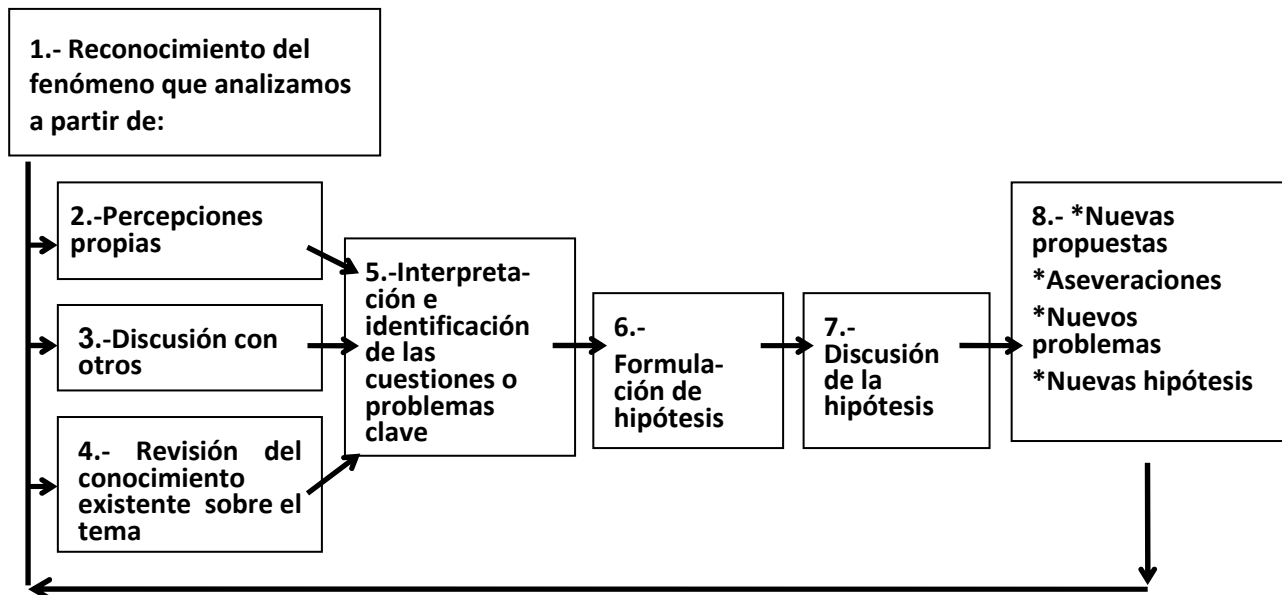
**TEXTOS**  
**DE CATEDRA**

## ***Aportes con relación al tema de la Hipótesis en el ejercicio de “La Plaza”***

Cuando nos enfrentamos a proyectar o diseñar algo que no existe, necesitamos reconocer y partir de la realidad en donde se instalará nuestro proyecto. Un ambiente, un sistema de significaciones, una cultura, una comunidad, un territorio, un espacio virtual determinado, etc.; son sólo algunos de los contextos en donde nuestro proyecto deberá insertarse y por lo tanto interactuar con él.

Cómo abordar un análisis tan complejo y multifacético como el que se nos presenta?

Planteemos una secuencia lógica:



**(1.-) El reconocimiento del fenómeno** sobre el que debemos operar requiere de múltiples miradas y reflexiones. Con relación a esta problemática hemos planteado tres enfoques:

- El semiótico;
- El dimensional proxémico;
- El sistémico organizacional;

Pero además este reconocimiento del fenómeno se nutre de distintas fuentes:

**(2.-) Las percepciones propias** que acontecen cuando estamos, miramos y vivimos (por ejemplo la plaza).

**(3.-) Discusión con otros:** en relación la construcción de conocimiento que se produce cuando discutimos estas vivencias con otros (dinámica que producimos en el taller);

**(4.-) Revisión del conocimiento:** Cuando revisamos toda la información disponible sobre el fenómeno que estamos analizando (bibliografía, WEB, otras fuentes documentales, entrevistas, etc.)



Estos abordajes nos permiten profundizar en el campo de **la interpretación del fenómeno (5.-)**. Recordemos el concepto de Nietzsche citado en la primer teórica: *No existen hechos, sólo interpretaciones*. En este derrotero identificamos a aquellas cuestiones que desde nuestra perspectiva disciplinar (diseñadores y proyectistas) y personal nos resultan las cuestiones clave. Para esto hemos entrenado operaciones de abstracción y de reflexión como las de idea principal y síntesis (conceptos que hemos desarrollado en la clase teórica Nro. 2).

En este proceso de construcción de conocimiento sobre un fenómeno, nos es posible hipotetizar, o sea suponer cosas que orienten la profundización de ese conocimiento, en el sentido que nos interesa.

**(6.-) Formulación de hipótesis:** Las hipótesis son formulaciones sujetas a contrastación, con las evidencias del conocimiento actual disponibles y con las que estarán disponibles en el futuro. Son supuestos que, en función de los análisis preliminares que hemos desarrollado, resulta interesante profundizar, desarrollar y comprobar. Con la lógica en la que venimos trabajando, este interés debería estar anclado o emparentado con la o las ideas principales en las que hemos venido trabajando.

En este sentido las hipótesis se caracterizan por:

Ser afirmaciones, (no preguntas) relevantes según las cuestiones que nos hemos planteado.

No son obviedades ni tautologías del tipo: *La plaza es un espacio abierto en el barrio porque es una manzana no construida*. O: *La plaza es un espacio de encuentro de la gente*.

Tampoco conviene que sean generalidades difíciles de comprobar o que incluyan términos ambiguos del tipo: *Las plazas de barrio son hermosas porque la gente allí se siente libre*. Pensar en "todas las plazas" tiene un alcance que excede el ejercicio y en todo caso estaría dirigido a formular una teoría general de las plazas. Por otra parte definir el alcance de términos ambiguos como "hermosas" o "sentirse libre" presentan dificultades al momento de precisar de qué estamos hablando.

Como afirmación, la hipótesis debe ser relevante en términos de nuestros intereses como diseñadores y proyectistas. Muy distintas serían las hipótesis que sobre el mismo fenómeno propondría un botánico, un economista o un comerciante.

Como hipótesis, no deben ser tratadas como verdades definitivamente validadas, incluso aún si en el marco del Trabajo Práctico resultan acertadas, esto tendrá una vigencia acotada al campo que recortamos y definimos como el sistema que nos interesaba investigar.

**(7.-) La discusión sobre la hipótesis** puede tomar muchos caminos investigativos. Cada disciplina y cada escuela dentro de esas disciplinas ha desarrollado sus propios métodos y abordajes. A los efectos del desarrollo de nuestro trabajo práctico hemos planteado los tres enfoques mencionados en 1. (El semiótico, el dimensional proxémico y el sistémico organizacional).

Esta discusión que se plantea intentará argumentar en favor y en contra de los postulados de la hipótesis a fin de establecer su validez (que puede ser parcial o relativa) o su invalidez. En cualquier caso, el desarrollo de esta discusión nos posicionará en un lugar cualitativamente superior al de la instancia inicial de abordaje y posibilitará **nuevas formulaciones, propuestas (8.-)**.

Argumentos y aseveraciones sobre causas, motivos, comportamientos, efectos, etc. son algunas de las conclusiones que quien proyecta requiere, para estructurar sus propuestas, sus diseños, sus proyectos... y a la vez, estas conclusiones transitorias posibilitan nuevos reconocimientos, nuevas formulaciones y nuevas hipótesis (ítems 1 a 6). Una vez más aparece la idea de ciclo en la construcción de conocimiento proyectual.



## TRABAJO SINTESIS

Hacia el final del Bloque, se propone una instancia de revisión de la tarea desarrollada en la Plaza. Dicha tarea, partió de un reconocimiento espontáneo de un objeto complejo de la realidad que podemos “leer” y analizar como proyectual, la Plaza Güemes. Así se formuló ya desde el inicio una primera IP. (Espontánea, intuitiva). Luego la propuesta de la Cátedra fue desarmar intencionadamente (deconstruir) este constructo dialéctico  $PG \leftrightarrow IP_{(PG)}$ .

Es decir, para el estudiante, la plaza, como objeto de estudio pasa a ser, no solo una realidad externa a él, sino que además, en algo que es pensado y reformulado en distintas instancias por él (y por los talleres de la cátedra en su conjunto); por tanto esa idea inicial va desarrollándose en un proceso de análisis no lineal, pero creciente en términos de comprensión y profundización.

Ese análisis es necesariamente disciplinar; es decir un empresario gastronómico, un sociólogo o un economista harían análisis distintos, “recortarían” distintas cosas, “miradas” desde distintas posiciones, y con instrumentos metodológicos también diferentes.

En este contexto el trabajo que desarrollamos nos ha permitido, (o nos debería permitir), establecer:

ENFOQUE	Inspirado en el texto de	Nos permitió establecer para la PG como objeto proyectado/tual
Sistémico	Alexander	Cómo funcionan e interactúan sus componentes en función del todo.
Dimensional	Hall Moore y Allen	Cómo está proporcionado el todo y las partes, qué medidas resultan significativas, son representativas de la PG.
Fenomenológico	Bachelard	Qué percepciones, significados individuales/sociales <sup>2</sup> entran en juego.

## MARCO CONCEPTUAL

Podríamos pensar al proceso proyectual, como una pulsión dialéctica entre momentos de globalidad conceptual, totalizadora, abarcativa, (nuestra IP) y momentos analíticos, de rigurosidad disciplinaria (los enfoques de este Bloque). Traducido en un lenguaje proyectual más habitual, (aunque muy simplificado): pienso la globalidad (IP), y casi en simultáneo a la tecnología<sup>3</sup> (sistema), que me permite materializarlo, para inmediatamente volver a verificar que este proceso no atentó significativamente contra la idea, y si así fue, cuales son las conclusiones que me permiten seguir adelante y, eventualmente, reformular mi IP.

Trasladado a la práctica de taller, la primera IP espontánea (IP), fue “deconstruida”<sup>4</sup> con algún rigor disciplinario, en las sucesivas experiencias sobre los enfoques específicos; el trabajo síntesis que nos queda por desarrollar es el de procesar esta experiencia en una integración final.

En esta instancia del curso sería importante que el estudiante:

<sup>2</sup> En “La Poética del Espacio” Bachelard lo llama *transubjetivos*

<sup>3</sup> En lugar de tecnología, podría decir economía, estructura, proceso organizacional, etc.

<sup>4</sup> El alcance del término deconstrucción en este caso, implica el desarmar intencionado direccionado hacia una construcción (el todo); esto en oposición a la idea de despiece mecánico o “tupacamarización” del objeto proyectual.



Reconozca la validez de la experiencia del taller, (no sólo la personal individual), que debe servirle a la propia reformulación de su IP de la Plaza, ya sea para afianzar y consolidar la idea de la que partió, como para reformularla totalmente, si en ese sentido se orientara su conclusión. A su vez, este reconocimiento le permitirá:

- ✓ Entender que el proceso de análisis, lejos de ser una receta preestablecida y segura, está plagado de idas y vueltas respecto de qué analizar y cómo. En este sentido, coexisten inclusiones de consideraciones no visualizadas en primeros momentos, y descartes de material a medio elaborar, reconocido como no útil de profundizar.
- ✓ Finalmente reconocer el valor de integrar conocimientos producidos por otros. Cada día más, el quehacer proyectual se desenvuelve en una multidisciplina que reconoce menos límites e integra aportes de los más diversos.

### OBJETIVOS DEL TRABAJO SÍNTESIS

Enunciemos a los objetivos del trabajo síntesis como síntesis de lo dicho más arriba. O sea, que el estudiante:

- ✓ Produzca una síntesis integradora de los trabajos de análisis de la PG.
- ✓ Se inicie, desde un accionar concreto (análisis de la PG), en un proceso de instrumentación disciplinaria siempre introductoria y propedéutica<sup>5</sup>.
- ✓ Reconozca la validez del aporte multidisciplinar para el proceso proyectual.
- ✓ Recorra su propio proceso proyectual reconociendo el carácter no - lineal y multidualéctico de éste.
- ✓ Fortalezca una formulación personalizada de su propio discurso, respecto del objeto de análisis.

### EJES DE LA DISCUSION SOBRE EL TRABAJO SÍNTESIS

EJE TEÓRICO	CUESTIONAMIENTOS
<i>El enfoque sistémico</i>	El trabajo del alumno: ¿"Cuenta" el todo y las partes? Identifica los componentes significativos Identifica a la PG como parte de un/unos sistema/s mayor/es
<i>El enfoque dimensional</i>	Se identifican las cuestiones dimensionales representativas de la Hipótesis con la que se trabaja.
	En el análisis aparece la problemática dimensional recortada claramente de otros posibles análisis.
<i>El enfoque fenomenológico</i>	Supera el simple relato de "que sentí", profundizando e investigando respecto de los sentidos y significados, sociales y culturales que tienen los fenómenos observados. Identifica las percepciones, significados individuales/sociales representativos de la hipótesis con la que trabaja.
<i>Capacidad de abstracción</i>	A partir de la realidad compleja (PG), identificó, recortó y extrajo cuestiones que le parecieron más relevantes que otras. ¿No omitió en el desarrollo de su proceso investigativo de análisis, componentes o situaciones importantes del lugar?
<i>Síntesis gráfica</i>	Los elementos gráficos que pone en juego el alumno: ¿Son los más adecuados en relación al análisis que pretende desarrollar?



**MODELO DE LÁMINA SÍNTESIS (*Tamaño real A3*)**

<p><b>IDEA PRINCIPAL</b></p>           <p><b>ESQUEMA GRAFICO</b> y explicitación escrita de la IP , en 15 palabras</p>	<p><b>SISTEMICO</b></p>  <p>ESQUEMAS GRAFICOS Y ESCRITOS</p>
	<p><b>DIMENSIONAL</b></p>  <p>ESQUEMAS GRAFICOS Y ESCRITOS</p>
	<p><b>FENOMENOLOGICO</b></p>  <p>ESQUEMAS GRAFICOS Y ESCRITOS</p>