

MIRADAS: INDAGAR, DESCUBRIR, CONFIGURAR

FIGUEROA, Mariana; SÁNCHEZ, María Paula; SAVANTI, Julieta

figueroam12@hotmail.com

Sede: Centro de Heurística

Cátedra: SRG, MyC 1 y 2. LDP

Unidad de Investigación: Morfología y Comunicación

Resumen

En la siguiente presentación, nos proponemos poner en relación los alcances realizados en el marco de la enseñanza, en los últimos años, en las disciplinas: **Sistemas de Representación Geométrica, Morfología y Comunicación I y II** de la carrera Lic. en Planificación y Diseño del Paisaje.

A partir de considerar a la mirada como una acción que requiere atención; “un estar implicado en la experiencia”, es que promovemos la participación activa de los estudiantes utilizando modalidades diferentes y según los casos incluyendo o generando imágenes tanto analógicas como digitales.

En las estrategias de entramar y entretrejer las imágenes es que se promueven los “juegos interpretativos” con sus reglas y búsqueda de sentido particular. Este sentido singular, es relativo en función de la circunstancia que lo determina y estas “objetivaciones” siempre son entendidas dentro de un proceso vivencial y temporal.

Las imágenes entonces pueden adquirir diversos comportamientos: como **lecturas e interpretaciones**, como **herramientas o medio** y como **productos o resultados**, que vuelven a iniciar otros ciclos posibles de interpretaciones no lineales o correlativas. Algunas veces también, se pueden dar en simultáneo o enlazados: lectura / herramienta / producto.

Nos interesa pensar en los enlaces, así por ejemplo, en las instancias de **indagación** y búsqueda, para poder leer o interpretar una imagen, los **descubrimientos** a partir de dispositivos o técnicas que utilicen la imagen como herramienta y la posibilidad propositiva como **configuración recíproca**.

Desde las posibilidades de la mirada, diseñamos acciones y promovemos una didáctica por “*resonancia*” como decía el arquitecto Gastón Breyer, en vez de por “*acopio*” de conocimientos, donde la imagen, en ese caso, sería meramente ilustrativa o explicativa. En cambio desde este enfoque, lo percibido, lo vivido y pensado: provoca conflictos, pérdidas, ausencias (no es inerte, o inactivo)

Nuestro enfoque nos permite entender la importancia de producir sentidos en la interacción con el mundo para construir nuevos paisajes y mundos cognitivos posibles.

Estudio de casos:

“**Huellas/Improntas**” en relación a la
“**Arquitectura de la Forma**”

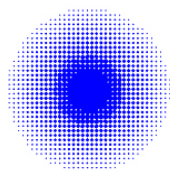
Tensión entre imágenes micro y macroscópicas.

“**Paisaje Escena**”

Exploración de una obra pictórica, impresiones de imágenes ampliadas (línea 1 interpretación, búsqueda); conceptos en relación a la cultura, importancia del contexto y aspectos intangibles del paisaje.

“**Paisaje y percepción**”

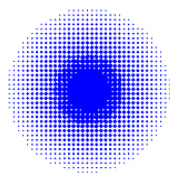
Las imágenes como elementos de un Juego, se relacionan en un dispositivo diseñado que permite: lo simultáneo, lo superpuesto, la sombra, la dimensión temporal, lo interactivo, la experiencia, lo colectivo. Emergencias: construcción nueva de imagen, intuitiva, con potencia para la reflexión e inspiradora de una estética particular.



Del hacer con imágenes (línea 3) a la utilización de la imagen como herramienta y proceso (línea 2) dando por resultado una nueva lectura e interpretación crítica (línea 1)

Palabras claves

Mapas, Imágenes y dispositivos, Materialidades de la imagen, Imágenes y estrategias.



M I R A D A S :



ENTRANAS-ENTRETEJER




BÚSQUEDA DE SENTIDO




INDAGAR | DESCUBRIR | CONFIGURAR

JUEGOS INTERPRETATIVOS

OBJETOS:
 ENTORNO URBANO
 ENTORNO RURAL
 ENTORNO NATURAL






XXXIII Jornadas de Investigación
XV Encuentro Regional

31 octubre - 01 noviembre
2019