
Taxonomía Operativa para la Construcción del Sujeto Disciplinar

Gamboa, Nidia; Pereyra, Claudio; Marina, Cristian

nidiagamboa15@gmail.com; claupereyra33@hotmail.com;

cristianmarina@hotmail.com

Universidad Nacional de Rosario. Facultad de Arquitectura,
Planeamiento y Diseño. Cátedra Gamboa: Expresión Gráfica I y II.
Rosario, Argentina

Línea temática 2. Palabras, categorías, método
(Términos clasificatorios, taxonomías operativas)

Palabras clave

Gráfica híbrida, Hermenéutica, Interacción, Mirada reflexiva, Imagen

Resumen

Este trabajo es un avance del Proyecto de investigación “La experiencia analógica - digital en el taller de Expresión Gráfica”, como aporte al proceso de enseñanza - aprendizaje en el Área de Teoría y Técnica del Proyecto Arquitectónico.

Se propone una taxonomía educativa integradora de lo analógico y lo digital en la expresión gráfica arquitectónica, la gráfica híbrida, para potenciar las posibilidades de ambas en un registro producido en la interacción de medios y soportes.

Como estrategia para indagar el proceso proyectual como problema abierto a diferentes soluciones posibles. Es una técnica práctica definida por una serie de operaciones ordenadas en una estructura no lineal. Que posibilita el avance teniendo

conciencia de la necesidad de conocer para operar. Abordando el dibujo de esquemas a mano levantada en trabajos de campo y la instancia digital en taller construyendo modelos 3D. Para luego obtener una selección de gráficas digitales. Esto implica la organización de una serie de actividades en las que se involucran docentes y estudiantes dentro y fuera del taller. En este momento con el cursado virtual y los estudiantes residiendo en diferentes lugares la reflexión crítica se enriquece y las prácticas de relevamiento se limitan a lo posible en lo real.

Las categorías analógico y digital se integran en una tercera, de forma holística en la expresión de cada sujeto-estudiante: su propio registro gráfico, considerado lectura acción de significación integradora sobre lo real.

Esta operación superadora de la dicotomía analógico-digital se lleva adelante con una taxonomía educativa que sistematiza el abordaje. Esta taxonomía como los modelos conceptuales se construye “teniendo en cuenta las percepciones e interpretaciones de los fenómenos sociales, culturales y educativo” (Medina, 1996).

En esta experiencia se procura no separar el dibujo de la percepción directa del espacio, el cuerpo se considera instrumento de conocimiento de la arquitectura. La mano que registra desacelera el tiempo y permite la reflexión sobre el objeto de estudio. Para la construcción de los modelos 3D se utilizan programas en los cuales puedan los estudiantes transferir el concepto de modulación, ya que el método propuesto para el relevamiento y el registro opera desde un Modulor propio.

Como resultado de esta Taxonomía educativa integradora entre medios se busca que el alumno logre deducir el proceso proyectual como una secuencia de operaciones gráficas que ha construido en su memoria, desde la experiencia en el espacio, desde sus conocimientos previos y

haciendo lecturas desde la expresión del otro.

La interacción de la gráfica como medio de indagación

La propuesta formativa se funda en la experiencia sobre la interrelación de las instancias gráficas producidas en taller: modelo análogo, gráfica de síntesis y digitalización de los espacios producidos.

Reconociendo las posibilidades de cada instrumento gráfico para ordenar las operaciones de un proceso reflexivo-propositivo se busca provocar nuevas lecturas como resultado de la interacción de esas gráficas, dando como resultado una gráfica híbrida entre lo analógico y lo digital. En este caso la gráfica híbrida se construye en la interacción de medios y soportes.

Considerando desde Gadamer que la hermenéutica debe relacionarse con los problemas culturales y al proyecto arquitectónico como operación cultural. Abordando el problema de la palabra y la imagen.

Se aborda con esta metodología el proceso de armado de un modelo conceptual de espacio. Expresado en una maqueta física cuyas fotografías digitales se intervienen con el objetivo de producir nuevas lecturas en la convergencia de diferentes medios y soportes. Punto de partida para una acción que se asocia con la indagación en el espacio encuadrado de ese soporte, abriéndose a la sorpresa, pero con la posibilidad de significar la resonancia, la experiencia arquitectónica sin arquitectura. Explorando las posibilidades de la estética del montaje digitalizando las imágenes, mezclando, yuxtaponiendo y uniendo para construir sentido. Se utilizan programas que trabajan a partir de la modulación y de este modo se propone aprovechar las posibilidades de cada herramienta gráfica, entendiendo que cada categoría aporta a la construcción del pensamiento proyectual. Trayendo datos que operan con la memoria y la imaginación, provocando otras lecturas de la imagen resultante.

Se induce a una nueva acción, en este caso interpretaciones de gráficas híbridas, la producción de estudiantes. Poniendo el acento en lo que cada uno "toma" del modelo, los valores espaciales que pondera, aquello que considera significativo.

En este caso, se toma el ejemplo del trabajo de una estudiante de segundo año cuya intención es "contar una historia". La lectura interpretativa está a cargo de los docentes.

La experiencia de leer las imágenes que resultan de esta interacción, internaliza una acción proyectual reflexiva, que involucra la subjetividad. Un procedimiento para la acción proyectual, que desde la gráfica, vincula la cultura del sujeto con su contexto, la arquitectura con el lugar, según el método hermenéutico.

Toda experiencia hermenéutica tiene su propio horizonte de lectura. Considerando que el sujeto es tal cuando alguien debido a sus condiciones únicas articulándolas con las exteriores logra constituirse de tal manera que pueda responder a lo real desde “su lugar”. Articulando a esta noción el concepto de conciencia perceptiva que considera a la experiencia del sujeto como comunicación interior con el mundo, el cuerpo y los otros, no es reductivo, sino inclusivo de otras estructuraciones previas como el inconsciente estructurado por el lenguaje.

La percepción es entendida como proceso cognoscitivo de estructuración de los datos elementales e inmediatos del conocimiento sensible, esta unificación permite distinguir un objeto, tanto del sujeto como de los demás objetos, esta percepción es retomada por nosotros internamente reconstituida y vivida por nosotros puesto que está ligada a un mundo del que llevamos en nosotros, sus condiciones únicas, pasado, cultura, las estructuras fundamentales.

Con su mirada el sujeto a través del ángulo visual recorta lo real delimitando aquello que será para él objeto de conocimiento.

Una vez constituido el objeto, se presenta como la razón de toda experiencia.

El recorte producido por el sujeto es un objeto, es un detenerse de la mirada, el enfoque seleccionado para contar la propuesta; el horizonte es lo que fija la identidad del objeto en el curso del recorrido exploratorio de la mirada. De la misma manera que registra el espacio, la estructura de horizonte, registra un presente, un tiempo, un detenerse del sujeto en el tiempo de la ejecución que implica concentrarse en el presente, registrar también el tiempo.

En la ciudad, el espacio plural de la cultura donde se encuentra la posibilidad de encuentro de la actualidad, su actualización y una memoria discursiva.

La construcción del “acontecimiento” implica condiciones de producción discursivas, la producción de efectos de sentido como representaciones de orden imaginario, es decir, de carácter inconsciente.

Para Muntañola la arquitectura reside en la experiencia colectiva de la interacción, en la vivencia dialógica que hace aparecer el espacio arquitectónico como condición y referencia de la participación socializada en un ritual. Arquitectura como marco y atmósfera de la convivencia política, como contexto movilizador de la imaginación dialógica. Desde la pedagogía básica, esta radical visión debe llevar a ejercicios que, prescindiendo de la formalidad externa (superficial) de los objetos edificados, pongan la atención en las atmósferas ambientales y las relaciones rituales de la interacción. Se supone que experimentando el espacio como acontecimiento relacional, la arquitectura se descubrirá

como contexto, como referente, como envoltura constitutiva de la significación situacional. Seguí de la Riva, (2012): 200-201.

La configuración del “acontecimiento” involucra, además, el proceso de producción discursivo que consiste en la actualización (reproducción/ transformación) de las condiciones de producción y de las representaciones que plantea la idea de “memoria discursiva”, conceptos que serán retomados en relación con la interpretación de lo que se anota y lo que se grafica.

La producción de gráficas de síntesis conceptual de plantas y cortes se interpreta según una propia lectura del movimiento moderno, espacialmente como “campo de fuerzas”, donde los sujetos se desplazan en acción, realizando actividades o se detienen en reposo.

Asimismo, los croquis de armado de la propuesta, las fotografías de la maqueta y las notas se “leen” en relación al enfoque seleccionado. La gráfica es considerada instrumento de indagación.

Ejercicios de pedagogía proyectual básica

Se plantea armar un modelo conceptual de espacio expresándolo en una maqueta física.

Fotografiar con fuentes de luz natural y artificial.

Incorporando la figura humana y un paisaje conceptual permite alejar a la maqueta de la cuestión puramente objetual y expresar su dimensión cultural de producción de sentido. Para potenciar las posibilidades de expresión.

Operar organizando y registrando los elementos de arquitectura y sus relaciones, destacando la importancia de la modulación.

Controlar y verificar mediante herramientas digitales. Todas las instancias operativas involucran a la acción digital, desde la fotografía, hasta los programas que trabajando con la modulación permiten construir el modelo digital. La intervención mediante software para la edición de esta maqueta digital inducirá a nuevas lecturas, como acontecimientos propuestos para provocar otras miradas.

Se construirá un modelo análogo a la arquitectura (expresado en una maqueta) que delimite un espacio interior [podrá tener 1 o más niveles] y que posibilite que dichos espacios tengan una relación fluida con el exterior. Se deberá contemplar también el uso de desniveles que deberán ser salvados a partir de la incorporación de planos inclinados (teniendo en cuenta que una rampa no podrá tener una relación superior a 1:10 y una escalera no podrá superar 1:1,4).

Las unidades propuestas devienen de conceptualizar los elementos de arquitectura el muro, el techo y el piso (como así también las circulaciones verticales) como “planos” y las vigas y columnas como “líneas”.

Para su construcción se utilizarán los siguientes elementos (no se deberán utilizar todos necesariamente):

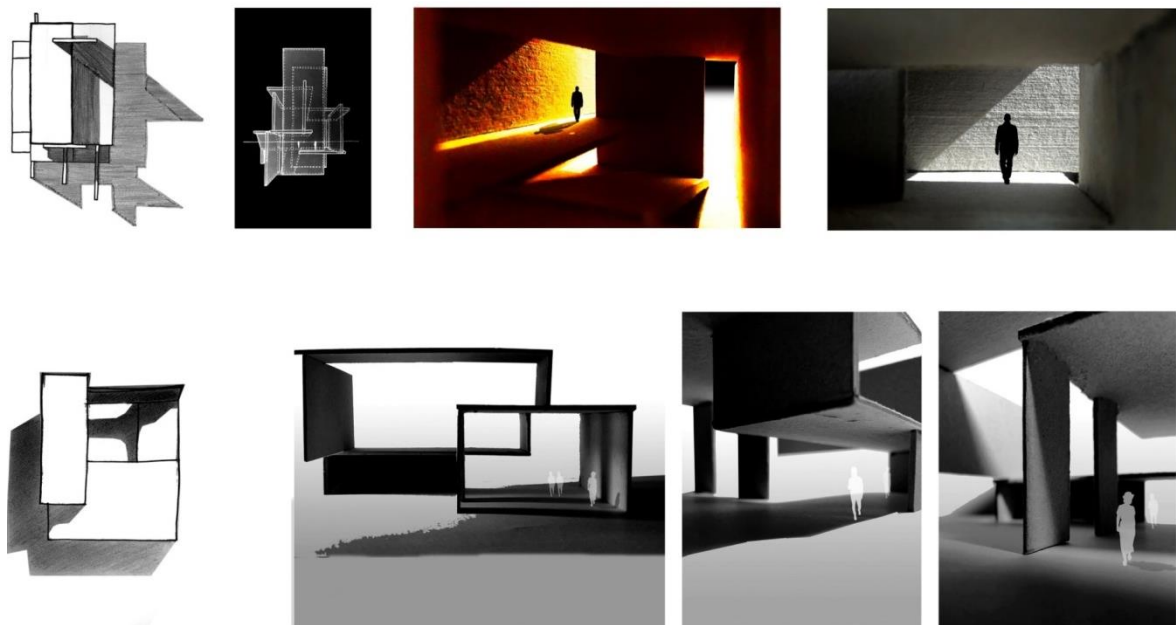
4 rectángulos de cartón de 3mm de espesor, 10cm x 2,5cm (rampas, caminos, etc. se podrán cortar en rectángulos más chicos).

10 rectángulos de cartón de 3mm de espesor, 15cm x 5cm (planos de techo, muros, pisos, etc.)

2 Varilla sección rectangular de 3mm x 5mm (columnas y vigas)

Se tomarán fotografías del modelo análogo (maqueta) que pongan en relación el interior con el exterior, permitiendo estudiar a su vez de qué manera la luz incide/modifica el espacio propuesto (Figura 1).

Figura 1: Lámina Trabajo Práctico N°1



Autor: alumno Gersom Carabajal - EG2 2019

Se podrá modificar la maqueta en función de lograr nuevas situaciones espaciales. Para esto se fotografiará la propuesta en un espacio exterior (celular o cámara digital) utilizando luz natural para estudiar cómo ésta incide en el interior del espacio construido (en caso de no ser posible, se deberá utilizar luz artificial con el mismo objetivo).

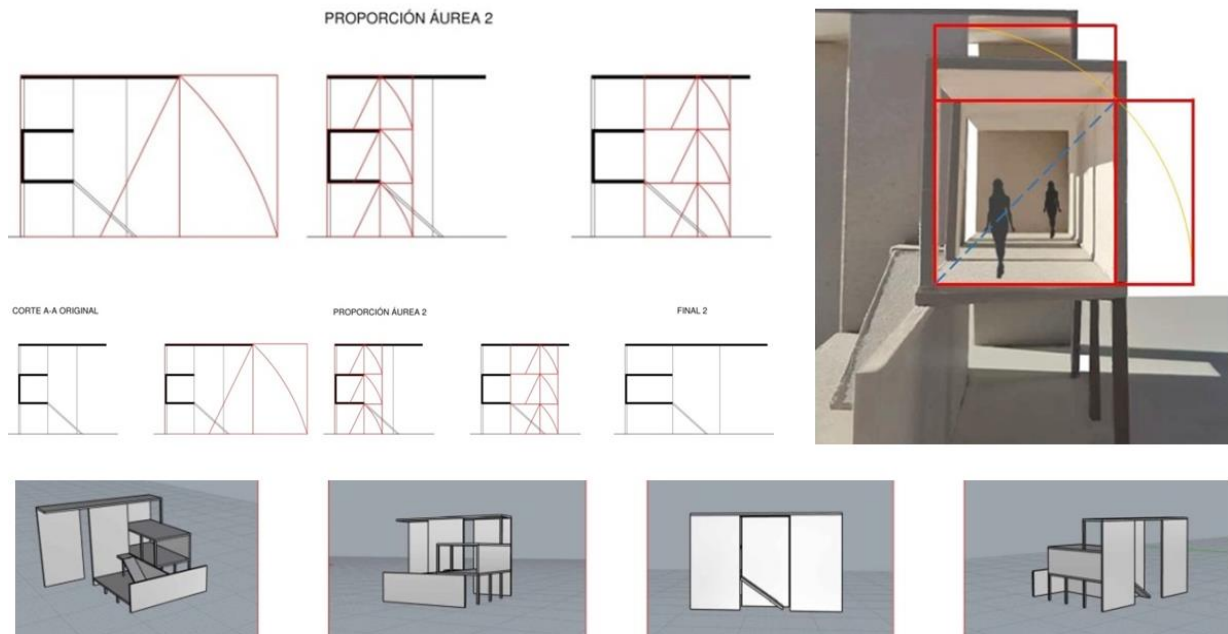
Una vez capturado, se procederá a la manipulación digital de las imágenes mediante el uso de software de edición/postproducción (se introduce un tutorial del mismo).

Como punto de partida de estas operaciones se debe analizar dichas imágenes superponiendo como primera capa de las ediciones las líneas de estructura mínimas para la construcción de dicho espacio (LH, PF's, etc.). Luego de esto, se procederá a incorporar la figura humana a las fotografías seleccionadas con la intención de proporcionar el espacio a partir de la figura humana (definir escala). Se incorporan también distintos elementos que se consideren necesarios para el desarrollo del relato gráfico (vegetación, fondos, otras figuras, etc.)

Una vez hecho esto y teniendo siempre presente la nueva proporción que ha adquirido el espacio seleccionado a partir de la incorporación de la figura humana en acción o reposo, se deberá trabajar de manera intencionada en el uso de las diversas variables gráficas que nos permitan poner acento sobre las cuestiones que el proyectista considere más significativas de su propuesta de espacio (juego de luces y sombras, relación interior exterior, posible materialidad, relación entre diversos espacios interiores, condición estructural, etc.). Espacios abiertos, encuadre y acentos, fugas exageradas para dar cuenta de los efectos de sentido que producen.

Se busca que la percepción de estas imágenes induzca a nuevas acciones didácticas, dando lugar a la aplicación de la geometría como instrumento de ajuste de las proporciones. Conduciendo a otra nueva acción, la interpretación del proceso proyectual en las gráficas híbridas, abriéndose al juego de descubrir estrategias, como producción de los estudiantes (Figura 2).

Figura 2: Lámina Trabajo Práctico N°3



Autora: alumna Lola Sanchez - EG2 2021

Según expresa Gadamer, “Esto ya lo describió Aristóteles, formulando con ello el pensamiento de todos los griegos. Lo que está vivo lleva en sí mismo el impulso de movimiento, es automovimiento. El juego aparece entonces como el automovimiento que no tiende a un final o una meta, sino al movimiento en cuanto movimiento, que indica, por así decirlo, un fenómeno de exceso, de la autorrepresentación del ser viviente...” (1991,p:31)

El juego humano incluye la razón, la intencionalidad, fines y medios para lo que se quiere lograr. Así el sujeto se expresa en la autorepresentación un trabajo serio y apasionado. El jugar implica al otro, es jugar con otro y para ello se precisan las reglas.

Como suele decirse, una imagen se «lee», igual que se lee un texto escrito. En este trabajo los docentes “leemos” el trabajo de los estudiantes, sistematizando el abordaje conceptual de lo expresado por el alumno. Las palabras le otorgan voz a la imagen. La obra tiene así una identidad hermenéutica. Esta identidad tiene algo que decir, podemos a través de las palabras producir un sentido posible, una interpretación. Convirtiéndonos en lo que Gadamer llama co-jugadores formando parte del juego.

La grafica híbrida, nuevas lecturas.

Marc Augé plantea con respecto a la educación en su libro Futuro que tenemos la oportunidad de refundar la sociedad si tenemos en cuenta al hombre es su singularidad y su universalidad.

En un contexto donde la incertidumbre y la improvisación muchas veces frena la dinámica del pensamiento necesaria para la actividad proyectual. Este trabajo hace visible las diferentes miradas de lo real poniendo en marcha el proceso cognoscitivo y el dialogo.

Las sucesivas experiencias que ofrece cada etapa del armado del trabajo, se superponen una a otra reafirmando la lectura producida. Se abren a la exploración de la imaginación, que al expresarla en imágenes y espacios concretos en el modelo, muestran los rasgos de la cultura en la que participan.

De este modo se desafía a la cultura de la imagen como verdad absoluta y se propone una interacción de los medios de representación gráfica como oportunidad para repensar el espacio de la arquitectura, desde una mirada reflexiva propia.

Estas operaciones gráficas interactivas posibilitan la acción cognitiva para la interpretación del proceso proyectual. El sujeto estudiante opera con la gráfica híbrida como una herramienta que interactúa con la realidad que plantea, abriéndose al juego con sus pares, exponiéndose, desafiando y escuchando otras lecturas de esas imágenes. Estableciendo su propio pensamiento, abordando otras miradas, construyendo subjetividad.

El espacio se arma como metáfora de puerta urbana, separa el interior y el exterior. Incorporando la figura humana a la manera de René Magritte que en base a la manipulación de objetos sacados de su contexto se dirige al observador generando interrogantes acerca de lo real por medio de la imagen visual.

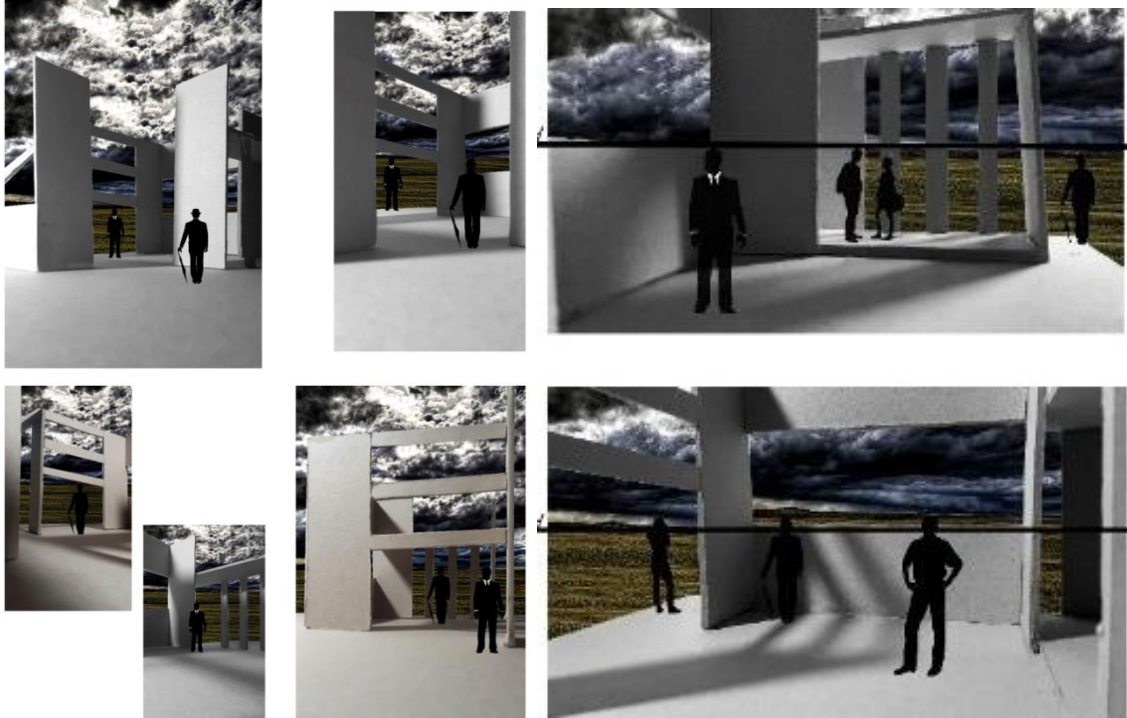
En el trabajo se incorporan el cielo las nubes y la figura del gentleman, con su atuendo urbano llega a los límites de la ciudad (Figura 3).

El ciudadano de la metrópoli se aleja de la ciudad vacía del confinamiento, ya que como expresó no puede disfrutar de su arte.

Como expresa Charles Baudelaire en *Las muchedumbres*:

“No a todos les es dado tomar un baño de multitud, gozar de la muchedumbre es un arte; y sólo puede darse a expensas del género humano un atracón de vitalidad aquel a quien un hada insufló en la cuna el gusto del disfraz y la careta, el odio del domicilio y la pasión del viaje”

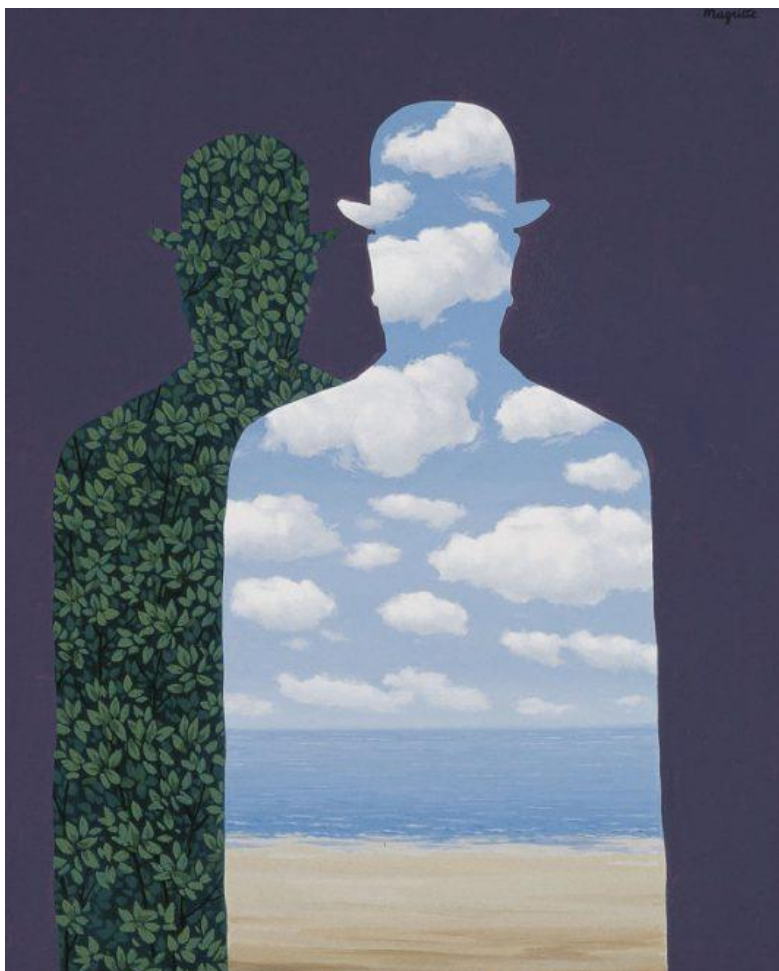
Figura 3: Lámina Trabajo Práctico N°1



Autora: alumna Camila Ramos - EG2 2021

El ciudadano del bombín y paraguas se aleja de una ciudad sin actividades aquella cultura urbana de la que era parte constitutiva, camina por un piso neutro que continua en el espacio físico que limita con un paisaje abstracto y plano (Figura 4).

Figura 4: La Belle Société



Autor: cuadro de Magritte, 1965-66 óleo sobre lienzo

<https://intangibles.fundaciontelefonica.com/experiencias/magritte/>

Donde el cielo limita con el horizonte definido por la tierra con su textura. Se construye un lugar de encuentro donde otro ciudadano lo recibe. Este con ropas contemporáneas está dispuesto a viajar a la ciudad si resulta necesario, pero ha elegido vivir fuera de la ciudad.

Esta lectura expresa esta cuestión significativa de la cultura contemporánea.

Lo “nuevo” se comprende como el trabajo con referencias diversas y alejadas en donde se prueban los cambios en la organización del planeta.

El sujeto se transforma en un artesano digital, que opera con la gráfica híbrida como una nueva categoría en la que busca las claves para entenderse con el mundo actual.

Para Marc Augé en las áreas del arte o del diseño (áreas que tienden a coincidir y superponerse parcialmente), el juego de las formas o los objetos lejanos no nace de las mismas exigencias. Tienen como origen una elección deliberada y toma sentido en los ámbitos privilegiados y conscientes de las inmensas posibilidades que ofrece teórica e idealmente la apertura del planeta en todos los aspectos. Proviene de un eclecticismo inspirado en la vocación humanista, opuesto al de los monopolios culturales y al etnocentrismo” (2012:84)

La gráfica híbrida como expresión potenciadora de las propias ideas, se evalúa en términos de proceso de investigación gráfica, se evalúan las diferentes instancias de aprendizaje y la posibilidad del estudiante de reflexionar críticamente acerca del proceso de producción gráfica y su estructura no lineal.

De este modo aparecen nuevas modalidades de trabajo que se complementan en la estrategia proyectual, para construir un sujeto disciplinar que aborde críticamente el mundo en que le toca actuar. Descubriendo en las herramientas gráficas estrategias válidas para pensar el espacio, no para generar imágenes que lo seduzcan, sino como estímulo para encontrar un camino para la acción.

Conclusiones: Como resultado de esta Taxonomía educativa integradora entre medios el alumno logra deducir el proceso proyectual como una secuencia de operaciones gráficas que ha construido en su memoria, provocando nuevas miradas, recuperando su experiencia en el espacio, desde sus conocimientos previos y haciendo lecturas desde la expresión del otro.

Bibliografía

Arnaldo, J., Bonet, J.M.; Creco, C.; Fauchereau, S.; Pinharanda, J.; Rühle, V. y Vitiello, (2008) *Imagen y palabra* Ediciones Arte y Estética. Círculo de Bellas Artes. Madrid.

Augé, M. (2012). *Futuro*. Buenos Aires. Adriana Hidalgo editora.

Gadamer, HG (1991) *La actividad actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona. Editorial Paidós.

Gadamer, HG (1998) *Método y verdad II*. Salamanca. Ed. Sigueme.

Medina Dugarte, A. (1996). Taxonomía educativa integradora como estrategia didáctica para la planificación instruccional. *Revista Ciencias de la Educación*. <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/a2n20/2-20-2.pdf>

Seguí de la Riva, J. (2012). *Sobre dibujar y proyectar*. Buenos Aires. Editorial Nobuko.