

Paper

La enseñanza de proyecto en el aula Diferentes miradas de la producción visual de los proyectos

Pazos Zanotta, Laura Fabiana

laurapz@vera.com.uy

Universidad de la República. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Instituto de Proyecto / Departamento de Representación. Montevideo, Uruguay.

Palabras clave

Objeto, Representación, Talleres, Productos Visuales.

Resumen

En la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo (FADU), la formación del arquitecto, en el área de proyecto se desarrolla en los Talleres.

Un ejercicio inicial de la carrera se plantea prácticamente como un objeto escultórico, que puede poseer alguna funcionalidad básica (recorrerlo, sentarse en él, o cualquier forma de apropiarse de manera sencilla), una estructura simple que pueda ser creíble en su estabilidad, con materiales conocidos en su comportamiento, por el simple hecho intuitivo de ser usuarios de la arquitectura.

La ejercitación planteada por los Talleres en los últimos años de la carrera exige un programa complejo, grandes superficies, diversos usos y necesidades, acompañado de la exigencia implícita de la viabilidad del anteproyecto en su estructura, su implantación, su materialidad y su sustentabilidad. Se traduce, también, en una representación compleja, que obedece a

normativas de simbologías y formas reguladas de dibujar.

Tomamos estos planteos, despojándonos de la componente técnica de la arquitectura, analizando el proceso creativo y el producto visual concreto. Analizamos la idea que surge del estudiante, que deberá desarrollar y que deberá ser evaluada por el docente.

Estos procesos nos permiten profundizar en los conceptos de creatividad y asimilarlos a otras disciplinas que se enseñan y se evalúan en su producción artística.

El foco será el análisis de los productos visuales de dos niveles de la carrera, y la multiplicidad de expresiones y técnicas utilizadas, el uso de la tecnología, y todos los recursos disponibles para la producción de estos trabajos.

Los productos visuales simbolizan un proceso de creación y transmiten una idea que responde al planteo del curso. Se insertan en el concepto de cultura visual y en un lenguaje visual, siempre teniendo en cuenta que son el resultado de un proceso de formación en el método de enseñanza por talleres de la FADU.

La Cultura Visual y los productos visuales.

Definimos cultura visual

Para este análisis se consideran distintas definiciones sobre Cultura Visual que enmarcan el contexto en el que se desarrolla.

Fernando Hernández (2015) elabora el concepto de cultura visual, desde varios puntos de vista, teniendo en cuenta la amplitud del concepto que lo define como de una “versatilidad no lineal”. Uno de los aspectos está relacionado con la imposibilidad de definir un mapa de la cultura visual, a diferencia de las artes visuales.

El primer punto de vista lo define por su dispersión y la novedad que presenta este campo. En esta línea, el autor, retoma el concepto de “rizoma” para definirlo, por los principios de multiplicidad y ruptura, en la estructura rizomática donde las conexiones se rompen y se crean nuevas conexiones. La cultura visual como rizoma, se aleja de la idea de lo lineal y lo compacto, en una continua expansión polimórfica.

En el campo de la arquitectura este mapa de cultura visual presenta esa multiplicidad que describe el autor. Las diferentes influencias que recibe esta disciplina, desde toda la cultura visual, generan cambios constantes en la representación de la arquitectura y en la morfología de la arquitectura. En el proceso de formación se accede a un flujo constante de información y de influencias, con un acceso de cultura a nivel mundial.

Otra cuestión planteada por Hernández, es que la cultura visual se refiere a un campo de estudio, donde confluyen diferentes disciplinas: la Sociología, la Semiótica, los Estudios culturales y feministas y la Historia cultural del arte, que dan como resultado diferentes perspectivas en lo teórico y en lo metodológico.

“...como educadores en el campo de las artes visuales, estamos relacionados con artefactos que son, en primer lugar, representaciones visuales y, en segundo lugar, que constituyen posicionalidades y discursos, a través de actitudes, creencias y valores, es decir, que median significaciones culturales.”
Fernando Hernández (2005)(p.12).

En esta misma mirada, el concepto, para Imanol Aguirre (2015), influye en la educación, desde diferentes líneas de argumentos: esta cultura trae, a la educación, nuevos cambios y propósitos, y el argumento que podemos tomar para este análisis es el de “avanzar de una pedagogía de la crítica cultural, hacia una pedagogía de la experiencia.”

Encuentra que los estudios de cultura visual han generado cambios en las miradas, añadiendo el interés por lo visible, por la visualidad como campo para ser observado y para observar desde él. Para el autor, se abren espacios para un estudio que tiene en cuenta especificidades de contextos y circunstancias del objeto de estudio, dejando atrás las “grandes narrativas universalizantes”.

Para Nicholas Mirzoeff (1999) lo visual es transformado por la interacción social. En la vida cotidiana, la imagen tiene mayor peso que el producto o el objeto al que refiere, domina lo visual.

La experiencia visual en la cultura posmoderna y la habilidad para analizar lo observado, implica para el autor, que la cultura visual se convierta en un campo de estudio. Los medios visuales de comunicación se entienden en forma colectiva, señala el cambio constante de estos medios visuales de comunicación y sus usos, teniendo que aceptar la cultura visual en su estado variable.

Las partes de la cultura visual, se definirán, para Mirzoeff (1999) por la interacción entre el espectador y lo que mira, definiendo este intercambio como acontecimiento visual y lo que se observa como aparato visual.

En este contexto, debemos considerar la educación artística, en el concepto de Imanol Aguirre (2008) de arte como sistema cultural y sus consecuencias para la formación en el arte.

Plantea que se deberá explorar la sensibilidad colectiva, el entramado de valores sociales y culturales implicados en el hecho artístico. Lo que nos lleva a

la necesidad de considerar estos mismos argumentos en el proceso de creación en la arquitectura, que se encuentra inmersa en la misma cultura y que produce objetos, que necesitan insertarse en este contexto cultural.

El autor maneja los diferentes factores que configuran una experiencia artística y en particular los que influyen en un proceso de educación artística, tomando para el desarrollo de esta investigación el concepto del valor social del arte y las instituciones culturales como contexto de la experiencia artística.

Imanol Aguirre (2006) refiere a los modelos formativos en educación artística, distinguiendo tres grandes modelos de formación.

El logocentrista, centrado en el valor del objeto artístico y la importancia de transmitir ese valor a los educandos, mediante el aprendizaje de preceptos que rigen la virtud estética de las artes.

El segundo es el expresionista, centrado en el sujeto creador del arte y el resultado como una expresión de su interior, donde la práctica artística reside en transmitir y expresar sentimientos y emociones.

Por último, el modelo filolingüístico, el más actual, para el autor, define que el arte es un lenguaje, por lo que se puede observar, decodificar imágenes y mensajes visuales, a la vez que se pueden producir los mismos y hasta emitir mensajes con y sobre las imágenes.

Al dominio de estas competencias, lo define como “alfabetización visual”. El punto común de los modelos de educación que describe Aguirre (2006), es el objeto de estudio, *“considerar a las artes y a sus producciones como hechos autónomos, derivados de la relación entre el sujeto creador y el objeto creado.”* (p. 11)

Para el autor, el conocimiento y el entretenimiento, en las sociedades tecnificadas, se construyen visualmente, focalizando en los estudiantes, donde plantea que la importancia de lo visual en sus vidas los aleja de los educadores, formados en la cultura de la letra.

Elizabeth Ellsworth (2005), también refiere al aprendizaje, en su visión, considera a la educación estética como experiencias que surgen del lugar más elemental de la intelectualización, la “relación experimental”, las experiencias fuera del aula en espacios interdisciplinarios. Este concepto reafirma la necesidad de generar conocimiento en el contexto donde nos desarrollamos, cultural y socialmente.

En su planteo de realizar experimentaciones pedagógicas en contextos no tradicionales, o situaciones externas a los centros de estudio, en particular en la formación del arte, del diseño, de la arquitectura, refiere a la creación de diseños que involucran a los usuarios, desde sensaciones como la memoria, el reconocimiento y la cognición.

Como reflexión de los hechos artísticos, de los productos, Imanol Aguirre (2008), considerando el arte y su contexto cultural y la forma de significarlo

mediante la educación artística, plantea que la interpretación del artefacto, puede ser valorada, en tanto las interpretaciones sean próximas al contexto en el que se produjo, por la concepción del mismo en un entorno y contexto determinados y determinantes.

Sin embargo, para el autor, la performatividad del arte radica en que las obras de arte se usan y “reproducen” en todos los contextos que la consideren como tales, más allá de si el receptor conoce el sistema de reglas con las que fueron producidas y su origen cultural. La significación estética de un producto artístico, se genera en el contexto o espacio simbólico que esté dispuesto a reconocer a este elemento como arte.

Fuera de los orígenes culturales del objeto, la obra de arte posee un sistema de significación, que hace emerger la sensibilidad e imaginación del receptor, que posee sus propias categorías culturales y valores que pueden en el mejor de los casos tener puntos en común con las del productor.

Aguirre (2008) reconoce que, en la formación, el conocimiento de la variedad de recursos creativos en los distintos contextos de producción artística es un excelente insumo para las producciones propias.

Realizar arte, luego de poder analizar los contextos de uso y producción de los constructos estéticos estudiados, no significa repetir formas o procedimientos de las culturas estudiadas, sino que se debe llegar a desvelar valores estéticos, procedimientos empleados, formas, que contarán como insumo a las categorías estéticas y el bagaje icónico de quien produce este nuevo objeto. Para el autor, es necesario mostrar la relevancia del uso de la noción dinámica de la cultura que orienta la educación artística.

Teniendo en cuenta todas las consideraciones citadas, referentes a la Cultura Visual, en la relación con la formación y lo académico, nos centramos en los objetos de la investigación que son los productos visuales que realizan los estudiantes de arquitectura en el marco de un curso de Proyecto en Taller.

Estos productos se encuentran determinados en parte por el momento cultural en el que se insertan y al que pertenecen sus autores.

Situamos la producción visual de los trabajos de los estudiantes de taller, a modo de representación de un objeto funcional o de un proyecto arquitectónico, en el contexto actual. En este contexto, la cultura visual y el acceso a ella por diferentes medios, disponibles aún desde antes de su ingreso a la universidad, y el bagaje de información a la que pueden llegar en todo momento, es parte determinante de la formación del estudiante. Ya sea para sus creaciones, como para la interpretación de otros productos visuales, y representaciones de obras de arquitectura.

Por lo expuesto, el análisis de los productos visuales debe considerar las diferentes definiciones de cultura visual, enfocándonos en particular en aquellos productos que se crean en el contexto estudiado de los talleres de proyecto de FADU.

Estos objetos se encuentran, como ya está referido, insertos en la cultura visual y sus autores estudiantes universitarios, son parte de ella.

Son representaciones que utilizan el lenguaje visual. Estas representaciones serán bidimensionales: plantas, cortes, fachadas, esquemas y diagramas. En estos tipos de representación la realidad se expresa en dos dimensiones. Y tridimensionales: maquetas y maquetas virtuales (tres dimensiones en un espacio virtual).

En una clasificación de acuerdo al carácter de las representaciones, podemos situar nuestro objeto de estudio en las representaciones visuales de carácter artístico, donde la intención del autor es crear conocimiento crítico y poder generarlo mediante nuevos códigos.

Al mismo tiempo, la representación es una forma de transmitir un mensaje, éste puede ser explícito o implícito o poseer ambas clasificaciones.

En resumen, los productos visuales, pueden clasificarse en el tipo y contenido del producto, teniendo en cuenta el contexto en el que se desarrollan, quiénes y para qué los crearon, pudiendo decodificar en ellos mensajes manifiestos y latentes.

Los productos visuales que pueden ser tocados, analizados en su materialidad, con tres dimensiones, aportarán otra información desde este sentido que se suma a lo visual.

En definitiva, es necesario analizar estos productos visuales, sin olvidar que en el contexto en el que se desarrollan, en lo académico, son objetos a ser vistos, analizados, comprendidos y evaluados por los docentes, formados en la misma disciplina, que pautan las premisas y los referentes que determinan estos resultados formales.

Se vuelve interesante, entonces, que estos productos visuales puedan trascender la frontera del entorno académico, controlado y dominado por todos los actores que se mueven dentro de la misma disciplina, desde los diferentes lugares de acción.

Los productos visuales

Las imágenes y los procesos creativos

La arquitectura es una disciplina fuertemente marcada por lo visual. Miramos arquitectura, la entendemos y la mostramos con imágenes. Comunicamos proyectos y obras arquitectónicas desde lo visual, con imágenes potentes y significativas, intencionadas al mostrar.

El desarrollo de la tecnología y los programas informáticos que aumentan en su complejidad y mejoran sus productos en cada nueva versión, nos sitúa en un contexto cultural, donde la cultura visual nos condiciona al poder de las imágenes. La disponibilidad de imágenes y el acceso inmediato a ellas determinan procesos creativos en cualquier disciplina.

Si nos centramos en la arquitectura, podemos hacer un breve recorrido de los recursos disponibles para mostrar esta disciplina, desde la génesis de la idea del proyecto hasta su desarrollo y concreción. Agregando posteriormente la difusión de la obra construida.

El acceso a la información en tiempo real posibilita la coexistencia de diferentes modalidades de expresión de arquitectura, teniendo disponibles ejemplos de numerosos recursos gráficos para expresar una idea.

En comparación, los tiempos anteriores a la información en línea, se pautaban por técnicas y corrientes expresivas que se difundían mediante recursos gráficos impresos y que generaban una inercia mayor entre el tiempo de conocimiento de las técnicas y su mantenimiento como nuevo recurso expresivo.

Los recursos materiales para las técnicas expresivas que se visualizaban en publicaciones, una vez que se podía acceder a ellos, requerían de un período de práctica para dominar su utilización. Una vez dominada la técnica se profundizaba en las capacidades que presentaba y permitía liberar al autor en su capacidad expresiva. Los nuevos materiales que seguirían surgiendo necesitarían de todo este proceso para ser incorporados.

La investigación en los procesos de enseñanza de los talleres de proyecto

Los invitados externos a la FADU y el análisis de 2 ejercicios

En la investigación se busca una mirada externa para poder generar la reflexión de todos esos componentes de los productos visuales que no pudieron verse dentro del ámbito donde se generaron. Existen recursos y referencias que pueden ser descubiertas por miradas ajenas a los protagonistas.

La visión externa de profesionales que trabajan con la cultura visual, que intervienen en procesos creativos, de formación académica artística y arquitectónica, aporta a esta investigación, una mirada despojada de los conceptos puramente arquitectónicos y de la didáctica del curso, nos centra en los productos visuales como manifestación de la cultura.

La propuesta, para estos observadores, fue analizar imágenes, estos productos, teniendo en cuenta la influencia de la cultura visual en sus resultados. Son objetos generados en un contexto académico que los limita en tiempo y responden a formatos determinados. La intención es poder visualizar en estos objetos elementos ajenos a la arquitectura. Encontrar la influencia de la fotografía en los fotomontajes que persiguen incansablemente la representación de la realidad. La influencia de otras artes en el uso de formas y colores, también la combinación de ellos. Recrear lugares y escenarios que tenemos guardados en la memoria, producto del cine o las artes escénicas.

Es posible analizarlas desde el contexto tecnológico en el que se desarrollan y en el que viven sus autores. Los programas informáticos que posibilitan la

generación de formas y espacios que materialmente no podríamos construir y que son el punto de partida para la arquitectura.

La influencia de las formas orgánicas. La incorporación de conceptos contemporáneos como la sustentabilidad reflejada en un producto visual, el uso de materiales amigables con el ambiente, la cultura del reciclaje.

La idea es buscar en estos productos algunos de estos elementos que trascienden la representación de arquitectura y que se muestran en estos productos visuales como elementos claves del contexto social, cultural, político y económico en el que fueron creados. La representación de la arquitectura ha ido acompañando estos contextos, como forma de expresión y de creación artística que conlleva.

Frente a esta propuesta, tres entrevistados externos respondieron desde su visión y formación.

Reflexiones de los entrevistados externos

Como característica común, los tres entrevistados poseen una importante experiencia docente, en disciplinas artísticas. Sus intervenciones tienen reflexiones desde lo pedagógico, sus experiencias en el aula también son referencias que vuelven frente a los objetos presentados. Estos productos visuales son resultado de un planteo académico de un curso de formación universitaria y despiertan análisis de temas que ya surgieron en la investigación.

El proceso creativo es uno de los temas, lo que pasó antes de llegar al resultado final. Los colaboradores pudieron acceder al planteo del ejercicio, pero no accedieron a la visión de los autores, desde esa incertidumbre se despierta el interés de estos procesos.

Xabier Laka, en varias partes de la entrevista vuelve al ejercicio, al proceso creativo: “Entiendo que un ejercicio siempre es como una situación, un decir: “supongamos que...”, obviamente hay muchas situaciones que se dejan de lado. Cuando se plantea un ejercicio se trata de ponerse en un “aceptemos esto y desarrollémoslo”. Esa situación se vuelve proceso en uno que es transformador.”

“Un ejercicio no necesariamente es una promesa de solución. Es una pregunta, más que un problema, que no tiene que tener respuesta o solución. Es una situación que en proceso de meterme en ese “supongamos que”, se produce ese proceso de transformación. Quizás la pregunta está en la credibilidad que pueda tener una enseñanza a tiempo lento que exige la enseñanza universitaria.” Aparece el factor tiempo, con las observaciones de los entrevistados externos.

Sobre el proceso creativo agrega: “Creo mucho en vivir el ejercicio. Un proceso creador o un proceso investigador que no tiene que ser sentido o creído desde el principio. Tengo que “suponer que” y ver si realmente me lo voy a creer en

ese proceso. Tengo que ver qué ocurre conmigo en ese aprendizaje disciplinar. No tiene que haber una promesa de solución.”

“El recurso de representación me es indiferente. Cada circunstancia, es la adecuación materialidad-forma para que cobre sentido. Que sea analógico o que sea digital es adecuado para cada circunstancia... Me despiertan diferentes sensibilidades, la realidad me la procura aquello que se ha logrado, no el medio que con el que se ha hecho. Verosimilitud de implicación, no de representación.”

Mientras que Jabier Elorriaga expresa: “Entiendo que, al ser una academia, el objeto que ordena los planes de estudios debiera ser la arquitectura en tanto que arte, que, aunque suene un poco vehemente, sería el lugar o marco común donde enseñanza y aprendizaje podrían confluir. De este lado de la enseñanza con la intención de establecer la diferencia entre producto/objeto y "cosa" surgida de la creación (evitamos la palabra creatividad), por tanto diferencia entre cultura y arte, decimos que los primeros "imponen su sentido" (es decir, la solución estaría dada de antemano, sería una convención más), mientras que las segundas median, un indicativo ciertamente interesante del inicio de una aventura creadora (arquitecto) que daría sentido disciplinar a la acción propuesta (ejercitación) en relación a los sujetos (habitantes) que reclaman ser tenidos en cuenta en su singularidad.”

Tenemos en las dos visiones la intención de dejar claro que en un proceso creativo existen más “productos” que el objeto visual que tenían para analizar. Es el desafío de crear y los procesos internos de aprendizaje de los autores que no pueden representarse en los ejemplos que recibieron.

El otro tema, surgido a lo largo de la investigación, y que vuelve en la visión de estos docentes es sobre los alumnos, los estudiantes de ahora, a los que estamos formando actualmente, que son parte de una cultura visual y un contexto que puede ser diferente al de sus tutores.

Para Jabier Elorriaga: “el alumnado hace lo que puede con lo que les contamos, que son muy capaces de percibir (no solo de ver) la complejidad si los señalamientos son disciplinares y que, por supuesto, tienen sus grandes sueños listos para articularlos con las estructuras de sentido propias de cada disciplina.”

En la visión de Xabier Laka, los estudiantes: “Pertenece a una cultura del remix, donde tengo una serie de elementos ya construidos y yo tengo que ubicarlos, colocarlos en el sitio.”

Y relacionado a esto, surge la variable tiempo en la formación. El tiempo de los estudiantes, su tiempo académico, su tiempo en general. Laka expresa: “Otro tema es el transcurso del tiempo. Es un tiempo muy rápido en ellos. Es un tiempo del hago y hay poca durabilidad en aquello que hago. Esa es otra de las cuestiones que quizás yo incidiría en un ejercicio: ¿qué de eso es perdurable? no en el sentido solo físico, ¿qué es aquello capaz de aguantar el momento, el período o una época, aquello que sea capaz de trascender?, que pueda pasar

a ser estructura como existencia personal, social o epocal, de espacio y tiempo donde uno se entiende. Parte de lo que estoy viendo está cargado de una filosofía subyacente que determina esa cultura visual.”

Mientras que la cultura visual, citada en la anterior reflexión, y que ocupó el motivo principal para incorporar en la investigación a los observadores externos, despierta visiones diversas.

Para Jabier Elorriaga la cultura visual trae otras reflexiones, que amplían los conceptos manejados: “las disciplinas del arte y quienes las han dotado de contenido, es decir, los creadores, han trabajado al interior de las mismas, de sus límites y sus referencias, a la vez que han considerado sus sueños y sus imaginarios motores vitales de su acción, de su saber hacer, independientemente el curso que tomase la cultura de su tiempo. Es por eso que, a mi entender, esto que ahora llamamos “cultura visual” desde la Universidad y sus extensiones institucionalizadas de la “cultura”, que hace pocos años fue “arte relacional”, y así va la cosa cambiando de nombre, con todos mis respetos, a conveniencia del “discurso universitario” y de comisarios y funcionarios de “arte” pero sin arte, ávidos de visibilidad mediática y otros méritos curriculares, es una cuestión que desborda lo académico porque no sería equiparable a una disciplina, al sustentar su “supuesto conocimiento” en un discurso que particularmente calificaría de “delirante”.”

Desde este análisis plantea su disyuntiva entre cultura y arte, con una recomendación: la película “je vous salue Sarajevo” de Jean- Luc Godard (1993).

Y agrega una reflexión basada en el texto del arquitecto Horacio Terra Arocena en “La arquitectura como arte” (1924): “Habla de los elementos propios, de su conjugación, del cálculo geométrico sensible, “...de dar un alma sola a toda la comunidad de las almas!!!” En fin, las formas de la arquitectura es posible que sean infinitas..., pero quizá convendría recordar ahora que la forma propia y exclusiva de la Arquitectura no sería otra que la luz, la luz en tanto materia primera que sostiene cualquier operación espacio-temporal de un edificio.”

“Solo una cosa requiere el artista para expresar y es su lenguaje.

... La Arquitectura no escapa a esta ley general”

Cuando Mira Kallio-Tevin reflexiona acerca de que en la respuesta del estudiante, en su creación intervienen otros factores.

Explica: “El otro contexto es su conexión con el área, en éste caso la arquitectura. La tradición de la materia es usualmente comunicada y transmitida a los estudiantes en forma temprana durante sus estudios. Tal vez los estudiantes están familiarizados con algo de ello aún antes de comenzar sus estudios. Familiarizados con las tradiciones, convenciones y prácticas del área, poseen un rol importante desde el inicio. Teniendo eso en cuenta, es interesante para mí, ver si los resultados del taller podrían ser algo diferentes si

los estudiantes fueran por ejemplo estudiantes de arte, o de educación artística. En mi opinión, la tarea de por sí está conectada con el campo de la arquitectura y es una parte de la transmisión de tradiciones, creencias, convenciones, prácticas e ideologías que están por detrás de los valores estéticos. Por eso, en mi opinión el trabajo propuesto apunta a los contextos de las especialidades más que a la obra en sí.”

Los podemos llamar cultura visual, lo podemos llamar su saber hacer y sus sueños, pero vuelve a aparecer, también en los observadores externos, estos entrevistados externos formadores en Arte, la noción del proceso creador como lugar donde se vuelcan diferentes insumos que pueden provenir de cualquier experiencia que su autor incorpore.

A modo de reflexión final

Los Productos Visuales/ Objetos analizados como obra creativa toman, por fuera del proceso que los engendró, un protagonismo que permite su análisis desde la materia trabajada, la historia narrada. Se visualizan como arte y como producto de la cultura visual.

Para poder analizarlos agregamos la visión externa que despoja de la carga del conocimiento de los procesos creativos que contienen.

Podemos perder en este camino la visión que los productos visuales son el reflejo del proceso y que es entendido por sus autores y sus tutores, pero resulta más difícil de entender cuando se lo saca del ámbito en el que se engendró.

Son, estos productos, el resultado de una propuesta didáctica. La solución que encontraron sus autores frente al estímulo que recibieron. Estos productos fueron estimuladores para la reflexión externa.

Podemos cerrar estas conclusiones citando a Elsworth (2005):

“Arquitectos, artistas, productores de medios y diseñadores de experiencias basadas en el contenido, exposiciones de museos y espacios públicos están inventando “camino procesuales”, “instrumentos comunicativos”...espacios arquitectónicos y paisajes urbanos con intención pedagógica, y lo hacen de manera que enfatizan procesos y eventos no cognitivos, no representativos como movimiento, sensación, intensidad, ritmo, pasaje y cambio. Parecen apuntar sus diseños, para involucrar a sus usuarios de manera que excedan los mecanismos psíquicos tales como memoria, reconocimiento o cognición.”
(p. 6)

Bibliografía

Aguirre, Imanol (2008). Las artes en la trama de la cultura. Fundamentos para renovar la educación artística. Universidad Pública de Navarra. Revista Digital do Laboratório de Artes Visuais (I-1), disponible en: http://www.ufsm.br/lav/noticias1_arquivos/las_artes.pdf.

Aguirre, Imanol (2006). Modelos formativos en educación artística: Imaginando nuevas presencias para las artes en educación. Universidad Pública de Navarra. En: <https://bitacoramaedar.files.wordpress.com/2013/08/imanol-aguirre-modelosformativos-en-e-artc3adstica.pdf>

Aguirre, Imanol (2008). Cultura visual, política de la estética y emancipación. En: Educación de la cultura visual, conceptos y contextos. España.

Aguirre, Imanol (2015). Hacia una narrativa de la emancipación y la subjetivación desde una educación del arte basada en la experiencia. En: Política Educativa. Docencia N°57. España.

Bergera, Iñaki (2017). Arquitectura, mirada y cultura visual. Revista ZARCH. Número 9 (2017). Universidad de Zaragoza.

Borgdorff, Henk (2006). El debate sobre la investigación en las artes. Escuela de Artes de Amsterdam. En Carion: Revista de ciencias de la danza. Número 13, año 2010. España.

Borrachia, Alejandro (2009). NUEVAS ARQUITECTURAS en un mundo hiperconectado. Buenos Aires.

Carazo, Eduardo (2011). Maqueta o modelo digital. La pervivencia de un sistema. Revista EGA (Expresión Gráfica Arquitectónica), Número 17. Universidad Técnica de Valencia.

Carazo, Eduardo (2018). La maqueta como realidad y como representación. Revista EGA (Expresión Gráfica Arquitectónica), Volumen 23 Número 34. Universidad Técnica de Valencia.

Elsworth, Elizabeth (2005). Places of learning. Media Architecture Pedagogy. Editorial RoutledgeFalmer, Nueva York, Londres.

Fajardo- González, Roberto (2015). La investigación en el campo de las Artes Visuales y el ámbito académico universitario. (Hacia una perspectiva semiótica). Escena, Revista de las Artes. Volumen 74, número 2.

Hernández, Fernando (2005). ¿De qué hablamos cuando hablamos de cultura visual? En: Educação & Realidade. N°30.

Hernández, Fernando (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. Educatio Siglo XXI, N°26. Universidad de Barcelona.

Hernández Sampieri, Roberto, Fernández- Collado, Carlos y Baptista Lucio, Pilar. Metodología de la Investigación. Mc Graw Hill, México, 2006.

Kant, Manuel (1876) "Crítica del juicio" seguida de las observaciones sobre el asentimiento de "Lo bello y lo sublime". Madrid. Librería de Iruya.

Mirzoeff, Nicholas (1999/2003). Una introducción a la cultura visual. Londres. Ed. Pailós, Barcelona, Buenos Aires, México.

[Tesis de Maestría en Enseñanza Universitaria, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, UdelaR]

Vargas, Adriana (2010). Tipos de representaciones mediante el lenguaje visual (Blog). Recuperado de: <http://advvari.blogspot.com/2010/07/tipos-de-representaciones-mediante-el.html>

Zablaza, Miguel Angel (2013). La variable tiempo en la enseñanza universitaria. En: Revista Diálogo Educativo, vol. 13, número 38.

Anexo

Los entrevistados externos

Se invitaron para colaborar en la investigación a profesionales, que estuvieran relacionados desde su trabajo o su rol docente con alguna disciplina que desarrolle procesos creativos y artísticos.

- Jabier Elorriaga

Es escultor profesional desde la década de 1980 y profesor de Escultura en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea desde 1990.

- Mira Kallio-Tavin

Doctora en Artes. Profesora Asociada de Investigación y pedagogía basada en el arte. De la Escuela de Artes de la Universidad de Aalto, Helsinki. Jefa de investigación del Departamento de Arte.

- Xabier Laka

Escultor. Profesor de escultura de Bellas Artes. Doctor en Bellas Artes. Trabaja sobre las relaciones de arte, arquitectura y paisaje. Es su especialidad docente e investigadora. Trabaja con arquitectura, paisaje y escultura pura. En el territorio de investigación básica: buscar aquello que no se sabe y de investigación aplicada: poner en aplicación aquello que uno sabe.