



ciudades creativas

Aportes a la enseñanza del **Arte** y el **Diseño**

Proyecto CAI+D 2016. UNL

Compiladoras

Patricia Pieragostini (ed.)

Sara Lauría

Laura Badella



UNL • FACULTAD
DE ARQUITECTURA,
DISEÑO Y URBANISMO

UNL • FADU • LIDEM
Laboratorio de Insumos Didácticos
para la Educación Multimedial

Ciudades creativas.

Aportes a la enseñanza del Arte y el Diseño.

Ciudades creativas.

Aportes a la enseñanza del Arte y el Diseño.

Autores

Investigadores

Patricia Pieragostini
Sara Lauría
Laura Badella
Mónica Osella
Adriana Sarricchio
María Liliana Serra

Investigadores Colaboradores

María Elena Tosello
Nidia Maidana
María Florencia Platino
Andrea Valsagna
Maela Pascullo
María Eugenia Cardoni
Federico Raviol
Mónica Bachot
Nelson Bressan
Brenda Rivera
Rubén Suppo
Ivana Quarati

Colaboradores

Agustín Botterón
María Mercedes Tejedor

Cientibecarias/os

Augusto Domenicone
Lautaro García Fontana
Josefina Zentner

Tesistas de grado

María José Appendino
Lucía Carboni

Ciudades creativas.

Aportes a la enseñanza y el Diseño.

Compiladoras: Patricia Pieragostini, Sara Lauría y Laura Badella.

Editora responsable: Patricia Pieragostini.

Coordinación editorial y Dirección de arte: Laura Badella.

Gestión de contenidos: Josefina Zentner.

Diseño editorial: Brenda Rivera.

Corrección: Ana Cáneva

Autores

Investigadores: Patricia Pieragostini; Sara Lauría; Laura Badella; Mónica Osella; Adriana Sarricchio; María Liliana Serra.

Investigadores Colaboradores: María Elena Tosello; Nidia Maidana; María Florencia Platino; Andrea Valsagna; Maela Pascullo; María Eugenia Cardoni; Federico Raviol; Mónica Bachot; Nelson Bressan; Brenda Rivera; Rubén Suppo; Ivana Quarati.

Colaboradores: Agustín Botterón; María Mercedes Tejedor.

Cientibecarias/os: Augusto Domenicone; Lautaro García Fontana; Josefina Zentner.

Tesistas de grado: María José Appendino; Lucía Carboni.

Publicación realizada en el marco del programa
"Curso de Acción para la Investigación y Desarrollo" (CAI+D 2016)
de la Universidad Nacional del Litoral.

Proyecto: "Ciudades creativas: aportes a la enseñanza del Arte y el Diseño"

Directora: Patricia Pieragostini

Período: 2017 - 2020.

ISBN 978-987-88-0104-9

UNL • FADU • LIDEM

Laboratorios de Insumos Didácticos
para la Educación Multimedial

Santa Fe, Argentina. 2020.

Los contenidos de esta publicación están disponibles,
gratuitos, on line ingresando en:
<https://fadu.unl.edu.ar/lidem/>

Índice

Introducción	08
--------------------	----

Artículos

Alto Verde: Culturas, Identidades y Comunidades activas	16
--	-----------

Patricia Pieragostini; Florencia Platino; Laura Badella; Rubén Suppo.

Arte, Espacio Público y Políticas Públicas. La experiencia de "Arte Ciudad" en Santa Fe	24
--	-----------

Patricia Pieragostini.

Laboratorio Interdisciplinario de Diseño de la ciudad de Santa Fe: un espacio para la formación y la co-creación	41
---	-----------

Patricia Pieragostini; Laura Badella; Mónica Osella; Sara Lauría; Adriana Sarricchio.

Ciudades Creativas. Diseño e innovación para el fortalecimiento del ecosistema emprendedor de la ciudad de Santa Fe y la región	50
--	-----------

Patricia Pieragostini; Laura Badella; Mónica Osella; Sara Lauría; Adriana Sarricchio.

La cultura como herramienta en la construcción de ciudadanía	57
---	-----------

Maela Pascullo.

Arquitectura y Naturaleza. Territorios creativos insulares como recurso para dinamizar estrategias didácticas	77
--	-----------

Adriana Sarricchio; Federico Raviol; Mónica Osella; Nelson Bressan.

Travesías urbanas en clave de rutas singulares. La experiencia del Taller de Diseño Básico de FADU-UNL	85
---	-----------

Eugenia Cardoni; Patricia Pieragostini; Mónica Bachot; Adriana Sarricchio;
Federico Raviol.

Urbanismo Táctico en el Parque del Norte. Una experiencia de co-creación en el marco de la Estrategia de Resiliencia de la Ciudad de Santa Fe	87
--	-----------

Andrea Valsagna; Agustín Botteron; María Mercedes Tejedor.

Mediaciones del espacio aumentado (alguien me dijo que la virtualidad está emergiendo)	106
María Elena Tosello.	
Dispositivos didácticos aumentados para motivar aprendizajes significativos	132
María José Appendino; Lucía Carboni; María Elena Tosello.	
Estrategias de enseñanza para problematizar el diseño desde la dimensión cultural	147
María L. Serra; Sara Lauría; Nelson Bressan; Ivana Quarati.	
Travesía Litoral. La cadena productiva como experiencia de aprendizaje	154
Patricia Pieragostini; Josefina Zentner; Laura Badella; Federico Raviol.	
Fondo Regional de la Artes: arte, diseño e identidades culturales	163
Sara Lauría; María Florencia Platino; Mónica Bachot; Josefina Zentner.	
Museo de la Constitución: Diseño universal, innovación y accesibilidad cultural	169
María Florencia Platino; Mónica Bachot; Nidia Maidana; Patricia Pieragostini.	
La Habitación de escape: un espacio de encuentro entre ciencia, didáctica y diseño	175
Laura Badella; Brenda Rivera; Adriana Sarricchio; Eugenia Cardoni.	
La Ciudad Expandida como objeto de problematización del Diseño	182
Adriana Sarricchio; María Eugenia Cardoni; Federico Raviol; Nelson Bressan	
Transmedia educativa cuerpos, mediaciones y aprendizajes	188
María Elena Tosello; Patricia Pieragostini.	
El currículum integrado: la experiencia de la FADU-UNL	209
Patricia Pieragostini; Monica Osella; Adriana Sarricchio; Laura Badella.	
Recuperación de Residuos Secos en emprendimientos: un acercamiento a la economía circular en la Ciudad Santa Fe	226
Josefina Jael Zentner.	
Identidad cultural y Diseño: construir de forma colectiva	235
Lautaro García Fontana.	

Urbanismo táctico: creación de espacios con participación ciudadana.
El caso del Parque Norte en la ciudad de Santa Fe 244
Augusto Domenicone.

Autores | autoras 258

Introducción

Por Patricia Pieragostini

La presente publicación propone recorrer y compartir los principales logros, aprendizajes y experiencias del proyecto de investigación “Ciudades Creativas. Aportes a la enseñanza del arte y el diseño”, radicado en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo en el marco del programa “Curso de Acción para la Investigación y Desarrollo” (CAI+D – período 2017-2020) de la Universidad Nacional del Litoral.

La socialización de la producción colectiva de estos últimos cuatro años se presenta como oportunidad para la reflexión en torno al valor del arte, el diseño y la cultura en tanto motores para la transformación social y el desarrollo sostenible. Asimismo, se constituye en un aporte al fortalecimiento de la relación entre universidad, sociedad y territorio desde una mirada transdisciplinar construida a partir de colaboraciones diversas.

Es también una ocasión propicia para el reconocimiento y homenaje a quien fuera el mentor y maestro fundador de esta línea de investigación y desarrollo en el espacio de la FADU-UNL, nuestro querido Profesor Arquitecto Rubén Fidel Giordano. A la vez, el momento para hacer extensivo el agradecimiento a la Universidad Nacional de Litoral, por sus políticas académicas, de investigación y extensión sostenidas en el tiempo; a los expertos internacionales Enrique Glocner, Jordi Pascual, Jorge Melguizo, Felix Manito y Roser Bertran por la generosidad y acompañamiento en diferentes propuestas y a todas las instituciones, organismos y organizaciones locales, nacionales e internacionales con las que interactuamos para transitar este camino.

El proyecto integra una diversidad de formatos que, desde la investigación aplicada, proponen indagar, exteriorizar y promover la relación entre ciudades y territorios creativos, desarrollo sostenible y experiencias de arte, diseño e innovación con el objetivo de elaborar marcos conceptuales para encuadrar estrategias

didácticas transferibles a las prácticas en diferentes ecosistemas de aprendizaje. Desde esta perspectiva, interactuar en contextos facilitadores de la creatividad, abiertos a diálogos interculturales (Elisondo y Donolo, 2014) e incorporando los entornos virtuales que conforman territorios creativos digitales. Se pretende, además, alentar “aperturas de experiencias” diversas donde se valore el aprendizaje experiencial, promoviendo procesos creativos desde la perspectiva que plantea Corbalán de “utilizar la información y los conocimientos de forma nueva, y de encontrar soluciones divergentes para los problemas” (Corbalán, 2008: 16). La formación multidisciplinar del grupo, con una trayectoria de más de dos décadas en acciones de investigación, la diversidad de roles asumidos en funciones sustantivas universitarias -docencia, investigación y extensión como así también en la gestión pública, posibilitaron asumir diferentes desafíos para enlazar esta propuesta con un enfoque territorial de la problemática, que dio sustento al actual CAI+D 2020 en curso “Territorios Creativos - Oportunidades de Aprendizaje. Diseño, Arte y Tecnología para un desarrollo sostenible.”

En este sentido, a través del recorrido de la investigación se podrá visualizar el enfoque progresivo hacia la innovación social y el desarrollo sostenible, en consonancia con las palabras de Manzini

“...el diseño para la innovación social es todo aquello que el diseño experto hace para activar, mantener y orientar los procesos de cambio social que llevan a la sostenibilidad.” (2015: 81)

En la misma dirección se fueron incorporando marcos de referencia como Cultura 21 Acciones (CGLU), los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 (ONU) y la Nueva Agenda Urbana (Hábitat III).

Cabe mencionar que los resultados de los proyectos de investigación previos orientados a la didáctica de las disciplinas proyectuales y del arte: “Didáctica del Diseño” (CAI+D 2000); “Integración de las TIC a la didáctica del diseño y el arte” (CAI+D 2005); “Aplicación de las TIC a la didáctica del taller de diseño” (CAI+D 2009) y “La enseñanza del arte y el diseño en entornos interactivos de aprendizaje” (CAI+D 2013), han permitido implementar acciones de formación y desarrollar estrategias de innovación pedagógica que se potenciaron en la articulación con el programa UNL Virtual a través de las carreras en modalidad a distancia. En las mismas, los docentes extensionistas e investigadores han asumido diferentes responsabilidades tanto al interior de las propuestas académicas como en la gestión del Centro Multimedial de Educación a Distancia de UNL Virtual, actualmente denominado Centro de Educación y Tecnologías (CEDyT).



Estas acciones se recuperaron, actualizaron y ampliaron desde el paradigma de Ciudades Creativas en el CAI+D 2016, en un camino que progresivamente abrió el horizonte hacia las relaciones y contribuciones que las disciplinas del arte y el diseño pueden hacer al desarrollo sostenible de los territorios creativos. Aquí se hace mención a aquellos territorios que están ligados al protagonismo del conocimiento y del aprendizaje colectivo como recursos específicos, como propone Florida en esta idea de “regiones que aprenden”, que pueden mantener vivo su deseo de aprendizaje.

El modelo de las Ciudades Creativas e innovadoras basa las posibilidades de renovación urbana en la idea de que la cultura y la creatividad tienen un rol protagónico siendo las industrias creativas un factor central cuando se trata de generar nuevas estrategias de desarrollo económico:

Mientras que las industrias creativas contribuyen a la estructura social de una ciudad, la diversidad cultural y la mejora de vida diaria, refuerzan también sus comunidades y ayudan a la definición de una identidad común” (Maldonado, 2012).

Estas cualidades hacen que las Ciudades Creativas ocupen un lugar destacado en la agenda de la UNESCO, desde donde se gestiona la Red de Ciudades Creativas (2004), cuyo objetivo es hacer de la creatividad un elemento esencial para el desarrollo económico y social de la ciudad; compartiendo experiencias y conocimientos culturales de todo el mundo. Se propone, además, fomentar la innovación a través del intercambio de capacitación técnica y conocimientos específicos y promover la diversidad cultural a escala nacional e internacional.

Esta idea de red, pone también en superficie que los asentamientos urbanos no son unidades aisladas, sino que están integrados en un determinado espacio físico y forman parte de sistemas territoriales. El enfoque territorial del desarrollo contribuye a la capitalización de las potencialidades locales y regionales desde donde puede construirse un desarrollo más sostenible, inclusivo y equitativo; conectando entre sí las zonas urbanas, periurbanas y rurales, promoviendo la cohesión social y contribuyendo a la capitalización de las potencialidades locales y regionales. Como proponen Carlos Jardón y Klaus Gierhake, en su investigación sobre “Conocimiento local en territorios creativos”, los territorios se desarrollan sustentablemente si se transforman en entornos creativos (kreatives Milieu) (Kiese, 2004; Gorsler, 2006), capaces de desarrollar innovaciones que están en la esencia del aprendizaje de un territorio.

Otras de las características de las ciudades y territorios creativos es su capacidad de innovación basada en el capital intelectual, proponiendo como principal fuente de innovación el conocimiento (Sveiby, 2001), un conocimiento ligado a las posibilidades de puesta en valor de las potencialidades de los lugares, donde las comunidades construyen sus significaciones y valores compartidos a través de sus propias dinámicas sociales, culturales, productivas, económicas y ambientales. Este entramado se teje desde las complejidades y tensiones entre las identidades regionales y las diversas formas de globalización e internacionalización propia de los escenarios contemporáneos.

Un territorio creativo debe afrontar estos retos, y las Universidades tienen un rol estratégico, no solo desde la esfera de ser los grandes espacios de desarrollo del conocimiento y la formación de profesionales capaces de sumergirse en estas realidades, sino las capacidades instaladas en todas sus actividades sustantivas. El rol de las Universidades, y de las Universidades Públicas, es actuar desde la gestión, la docencia, la investigación y la extensión como verdaderos agentes de cambio, facilitadores del aprendizaje social para el desarrollo de una nueva idea de bienestar: un bienestar sostenible, “vinculado a la calidad del contexto, y por tanto al lugar y al territorio en su conjunto.” (Mazini, 2015: 251).

Habiendo situado al diseño en el campo de lo cultural y de la innovación social, se configura como disciplina que aporta a las transformaciones simbólicas y al desarrollo sostenible de las ciudades y los territorios, poniendo en juego los procesos de validación que los sujetos establecen entre ellos y en relación al mundo objetual. Estas estrategias de diseño e innovación también brindan conocimientos y metodologías que contribuyen a la gestión pública, en tantos instrumentos para la planificación de políticas en concordancia con las realidades particulares de su ámbito de acción. Como propone Lidia Samar, “desde el diseño se gestiona, desde el diseño se posibilita el desarrollo de estrategias territoriales potenciando las fortalezas de cada lugar” (2014: 8-9).

La pandemia ha cambiado el mundo: visibiliza nuevos problemas y nuevos desafíos. Tenemos que prepararnos para vivir en una sociedad diferente. Tenemos que aprender a vivir en una sociedad de riesgos. De lo que hagamos hoy depende el futuro de las ciudades: reproducir la desigualdad, la pobreza y la exclusión, o promover bienestar y prosperidad. Con y desde esta visión invitamos a recorrer este libro que aspira ser un aporte hacia la construcción de ciudades y territorios más creativos, inclusivos, resilientes, más humanizados y con mayores oportunidades.





artículos



Alto Verde: Culturas, Identidades y Comunidades activas

Autores:

Patricia Pieragostini; Florencia Platino; Laura Badella; Rubén Suppo.

Participantes del proyecto: Patricia Pieragostini, Florencia Platino, Laura Badella, Eduardo Bavorovsky, Mónica Castillo, Alicia Follonier, Mauricio Gómez, Cristina Marchese, Gustavo Nardi, Mónica Osella, Adriana Sarricchio, Fabiana Sinchi, Rubén Suppo, Alejandro Maldonado, Mónica Bachot.

PEIS UNL 2016-2018 "Acciones culturales en el espacio público como instrumento para la transformación social hacia la equidad en las infancias y juventudes."

PEIS UNL 2012-2014 "Registro documental histórico-cultural mediante la capacitación en medios audiovisuales."

Palabras claves: Acción cultural; Inclusión; Transformación Social; Espacio Público.

El Proyecto "Acciones culturales en el espacio público como instrumento para la transformación social hacia la equidad en las infancias y juventudes" (Proyecto de Extensión de Interés Social (PEIS), UNL, 2016-2018) se propuso generar condiciones que posibilitan la integridad en el desarrollo de niños, niñas y adolescentes que estimulen la imaginación, la sensibilidad y el sentido estético mediante diversos modos de expresión artística, a través de experiencias lúdicas y creativas que fomenten la inclusión social y la convivencia. Toda esta articulación se realizó a partir de Intervenciones Artísticas Urbanas dispuestas como instancias de encuentro y de cruces multidisciplinares en el espacio público, que favorecen la construcción de ciudadanía y el fortalecimiento de los lazos sociales.

Este proyecto PEIS “Acciones culturales en el espacio público como instrumento para la transformación social hacia la equidad en las infancias y juventudes” se propone generar condiciones que posibilitan la integridad en el desarrollo de niños, niñas y adolescentes a través de la articulación de acciones culturales desarrolladas por diferentes organismos gubernamentales y no gubernamentales que actualmente están trabajando en el barrio de Alto Verde. El objetivo de estas acciones es estimular la imaginación, la sensibilidad y el sentido estético mediante diversos modos de expresión artística a través de experiencias lúdicas y creativas que aporten a la inclusión social y la convivencia. Dicha articulación se materializa en intervenciones artísticas urbanas en tanto instancias de encuentro y de cruces multidisciplinares en el espacio público con el fin de que aporten a la construcción de ciudadanía y al fortalecimiento de los lazos sociales. Así el espacio público deviene espacio privilegiado para compartir lo vivido y lo imaginado, territorio de diversidad de expresiones y sensaciones, pensamientos e imaginarios, en el que se posibilitan nuevas herramientas desde donde pensar y actuar.



Este proyecto se planteó como continuación del PEIS “Registro documental histórico-cultural mediante la capacitación en medios audiovisuales” (2012-2014) que estuvo orientado a crear iniciativas y propuestas que promuevan la producción audiovisual y multimedial interactiva para nuestros jóvenes tomando como base acciones llevadas a cabo por un grupo de jóvenes voluntarios del barrio Alto Verde y La Boca que trabajaron en la planificación y ejecución de jornadas de mediación de lectura con niños y adultos; organización y gestión de la biblioteca comunitaria: inventario del acervo de libros, organización de los préstamos y de nuevas donaciones. Todas actividades que pretenden democratizar el acceso a los libros y la lectura, así como fortalecer el protagonismo de los jóvenes en el barrio. Se utilizó la mediación como una herramienta que favorece los vínculos intergeneracionales e interbarriales. Así, el proyecto logró articular dos problemáticas de relevancia: por un lado, la recuperación de la memoria del lugar, el fortalecimiento de las identidades barriales, el intercambio y la socialización de los relatos que aportan al sentido de pertenencia; y, por el otro, un tratamiento del contenido desde las formas de producción y comunicación contemporáneas.

Alto Verde, el barrio

Alto Verde es un barrio que pertenece al Distrito de la Costa de la ciudad de Santa Fe, ubicado sobre la margen derecha del Canal de Acceso al Puerto. Es un territorio caracterizado por el paisaje isleño, rodeado de ríos y vinculado a la ciudad por el puente Nicasio Oroño y Malvinas Argentinas. Con una población de aproximadamente 18.000 habitantes ha tenido una ocupación informal del suelo, creciendo de manera desordenada, propio de las configuraciones urbanas espontáneas.

La situación problemática contextual de Alto Verde es compleja y contradictoria. Por un lado, presenta las características propias de conflictividad social de los asentamientos espontáneos –la ocupación informal del suelo, el deterioro de la producción de los servicios y las condiciones de habitabilidad en situación de hacinamiento– que devienen en problemas de convivencia y degradación ambiental. Siendo la población de niños y jóvenes la más expuesta a situaciones de exclusión y vulnerabilidad social.

Sin embargo, esta misma configuración urbana de pasajes y calles de trazados desordenados contribuye a la apropiación del espacio público (la calle, la plaza, el pasaje, el “campito”) como continuidad del espacio doméstico. Los vecinos transitan esta continuidad desde su espacio privado al público con predominio de los vínculos de la asociación espontánea entre ellos. Esta forma de construc-

ción del espacio social barrial es escenario favorable a la hora de implementar programas de integración e inclusión social.

Acciones culturales

La experiencia artística se presenta como una de las claves para la generación de estrategias que promueven la integración social y como instrumento privilegiado para la construcción de espacios colaborativos y colectivos entre niños y jóvenes. Estas formas de acción trascienden las fronteras de los hechos artísticos para resultar en un tipo de conocimiento que es recuperado en la vida cotidiana, tanto para resolver problemas como para activar otras formas de relación social basadas en el trabajo colaborativo, la movilidad de roles y la solidaridad.

Asimismo, las intervenciones artísticas urbanas en tanto intersecciones entre el arte y la ciudad pone en acción nuevas dinámicas en la actualización del espacio social, ese espacio de apropiación colectiva donde se expresan significaciones y valores, y donde el arte tiene la potencialidad de generar otras formas de conocimiento, proponer un estadio distinto en la relación entre las personas, activar la sensibilidad y, fundamentalmente, desarrollar una capacidad general de funcionamiento creativo desde un proceso intrínsecamente educativo. Todos los procesos que se desarrollan en los espacios públicos físicos de la ciudad simbolizan y dan sentido a la vida pública de la vida urbana, constituyendo a la misma tanto en su dimensión física-espacial como en su dimensión sociocultural y política.

El nuevo género de arte público, a través de programas temporarios en los que los artistas trabajan con la gente del lugar, principalmente con sectores marginales, se focalizan en cuestiones sociales o de identidad local. En este sentido, la implicancia social de las experiencias de arte público son ineludibles, la autorreferencialidad y el protagonismo del artista concebido desde un lugar más convencional dio paso a una metodología renovada; un proyecto participativo, multidisciplinario, gestionado a través de vías cooperativas superando las dinámicas más convencionales y reclamando una nueva sensibilidad disciplinar de los diferentes actores involucrados en la producción del espacio urbano.

Arte Mural en el Polideportivo

Talleres de Educación Artística y Jornadas de Convivencia.

Polideportivo Alto Verde, marzo 2017.

Talleres de educación artística orientados a las técnicas de arte mural (stencil, graffiti, mosaico, pintura directa, etc.) destinados a jóvenes que asisten a la Escuela de Trabajo de Alto Verde con y sin conocimientos previos con la finalidad

de promover el arte urbano, generar espacios de convivencia y desarrollo colectivo y acercar a la comunidad el trabajo de creadores santafesinos.

Croquiceros fluviales

Taller Flotante, Guardianes del Río y Gobierno de la ciudad, en el marco de Arte Ciudad 2017

Experiencia que invita a dibujar el agua: “no solo se trata de dibujar el paisaje fluvial, sino el agua puntualmente; poder entender su lenguaje (...) volver a dotar al agua de su carga simbólica y cultural, en contraposición de un agua H₂O universal, desterritorializada, incolora, inodora e insípida”. Soledad Ferrería y Diana Mariela Campos del Taller Flotante, plataforma de proyectos relacionados al territorio Islas del Alto Delta del Río Paraná, que considera al viaje como herramienta generadora de saberes y conocimiento.

Un día en Alto Verde

Acción callejera de Marcos López, en el marco de Arte Ciudad 2017. Registro fotográfico y audiovisual de vecinos del barrio, 2017

En el marco de Arte Ciudad, el artista Marcos López recorrió las calles de Alto Verde, entrevistó y retrató a vecinos del barrio a partir de un primer itinerario propuesto por los jóvenes que participan del programa Escuelas de Trabajo.

“Después del trabajo que realizamos, me quedé pensando en esa idea de los que ven a Alto Verde como el ‘otro lado’, lo que ‘está enfrente’. Cuando uno se para en la costa, camina por las calles del barrio o conversa con una vecina en su patio, se puede sentir que en realidad ese lugar es el epicentro”. Marcos López

Mural de cemento esgrafiado

Seminario de Cemento Esgrafiado a cargo de Leopoldo Ortiz y Mural en la manzana 5. Septiembre, 2017

En el marco del Aniversario de Alto Verde, el Municipio convocó al artista plástico Leopoldo Ortiz para brindar un seminario teórico-práctico de la técnica de muralismo con cemento esgrafiado, en la que el material se tiñe para realizar capas de distintos colores y luego esgrafiar sobre ellas el diseño. Participaron de la propuesta estudiantes de la Escuela Omar Rupp y jóvenes del Programa Escuelas de Trabajo.



1. Croquiceros fluviales. Taller Flotante, Guardianes del Río y Gobierno de la ciudad.

2. Promotores culturales comunitarios.

3. Mural de cemento esgrafiado. Mural en la manzana 5, Alto Verde.

4. Un día en Alto Verde. Acción callejera/registro de Marcos López.

Producción de cortos

A cargo de alumnos de la Escuela “Omar Rupp” y de la Escuela N° 95 “Simón de Iriondo”, en el marco del Proyecto Aula Ciudad El Cine en Santa Fe, junto con la Fundación Cinemas.

Corto 1. Realizando un mural: participación y registro documental de la transformación del espacio público a partir de la realización de un mural de cemento esgrafiado en la calle principal de Alto Verde. Escuela “Omar Rupp”.

Corto 2. La vida junto al río: registro documental y entrevista a un botero y pescador de Alto Verde sobre su vínculo con el río. Escuela “Omar Rupp”.

Corto 3. Zombru: ficción a cargo de alumnos de 6to grado turno tarde. Escuela N° 95 “Simón de Iriondo”.

Promotores culturales comunitarios

Programa de formación organizado por el Ministerio de Cultura de la Nación y Gobierno de la Ciudad, en el marco del Programa Red de Ciudades Creativas. Septiembre-Noviembre, 2017

Se trata de una propuesta de formación que busca “contribuir a la profesionalización de promotores culturales comunitarios que se desempeñan en zonas vulnerables, promoviendo la especialización de sus saberes y capacidades de gestión, y facilitando su inclusión y desarrollo profesional en el campo de la gestión cultural”.

Tu fuerza es la libertad

Campaña en el marco del Día Internacional de la violencia de género. Diciembre, 2018 en la Plaza La Paz (Manzana 2)

En el marco del Día Internacional de la Lucha contra la Violencia hacia las Mujeres que se conmemora el 25 de noviembre, el Gobierno de la Ciudad de Santa Fe puso en marcha la campaña “Tu fuerza es la libertad” que constó de intervenciones artísticas urbanas en los 8 distritos de la ciudad, con el fin de concientizar y sensibilizar.

Mural resiliencia

Programa Intervenciones artísticas urbanas de la Secretaría de Cultura junto con la artista Jéssica Bertolino y alumnos de la Escuela N° 95 “Simón de Iriondo”, en el marco de los 15 años de la inundación del 2003, 2018.

Con el predominio de los colores celeste del agua, y verde de la tierra, en el mural se manifiesta la postal ribereña que a diario viven y disfrutan los alumnos de la escuela, situada junto a la defensa del distrito costero.

“Nos pareció brillante que podamos vincularnos a través del arte con el paisaje e intervenir las paredes de la institución de una manera creativa y artística, y sobre todo con la participación animada de los chicos, que es lo que siempre privilegiamos. Ellos se sumaron con mucha pasión y han logrado esta producción que no quieren que termine, porque están muy enganchados”. Jorge Blanco, Director de la Escuela.

Fotografías

Laura Badella; Rubén Suppo.



Arte, Espacio Público y Políticas Públicas. La experiencia de “Arte Ciudad” en Santa Fe

Autora:

Patricia Pieragostini.

Presentación de artículo:

XII Jornadas de Sociología UBA. Buenos Aires, 2017.

Palabras claves: Espacio público; Cultura; Arte-sociedad.

El presente trabajo tiene como objeto de estudio la relación entre arte, ciudad y cultura; tomando como caso de análisis la experiencia “Arte Ciudad” en Santa Fe. En “Arte Ciudad”, el espacio público se constituye en laboratorio artístico, es protagonista en tanto materia prima del arte y los lugares urbanos se redefinen como acontecimientos: abiertos a la contingencia, incompletos, impredecibles, inesperados. Estas acciones estéticas nos acercan a una ciudad más lúdica y espontánea, propiciando nuevas claves para su lectura. Entendiendo que el acontecimiento artístico no solo se constituye en una visualización simbólica de una acción sino fundamentalmente en la oportunidad de reflexionar sobre una reconstrucción conceptual y perceptiva de nuestras ciudades.

Introducción

Planificar y diseñar políticas culturales públicas en consonancia con la complejidad de la ciudad contemporánea implica indagar en acciones que promuevan un acceso a la vida urbana dando lugar a los diferentes procesos de subjetivación social; estando permeables a pequeños relatos, pequeñas escenas que condensan su propia unidad narrativa y que pueden vincularse con otras según sensibilidades diferentes, atendiendo a los múltiples espacios de la heterogeneidad social. En el marco de esta diversidad, la intersección entre el arte y la ciudad pone en acción nuevas dinámicas en la actualización del espacio social; ese espacio de apropiación colectiva, donde se expresan significaciones y valores y donde la arquitectura y el arte aportan fundamentalmente al acto de transformación simbólica y no solo física del espacio. Como nos propone Richard Rogers (2008) en *Ciudades para un pequeño planeta*:

“Una ciudad activa y una vida urbana vibrante son componentes esenciales de una buena ciudad y de su identidad cívica. Para recuperarlos allí donde se han perdido, cabe involucrar a los ciudadanos en el desarrollo de su propio medio: deben sentir que el espacio público les pertenece y es responsabilidad suya. Desde el callejón a la gran plaza, todos los espacios urbanos pertenecen al ciudadano y son de dominio público, una institución pública que, como tantas otras, pueden promover o frustrar nuestra existencia urbana. El espacio público es el escenario de la cultura urbana, donde la ciudadanía se ejerce y donde se puede cohesionar una sociedad urbana.”

Ambos, la ciudad y el arte, son construcciones complejas e inestables, con momentos de estabilidad provisoria sujetos a la contingencia y al cambio. Indagar en esta relación posibilita acercarnos a esta complejidad y desarrollar dispositivos que amplíen nuestros horizontes perceptivos. **Cuando el espacio público se constituye en laboratorio artístico se vuelve protagonista en tanto materia prima del arte y los lugares urbanos se redefinen como acontecimientos: abiertos a la contingencia, incompletos, impredecibles, inesperados.**

En esta instancia, el arte genera un lugar propio y provoca interferencias con lo conocido, se producen campos de fuerza poniendo en juego la naturaleza del contexto y la especificidad de la intervención artística y, en esta tensión, se suscitan nuevas sensaciones produciéndose un fenómeno de amplificación de las características y de la atmósfera del lugar.

Estas acciones estéticas sobre el espacio público nos acercan a una ciudad más

lúdica y espontánea, propiciando nuevas claves para su lectura. Así, el acontecimiento artístico no solo se constituye en una visualización simbólica de una acción sino fundamentalmente en la oportunidad de reflexionar sobre una reconstrucción conceptual y perceptiva de nuestras ciudades. Tal como señala Daniela Colafranceschi (2007):

“Las arquitecturas efímeras implican una idea de transformación, flexibilidad y dinamismo. Son instalaciones, representaciones “momentáneas” que hablan principalmente a la imaginación. La obra efímera valoriza el territorio que la alberga, proporcionando nuevas claves para su lectura: su capacidad de comunicación se convierte en vehículo del lenguaje.”

Estas prácticas se presentan como generadoras de sensaciones, simbolizaciones y significaciones que operan en distintas dimensiones del espacio público creando nuevos vínculos culturales y sociales, activando mecanismos de subjetivación en los ciudadanos y contextos en el que habitan.

Múltiples narrativas urbanas

La lectura contemporánea de la ciudad ya no se concibe bajo la idea de visiones totalizadoras o globalizantes sino que, como propone García Vázquez (2004) en Ciudad hojaldre. Visiones urbanas del siglo XXI, se reconoce una multiplicidad de miradas que conforman pequeños relatos que dan cuenta de sensibilidades distintas.

Un interesante acercamiento a las diversas miradas que conviven en la ciudad lo expresa la sucesión de capas que plantea García Vázquez. Dentro de los múltiples relatos desde los que podemos acercarnos a las miradas que conviven de la ciudad se pueden diferenciar: la visión culturalista, otra orientada desde la sociológica (la ciudad dual, la ciudad del espectáculo, la ciudad sostenible) y otra desde la tecnología (ciberciudades, ciudades virtuales que presentan nuevas espacialidades y relaciones entre los individuos).

Las sensaciones, las percepciones, los deseos, las subjetividades van delineando otro tipo de visión, una visión organicista que nos acerca a la ciudad de los cuerpos, una ciudad vívida, una ciudad de los sentidos que manifiesta otras formas de subjetivación en la comprensión del fenómeno de la ciudad.

La ciudad entonces, lejos de presentarse bajo una noción única, despliega múltiples y diversas lecturas con un sinfín de realidades posibles como fragmentos, porciones de territorio que el sujeto habita, se apropia y usa. Estas diversas in-

terpretaciones transitan como realidades superpuestas tangibles e intangibles en un mismo territorio, como infinitas capas que se despliegan yuxtaponiendo unas sobre otras configurando la ciudad.

Como propone Solá Morales:

“la noción de arqueología ha hecho fortuna para describir, de modo casi físico, la lectura superpuesta de la realidad tectónica: de una realidad que ya no puede verse como un todo unitario sino que, por el contrario, aparece como la yuxtaposición de capas diversas ante la cuales la obra de arte no hace otra cosa más que releer, redistribuir este sistema de superposiciones. La noción de arqueología introduce con toda evidencia la idea que no estamos frente a una realidad que se presenta como una esfera cerrada, sino a un sistema entrecruzado de lenguajes.” (2002: 71).

La ciudad sensible

Las relaciones entre la mente, el cuerpo y la ciudad desprenden también una aproximación desde el imaginario a la comprensión de lo urbano. Las ciudades no solo se presentan compuestas por calles, plazas, parques como elementos familiarizados con el inconsciente, sino también se componen de imágenes mentales que se construyen cotidianamente.

“Imaginamos todo el tiempo mientras nos movemos por la ciudad, realizamos caminos imaginarios para llegar a lugares desconocidos, imaginamos lo que nos sucede con los lugares y con las personas. En los espacios abiertos, el encuentro con extraños deviene espacio de indiferencia, siendo allí donde se produce, en mayor medida, una interacción imaginaria con aquellas personas que nos circundan.

Estos imaginarios, narraciones que constituyen otro tipo de patrimonio por fuera del histórico, visible y tangible muestran también la historia de lo urbano, como patrimonio invisible construido a partir de la leyenda, historias, mitos, imágenes que hablan de la ciudad.” (García Canclini, 2005: 107).

En consecuencia, podemos decir que lo percibido, lo imaginado y lo vivido configuran un espacio que manifiesta la subjetividad y, por lo tanto, su complejidad y su diversidad. Un espacio que deviene territorio de diversidad de expresiones y sensaciones, pensamientos e imaginarios, posibilitando nuevas herramientas desde las cuales pensar y actuar en la ciudad.



Las formas de producción del espacio público

Así como las dinámicas contemporáneas se ven reflejadas en las complejidades de las ciudades, también lo hacen en sus espacios públicos en tanto parte constitutiva de las mismas.

En principio podemos decir que el espacio público es aquel espacio de propiedad pública, de dominio y uso público. Es el principal escenario de las expresiones humanas en el que se hacen visibles los procesos de sociabilización, las diferentes dimensiones de apropiación colectiva, los valores, significaciones compartidas y las formas de producción de sus configuraciones espaciales específicas. Comprende el sistema de calles, plazas, parques y paseos que conforman los ámbitos de libre uso ciudadano, los cuales se complementan con los edificios públicos, instituciones, conformando así el conjunto del sistema público que una ciudad posee para el desarrollo y producción de la vida social.

Todos los procesos que se desarrollan en los espacios públicos físicos de la ciudad simbolizan y dan sentido a la vida pública de la vida urbana, constituyendo a la misma tanto en su dimensión físico-espacial como en sus dimensiones socio-cultural y política.

El espacio público es una intervención en un espacio físico que se entiende a través del comportamiento y de las relaciones sociales a lo largo de la historia. Es también el lugar desde donde se reconoce la situación actual de la sociedad; es “ámbito físico de la expresión colectiva y de la diversidad social y cultural.” (Borja; Muxí, 2000).

El sistema monolítico de continuidad y homogeneidad entre formas, usos y significados del espacio público declina ante las heterogeneidades y discontinuidades propias de las transformaciones contemporáneas de la ciudad.

La noción de lugar aparece indisolublemente ligada a la noción de tiempo. Los lugares de las culturas históricas han sido, casi siempre, desafíos al tiempo, monumentos que acumulan la memoria combatiendo el olvido, evocaciones permanentes de personas, gestos, instituciones fundacionales.

Pero hay también una cultura del acontecimiento. Una cultura que en el momento de la fluidez y de la descomposición que lleva al caos es capaz de generar momentos energéticos que inscriben ese caos, que tome algunos elementos para construir, desde el presente hacia el futuro, un nuevo pliegue en la realidad múltiple. En este sentido, las prácticas artísticas contemporáneas se vuelcan al espacio público a través de propuestas temporales, como un encuentro de energías que abren campo a las subjetivaciones espaciales que encuentran en la noción de

acontecimiento su mejor forma de expresión, permitiendo descubrir nuevos lugares desde donde pensar la producción del espacio actual.

Arte y Espacio Público

Las artes han expandido sus métodos expresivos, han agregado nuevas herramientas para su producción y han incorporado al espectador, aunque en diferentes grados, a la producción de sus obras. La relación de estas prácticas con el tiempo ha modificado sustancialmente sus intenciones, abandonando pretensiones duraderas, inmóviles y permanentes para introducirse en tiempos fugaces, dinámicos, múltiples, propios de la contemporaneidad.

La proliferación y diversidad de prácticas artísticas en relación con los nuevos espacios conquistados pueden verse circulando en múltiples vías. Aparecen lugares de los más diversos que proponen vínculos con su entorno de los más variados. De este modo, proliferan los espacios alternativos que se autogestionan, en mayor o menor medida, o bien son impulsados por los propios artistas.

Estos nuevos escenarios para el arte se vinculan con las ciudades y sus espacios estableciendo relaciones con el entorno de manera más dialógica y permeable, se infiltran en el espacio público bebiendo de su dinámica. El espacio en sí deja de ser el elemento de lectura o integrador de acciones y materias para convertirse en un elemento protagónico que actúa por su propio peso, su propia dimensión, su propia estructura y su propia proyección.

Las relaciones entre el arte y el espacio público se suceden de manera compleja y en múltiples dimensiones: pueden observarse obras que manifiestan una simple descontextualización en relación con los ámbitos tradicionales destinados para ella; como trasplante de objetos artísticos a espacios no concebidos para su exhibición; como también pueden presentarse aquellas concebidas para un contexto determinado destinadas a la transformación de ese entorno.

Las prácticas artísticas invaden los espacios cotidianos y se ponen en contacto con el medio mediante una interferencia, un desajuste inesperado que se produce en el transcurrir habitual de ese sitio, alterando sus ritmos y frecuencias. Como propone Rodrigo Alonso (2003), podemos plantear una diferenciación en estos modos de relación entre arte y espacio público:

El arte en los espacios públicos: típicamente, una escultura moderna abstracta colocada en un espacio exterior, con el objeto de decorar o enriquecer un área urbana, generalmente plazas o edificios públicos o espacios corporativos.

El arte como espacio público: obras menos orientadas hacia el objeto y con una mayor coincidencia del lugar donde serán emplazadas, que generalmente tiene en cuenta el contexto urbano, la arquitectura o el diseño de los alrededores

El nuevo género de arte público: programas temporarios en los que los artistas trabajan con la gente del lugar, principalmente con sectores marginales, focalizándose en cuestiones sociales o de identidad local.

En este sentido, la implicancia social de las experiencias de arte público son ineludibles, la autorreferencialidad y el protagonismo del artista concebido desde un lugar más convencional dio paso a una metodología renovada; un proyecto participativo, multidisciplinario, gestionado a través de vías cooperativas superando las dinámicas más convencionales y reclamando una nueva sensibilidad disciplinar de los diferentes actores involucrados en la producción del espacio urbano.

Políticas Públicas

Teniendo en cuenta esta diversidad de variables y dimensiones, el Gobierno de la Ciudad de Santa Fe puso en marcha políticas culturales situadas muchas veces en la intersección de estas múltiples formas de interacción entre arte, cultura y espacio público, entendiendo a la gestión cultural como construcción de ciudadanía. Se da prioridad a la consolidación de políticas culturales participativas al servicio de la construcción de una ciudadanía activa que aporte al desarrollo sostenible, a la convivencia ciudadana y al mejoramiento de la calidad de vida. Todo esto desde una concepción de lo público basada en compromisos entre el Estado y los distintos actores de la sociedad.

Además, propone favorecer la generación de alianzas estratégicas culturales entre sector público, privado y organizaciones de la sociedad civil abocadas al desarrollo cultural, profundizando el trabajo realizado en el territorio en tanto escenario de las relaciones sociales.

Reconociendo a la ciudad como una “red de barrios creativos” se co-gestionaron instancias de encuentro y diálogo entre las instituciones y los ciudadanos con el objeto de definir líneas de trabajo y acciones conjuntas aportando así al fortalecimiento de los lazos sociales, la convivencia y la integración sociocultural.

Así, se definieron programas y proyectos que proponían el redescubrimiento de la propia visión del espacio público y de sus diferentes elementos constitutivos a través de dispositivos sensibles generados en el encuentro entre arte, cultura y espacio urbano, habilitando múltiples formas de actualización de esta relación y explorando diferentes estrategias de subjetivación del espacio público.

En este sentido, tanto las intervenciones urbanas como las interferencias —entendida como una invasión a los espacios, a su frecuencia y sintonía habitual— se construyen desde la comunicación que se crea a partir de abrir puertas a lo inesperado, donde lo cotidiano se transforma en una “realidad otra”, estableciendo nuevas relaciones y momentos de contacto con el público en los que muchas veces el ciudadano se convierte en miembro activo de la creación.



“Arte Ciudad”. Festival de Arte Urbano de Santa Fe

Arte Ciudad fue un proyecto llevado a cabo desde los saberes y prácticas culturales desarrollados en el marco de la gestión cultural de la Secretaría de Cultura del Gobierno de la Ciudad de Santa Fe. Propuso el redescubrimiento de la propia visión del espacio público y de sus diferentes elementos constitutivos a través de dispositivos sensibles generados en el encuentro entre Arte Público y Espacio Urbano, pensado como una provocación de múltiples formas de actualización de esta relación.

La ciudad se constituyó entonces en territorio de diálogo entre las manifestaciones artísticas, los acontecimientos culturales, los espacios públicos y de valor patrimonial, las expresiones comunitarias; se promovía el acceso público a la cultura, la investigación, la creatividad y, fundamentalmente, a la integración social.

Arte Ciudad invitaba a vivir la ciudad durante 15 días desde y con el arte: las calles, las plazas, los edificios, los parques, las casas, los monumentos, los museos, los teatros fueron lugares para la expresión y la co-creación.

Diversas formas de arte público van al encuentro del ciudadano, generando así

la oportunidad de construir nuevas miradas y nuevas formas de experimentar lo cotidiano. Arte ambiental, paisajismo, arte social, performances, intervenciones urbanas, muestras, teatro callejero, laboratorios escénicos, ferias de diseño, tejidos colectivos en plazas y paseos, quemados de cerámica al aire libre, festival internacional de títeres y otras propuestas fueron la invitación a construir “la ciudad vivida, la ciudad de los sentidos” (Vázquez García, 2004).

Algunas cuestiones centrales de esta experiencia y su intención transformadora pueden enmarcarse en la concepción “líquida” del mundo actual tal como señala Zygmunt Bauman:

“las artes ya no necesitan las obras de arte para manifestar su existencia” y en “hacer de la propia vida ‘una obra de arte’, equivale en nuestro mundo moderno a permanecer en un estado de transformación permanente, a redefinirse perpetuamente transformándose (o intentándolo) en alguien distinto del que se ha sido hasta ahora.” (2008 [2009]: 91-92).

Programas y proyectos complementarios

Programa “Intervenciones Artísticas Urbanas”

Las misiones del Programa fueron la promoción y democratización de la práctica artística con hincapié en las artes visuales, en los distintos distritos de la ciudad de Santa Fe. Entre las producciones se incluyen la realización individual y colectiva de murales pictóricos y cerámicos, la realización de instalaciones e intervenciones efímeras y permanentes en espacio público, performances y muestras de videoarte.

Para ello, se exploraron las posibilidades de potenciación del paisaje urbano mediante intervenciones de carácter artístico que promuevan la creatividad, la participación ciudadana, la cooperación y el disfrute del espacio público. Asimismo, fomentaba la visibilidad de los elementos de valor histórico y cultural de los entornos a intervenir. A partir del fortalecimiento de la cooperación, como uno de los ejes de la política cultural local, el programa se posicionó como un proceso colectivo de mejora urbana. En este sentido, abría espacios para el diálogo y el trabajo conjunto con colectivos dedicados a la creación, la arquitectura, el paisajismo, las artes urbanas, representantes o asociaciones vecinales y diversas instituciones públicas y privadas.

El programa diseñó estrategias para localizar a los artistas y colectivos que desarrollen los distintos proyectos: murales, grafitis, tatuajes urbanos, decoración y cerramiento de muros, muros verdes, intervenciones en plazas y parques, en-

tre otros. Paralelamente, se coordinaron y organizaron talleres de participación ciudadana, recuperación de memorias y relatos significativos de los espacios y emplazamientos elegidos. De este modo, el espacio público se convierte en un ámbito de apropiación ciudadana.



Programa "Circuitos Culturales Educativos"

De viajes y descubrimientos en la ciudad en que vivimos se trató la apuesta del Programa. Trasladar la atención a los espacios públicos y prácticas culturales de Santa Fe, para conocer más sobre nosotros mismos y desarrollar una especial valoración por lo propio.

AULA CIUDAD es un proyecto de pedagogía urbana que propone incentivar la valoración del patrimonio y un acceso fluido a las manifestaciones artísticas y a los espacios públicos que conforman identidades colectivas. Pretende favorecer la apropiación de la ciudad por parte de los niños, niñas y adolescentes, generar caminos para ampliar la comprensión, desarrollar un afecto particular por la ciudad, reconocer y construir identidades locales y motivar nuevas conciencias urbanas que promuevan el ejercicio de los derechos ciudadanos. En este sentido, procura el fortalecimiento de los vínculos de las escuelas con la ciudad, profun-

dizando en diferentes temas referidos a la construcción de ciudadanía, identidades, diversidad y territorialidad, entre otras problemáticas.

El proyecto incluye la publicación de fascículos para docentes de distribución gratuita en todas las escuelas, acciones de asesoramiento en las diversas temáticas y una propuesta de itinerarios guiados que parten de concebir a la ciudad como espacio de múltiples aprendizajes. Los fascículos son temáticos y refieren a la cultura en tanto proyecto social común, con valores, ideas y prácticas que lo sustentan.



Programa Arte y Comunidad

“Arte y Comunidad” es un programa de integración social orientado a jóvenes, niños y adultos que articula la educación en artes, la producción artística y la organización social como medios para el desarrollo social e individual.

Se propone generar condiciones que posibiliten la integridad en el desarrollo de la persona estimulando la imaginación, la sensibilidad y el sentido estético mediante diversos modos de expresión artística, propiciando experiencias lúdicas y creativas para la transformación social hacia la equidad.

El programa se enmarca en las políticas culturales del Gobierno de la Ciudad de Santa Fe entendiendo que la cultura constituye un verdadero elemento ac-

tivador de intercambios entre las diversas formas de conocimiento y expresión desde los que se crean condiciones para el trabajo en cooperación y el desarrollo de lazos sociales.



**Proyecto Circuito de Festivales del Norte.
Edición Otoño, Invierno, Primavera, Verano**

El ciclo se desarrolla como parte de la programación “Verano en la Ciudad” que durante los meses de enero y febrero propone a los vecinos una agenda nutrida de actividades culturales, recreativas y deportivas, en su mayoría en espacios al aire libre, dando continuidad a actividades clásicas de la temporada y a nuevas propuestas que se generan cada año. “Rodando Cultura” formó parte de las actividades destinadas a los jóvenes, convocando expresiones de la literatura, la poesía, el sector de las editoriales independientes y música en vivo con grupos locales. El ciclo se desarrolló en plazas, parques y paseos y en la pista de skate Candiotti Park.



Proyecto Rodando Cultura

Proyectado como un nuevo ícono de Santa Fe y motor de desarrollo urbano, el Jardín Botánico “Ing. Lorenzo Parodi” ubicado en el Norte de la Ciudad es el lugar elegido para el Circuito de Festivales que celebra la llegada de cada nueva estación. Autóctono, exótico, sensible, festivo, onírico, mágico, placentero, cálido y celebratorio, el Jardín Botánico nos cobija, contiene, sensibiliza, enseña, sorprende y permite disfrutar del contacto directo con la naturaleza y el arte a cielo abierto. La invitación a todos los vecinos es a compartir una jornada en familia, que renueva su propuesta en cada nueva edición a través de las artes, muralismo, música en vivo, diseño, baile, títeres, circo, kermesse, feria de comidas y patio cervecero. Con ese fin, el predio se dispone para ser recorrido desde las primeras horas de la tarde hasta que cae el sol, con diversas actividades que ocurren en paralelo. Cientos de artistas locales e internacionales fueron convocados en cada nuevo Festival, en el que participan entre 6 y 10 mil personas.



Objetivos transversales

- Promover la cooperación entre diferentes actores culturales creando un compromiso común de difusión artística de diversidad de lenguajes y culturas, fomentando el multiculturalismo.
- Indagar en la relación entre las artes, lo urbano y lo social, propiciando el espacio público como el lugar para el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la convivencia.
- Puesta en valor del patrimonio artístico y cultural propio de la ciudad a través de las diferentes propuestas, propiciando un redescubrimiento y resignificación de los lugares.
- Acercar los lenguajes contemporáneos de las diferentes expresiones artísticas a la comunidad, con propuestas innovadoras y creativas.
- Promover la participación de organismos e instituciones públicas y privadas en la concreción de prácticas artísticas inclusivas que den cuenta de intereses, imaginarios y representaciones propias.
- Divulgar el trabajo de creadores santafesinos y de la región a través de la producción en el espacio público.

- Promover la integración territorial y la movilidad social a partir del arte, la educación y la cultura.
- Organizar convocatorias para el desarrollo de proyectos de intervenciones artísticas efímeras y permanentes en el espacio público.
- Gestionar talleres y seminarios de educación artística, destinados a niños, jóvenes y adultos, con y sin conocimientos previos.

Enfoque territorial

El enfoque territorial implica reconocer y poner en diálogo la diversidad cultural de los territorios desde una estrategia relacional que visibiliza los fenómenos emergentes de cada barrio; como así también deben ser pensadas las relaciones con otros sistemas territoriales que nos vinculan con las diferentes ciudades y regiones del país, con otras ciudades de Latinoamérica y del mundo.

Desde ahí, se coordinaron acciones que promueven la recuperación de la memoria e identidades barriales con participación de la comunidad en pos de un empoderamiento construido desde la producción de sentido y la pertenencia.

Respecto del espacio público y la planificación urbana se contemplan los factores culturales como dimensión estratégica donde se manifiestan las prácticas y costumbres de la ciudadanía, el patrimonio, la arquitectura, el diseño, el arte público, el paisaje, la relación con el medio natural y la ordenación del espacio. **La cultura como portadora de historia, sentido y significado para las poblaciones que habitan el territorio es un instrumento de gestión clave para la planificación urbana.** En este sentido se trabajó en articulación con las áreas de Planeamiento y Hábitat a través de programas transversales como los PUI (Programas Urbanos Integrales). Las infraestructuras culturales fueron planificadas como piezas de un ecosistema cultural amplio y como subsistemas claves para contribuir a la regeneración urbana, el equilibrio entre las nuevas centralidades, así como entre los equipamientos de mayor y menor formato, en la planificación de los recursos y las oportunidades culturales.

Para finalizar, cabe destacar que estas acciones son factibles de realizarse y sostenerse en el tiempo porque se planifican desde una mirada integradora de gestión articulando las diferentes áreas de gobierno. En este sentido, los objetivos de las políticas culturales se anclaron en las bases del Plan de Desarrollo Santa Fe Ciudad (2008): “Queremos una ciudad que encuentre en la cultura y la educación las bases para el desarrollo integral de la ciudad, la inclusión social y la construcción de ciudadanía.”.

Bibliografía

ALONSO, R. (2003). *El afiche artístico en el espacio público*. Buenos Aires.
http://www.roalonso.net/es/arte_cont/afiche.php

BAUMAN, Z. (2009). *El arte de la vida. De la vida como obra de arte*.
Barcelona: Paidós.

BORJA, JI; Muxí, Z. (2000). *El espacio público, ciudad ciudadanía*. Barcelona.

BORJA, JI. (2003) *La ciudad conquistada*. Madrid, España: Alianza.

COLAFRANCESCHI, D. (2007). *Landscape + 100 palabras para habitarlo*.
Barcelona: Gustavo Gilli.

GARCÍA CANCLINI, N. (2005). *Imaginario Urbanos*. Buenos Aires: Eudeba.

MUNICIPALIDAD DE LA CIUDAD DE SANTA FE (2008). *Plan de Desarrollo*
Santa Fe Ciudad. Santa Fe

ROGERS, R. (2008). *Ciudades para un pequeño planeta*. Barcelona: Gustavo Gilli.

SOLA MORALES, I. (2002). *Diferencias. Topografía de la arquitectura contemporánea*.
Barcelona: Gustavo Gilli.

SOLA MORALES, I. (2002). *Territorios*. Barcelona: Gustavo Gilli.

VÁZQUEZ GARCÍA, C. (2004) *Ciudad hojaldre. Visiones urbanas del siglo XXI*.
Barcelona: Gustavo Gilli.

Fotografías

Pablo Kauffer; Juan Martín Alfieri.



Laboratorio Interdisciplinario de Diseño de la ciudad de Santa Fe: un espacio para la formación y la co-creación.

Autoras:

Patricia Pieragostini; Laura Badella; Mónica Osella; Sara Lauría; Adriana Sarricchio.

Presentación de artículo:

IX Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Universidad de Palermo. Buenos Aires, 2018

Palabras claves: Arte -Diseño; Didáctica; Ciudades Creativas; Co-Creación; Laboratorio; Emprendedurismo.

En el marco del “Plan de fortalecimiento del sector de Industrias de Diseño de la ciudad de Santa Fe y la región” llevado adelante por el Gobierno de la Ciudad de Santa Fe a través del Programa AL-Invest 5.0, se consolidó el Primer Laboratorio Interdisciplinario de Diseño concebido como espacio formativo de experimentación, co-creación y colaboración que asume la curiosidad, imaginación, creatividad, innovación e invención (Landry, 2000) como conceptos claves tendientes a propiciar un “salto” cualitativo en el diseño, producción y gestión de emprendimientos locales vinculados al sector y pertenecientes a los rubros Diseño de la Comunicación visual, Diseño para el Vestir y Diseño para el Hábitat

Introducción

El presente trabajo se enmarca en las líneas de investigación que las autoras vienen desarrollando en el marco del Proyecto CAI+D “Ciudades Creativas: aportes a la Enseñanza del Arte y el Diseño” de la FADU-UNL, cuyo propósito focaliza en los trayectos de experiencias didácticas en el campo del arte y el diseño que propician la generación de contextos educativos facilitadores de la creatividad con oportunidades para interactuar con la vida urbana, abiertos a experiencias diversas y a diálogos interculturales (Elisondo y Donolo, 2014). Asimismo, se pretende favorecer “aperturas de experiencias” diversas donde se valore el aprendizaje experiencial (Camilloni, 2013) promoviendo procesos creativos desde la perspectiva de “utilizar la información y los conocimientos de forma nueva, y de encontrar soluciones divergentes para los problemas” (Corbalán, 2008: 16). Desde la perspectiva de las diversas formas del habitar contemporáneo y de la producción social de la vida, la noción de ‘Ciudades Creativas’ concibe la cultura como eje central para el fortalecimiento de la innovación de una ciudad, la revitalización de su economía y su capacidad para adaptarse a los cambios globales (Landry, 2000).

Asimismo, **este tipo de modelo de ciudad posee una doble condición: por un lado, constituyen una plataforma para el desarrollo local albergando al conjunto de agentes que participan de la cadena creativa y, por otro, poseen un gran potencial de creación de redes de cooperación con otras ciudades pudiendo lograr un impacto global.** En este sentido, la escala ciudad posibilita que la acción tenga impacto en la industria cultural local y a su vez sean los suficientemente amplios para vincularse con el acceso a mercados internacionales. En otras palabras, es posible entender este modelo desde la perspectiva que encierra la noción de glocalización, término que fusiona la localización y la globalización en estrecha referencia a globalizar lo local y de localizar lo global. En clave con tales propósitos y condiciones, el Gobierno de la Ciudad de Santa Fe crea el Programa “Santa Fe Polo de Diseño” con el objetivo de instalar la ciudad de Santa Fe como referente en la disciplina. Su antecedente inmediato es el proyecto “Diseña Santa Fe” con 10 años de trayectoria y que ha logrado posicionarse como una de las ferias de diseño más importantes del país. Desde este proyecto, se promueve el fortalecimiento de las diferentes esferas del diseño de la ciudad de Santa Fe, a través de la realización de ferias e instancias de capacitación y formación propiciando la construcción de procesos de autosustentabilidad. En el marco de estas acciones, la ciudad de Santa Fe la Ciudad fue seleccionada



en el fondo concursable del programa AL-Invest 5.0 de la Comisión Europea en Latinoamérica para llevar adelante el proyecto “Fortalecimiento de Mipymes y Organizaciones Empresariales del sector de industrias de diseño de la ciudad de Santa Fe y la región”, que cuenta como socios estratégicos a la Unión Industrial de Santa Fe y el Barcelona Centro de Diseño (BCD, España). Se trata de un proyecto destinado específicamente a emprendedores y profesionales del Diseño con el objetivo de impulsar, fortalecer y consolidar el desarrollo de Industrias de diseño, para desarrollarse durante 2017/2019 con una inversión de más de 7.000.000 de pesos. En función de las necesidades y problemáticas reales de los diseñadores de la ciudad de Santa Fe y de la región, este proyecto traza tres ejes de acción:

- **Formación** a través de conferencias, cursos, clínicas, talleres especializados y laboratorios de a cargo de profesionales representativos a nivel nacional e internacional y del Barcelona Centro de Diseño. Programa de formación para la adquisición de habilidades técnicas, productivas y de gestión empresarial. Asesoramiento y desarrollo de estrategias para mejorar la productividad y competitividad de los emprendimientos y/o estudios de diseño. Brindar capacitación en planes de negocios, comercio exterior y acceso a nuevos mercados.
- **Asociativismo:** Asistencia técnica y transferencia de know-how permanente con el Barcelona Centro de Diseño (BCD). Reuniones y jornadas con especialistas y expertos nacionales e internacionales. Consolidación del Clúster de Diseño con sede en el Mercado Progreso y una Cámara de Diseñadores asociada a la Unión Industrial de Santa Fe. Creación de nuevos servicios a través de las Organizaciones Empresariales fortalecidas.
- **Comercialización:** Inserción en nuevos mercados a través de consultores, ferias nacionales e internacionales (Diseña Santa Fe, Buenos Aires Puro Diseño, Barcelona Design week, etc.) e industrias relacionadas. Desarrollo de una plataforma e-commerce para la promoción, internacionalización y comercialización de productos y servicios. Asistencia a misiones empresariales y rondas de negocio con potenciales compradores y clientes.

La experiencia ‘LAB de Diseño’

Desde el eje ‘Formación’, en el año 2017 se consolidó el Primer Laboratorio Interdisciplinario de Diseño de la ciudad de Santa Fe y la Región concebido en tanto propuesta educativa inédita que incorpora la complejidad propia del contexto de referencia, y actúa como espacio formativo para la experimentación, co-crea-

ción y colaboración. Asume la curiosidad, imaginación, creatividad, innovación e invención (Landry, 2000) como conceptos claves tendientes a propiciar un ‘salto’ cualitativo en las áreas de Diseño, Producción y Gestión de emprendimientos locales vinculados al sector y pertenecientes a los rubros Diseño de la Comunicación Visual, Diseño para el Vestir y Diseño para el Hábitat.

El grupo de diseñadores que formaron parte del ‘LAB de Diseño’ estuvo constituido por 50 marcas (emprendimientos) seleccionadas en función de su crecimiento progresivo y de su capacidad para incorporar innovación, mejorar técnicas de producción, construir identidad y diseño, generar acciones de sustentabilidad económica y de gestión. Estas dimensiones fueron abordadas en términos de ‘módulos’ y desarrolladas a lo largo de 10 encuentros bajo el seguimiento continuo de docentes locales (FADU-UNL; Expresiva; Liceo Municipal) y mentores externos de larga trayectoria en cada uno de los rubros. Además, cada encuentro contó con la participación de expertos nacionales e internacionales de diferentes áreas del Diseño y las Industrias Creativas cuya modalidad de transferencia de conocimiento incluyó talleres experimentales, conferencias, charlas motivacionales y conversatorios; entre los referentes nacionales se destacan: Germán Lang, Laureano Mon, Adrian Lebediker, Silvina Martínez, Laura Varsky, Iván Moisseff, entre otros (estos últimos orientados al módulo ‘producción’); y, a nivel internacional: Alex Blanch (‘identidad y diseño’), Manuel Lecuona López (‘gestión’), el equipo del Institute H2i (‘innovación’) y asesores del Barcelona Centro de Diseño.

Asimismo, **el carácter itinerante que asumió el LAB permitió transitar, conocer y vincularse con diferentes espacios culturales y educativos de la ciudad:** concebidos como ‘espacios anómalos’ (Ellsworth (2005) en Miranda, 2013) propiciaron la ‘apertura de experiencias’ diversas, ya que no son necesariamente pensados como espacios para el aprendizaje y, sin embargo, devienen en territorio de diversas expresiones y sensaciones, pensamientos e imaginarios posibilitando nuevas herramientas desde donde pensar y actuar.

En esta dirección, esta propuesta de formación contempló en su propuesta de formación aquellas experiencias e iniciativas capaces de impulsar el asociativismo, la gestión y comercialización tanto del propio emprendimiento como en su vinculación con otros, a partir de instancias o trayectos formativos que permitieran la búsqueda e indagación por la innovación con identidad local a partir de explorar colores, aromas, materiales, sonidos, movimientos, y la poética del paisaje cultural y natural litoraleño. En este sentido, el LAB priorizó 3 líneas de trabajo: el diagnóstico y perfeccionamiento de productos, técnicas y mejora-

miento de cada emprendimiento; el diseño y producción de un prototipo o colección cápsula individual; y por último, la co-creación de una cápsula colectiva cuyo prototipo se ideó a través de la colaboración y la cooperación entre dos o más emprendimientos.

Resultados de la acción

Como corolario de esta experiencia, los emprendedores y profesionales del Diseño tuvieron la oportunidad de participar por primera vez de la Feria nacional Puro Diseño con un stand del Gobierno de la Ciudad de Santa Fe que dio cuenta de los avances realizados durante los seis meses de intenso trabajo tanto en los prototipos como en los productos de comercialización de Diseña Santa Fe. Asimismo, la participación en la Feria resultó una instancia enriquecedora para visibilizar el diseño santafesino, testear prototipos, escalar producciones para la venta, participar en rondas de negocios, y generar nuevos mercados para la comercialización a través de Tiendas Creativas.

En este sentido, la experiencia del LAB de Diseño en su totalidad adquiere impacto también en términos cuantitativos: fortalecimiento de 39 marcas/emprendimientos; desarrollo de 5 co-creaciones entre dos o más emprendimientos; realización del documento preliminar para la creación de una Asociación de Profesionales del Diseño de la Comunicación Visual de la Ciudad de Santa Fe; selección de 1 prototipo o colección cápsula individual para ser financiado por Espacio Santafesino; participación de 3 marcas en Rondas de negocios nacionales; desarrollo de una plataforma web de vinculación para el LAB; formación de 7 gestores; participación en 6 eventos de diseño nacionales e internacionales; consolidación de redes con 14 instituciones y asociaciones públicas y privadas locales, nacionales e internacionales; y la concreción de 1 misión técnico comercial al Barcelona Design Week (España).

Finalmente y en relación con las acciones futuras, el LAB ha posibilitado fortalecer los vínculos entre diseñadores y emprendedores de los diferentes rubros del Diseño, favoreciendo la consolidación de núcleos empresariales para la creación de un Clúster de Diseño.

Consideraciones finales

La ciudad es el territorio desde donde operan e interactúan todos los diseños y las artes, y es objeto de estudio transversal en la construcción de la mirada proyectual. Las Ciudades Creativas son el contexto privilegiado para generar entor-



nos de enseñanza aprendizaje donde se relacionen creatividad, experiencias e interculturalidad, integrando las múltiples mediaciones posibles e incorporando las potencialidades de la cultura como forma de extender las posibilidades de interacciones entre personas, conocimientos y lenguajes. Finalmente, el Laboratorio Interdisciplinario de Diseño es el espacio donde la realidad urbana ‘glocal’, la creatividad y la innovación asumen un rol protagónico para la configuración de ciudades que se construyen como espacios de convivencia, de innovación y creatividad, donde deben buscarse los nuevos modelos para la acción.

Bibliografía

CAMILLONI, A. (2013). *Integración, docencia y extensión. Otra forma de enseñar a aprender*. Argentina: Ediciones UNL.

CORBALÁN, J., MARTINEZ, F., DONOLO, D., ALONSO, C., TEJERINA, M. y M. LIMIANANA (2003). CREA. *Inteligencia Creativa: Una medida Cognitiva de la Creatividad*. Madrid, España: TEA Ediciones.

ELISONDO, R.; DONOLO, D. (2014). *Interculturalidad, apertura a experiencias y creatividad. Aportes para una educación alternativa*. RED - Revista de Educación a Distancia. Número 41. Recuperado de: <http://www.um.es/ead/red/41>. Murcia, España.

LANDRY C. (2000). *La ciudad creativa. Un juego de herramientas para innovadores urbanos*. Londres: Earthscan.

MALDONADO, Á. (2012): *Ciudades Creativas. Informe interno*. ArquiMagazine. Recuperado de: <http://www.arquimagazine.com/5311/ciudades-creativas/> (consulta mayo, 2016).

MIRANDA, F. (2013). “Pedagogía, imágenes visuales y lugares educativos”. *Cultura Visual, Investigación y Educación Artística*. Uruguay: Universidad de la República

UNESCO (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento*. Informe Mundial de la UNESCO. París.

— *Red de Ciudades Creativas. Sector de la Cultura de la UNESCO*. París. Recuperado de: <http://en.unesco.org/creative-cities/> (consulta mayo, 2016).



Ciudades Creativas. Diseño e innovación para el fortalecimiento del ecosistema emprendedor de la ciudad de Santa Fe y la región

Autoras:

Patricia Pieragostini; Laura Badella; Mónica Osella; Sara Lauría; Adriana Sarricchio.

Presentación de artículo:

X Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Universidad de Palermo. Buenos Aires, 2019.

Palabras claves: Políticas públicas; Desarrollo sostenible; Ciudad creativa; Aprendizaje colectivo.

El presente trabajo aborda el caso del plan integral “Diseño e innovación para el fortalecimiento del ecosistema emprendedor de la ciudad de Santa Fe y la región”. Se realiza el estudio de una política pública multiactor y multisector que incorpora diseño, innovación y tecnología como motor de desarrollo sostenible de la ciudad, fomentando el ecodiseño y las economías circulares. Desde el paradigma de Ciudades Creativas, en el que la cultura y la creatividad tienen un rol protagónico, se presenta esta experiencia como un aporte metodológico a las formas creativas de enseñar a los emprendedores creativos, inmersos en la cultura de la colaboración y los aprendizajes colectivos.

Introducción

El presente trabajo aborda el caso del plan integral “Diseño e Innovación para el fortalecimiento del ecosistema emprendedor de la ciudad de Santa Fe y la región” implementado por el Gobierno de la Ciudad de Santa Fe junto al Centro de Diseño de Barcelona, la Universidad Nacional del Litoral y la Unión Industrial de Santa Fe. Se propone analizar el estudio de una política pública multisectorial y multiactor desde el paradigma de Ciudades Creativas y el aporte que estas experiencias realizan a la enseñanza del Arte y el Diseño, tema central de la investigación CAI+D de la FADU-UNL que lleva adelante el equipo autor de este artículo, desde las actividades sustantivas de docencia, investigación y extensión.

Como propone Carlos Churba (2014) en “la era de la potencialidad de la creatividad humana” se va prefigurando una realidad que alude a conceptos como ciudades creativas, economías creativas, sociedad de la imaginación, patrimonio creativo, redes de ciudades creativas, personas creativas, estrategias innovadoras creativas y que encuentra en las ciudades el gran espacio de confluencia para la construcción colectiva por excelencia.

En esta dirección, la ciudad de Santa Fe fue seleccionada en 2017 como Ciudad Creativa Nodo de la Región Centro de la Red de Ciudades Creativas del Ministerio de Cultura de la Nación por la categoría Diseño. El programa buscaba “fortalecer los ecosistemas creativos locales a través de la promoción de las industrias del sector y del trabajo colaborativo” (Red de Ciudades Creativas, 2017).

Así, el modelo de Ciudades Creativas e innovadoras basa las posibilidades de renovación urbana en la idea de que la cultura y la creatividad tienen un rol protagónico siendo las industrias creativas un factor central cuando se trata de generar nuevas estrategias de desarrollo económico. En este sentido, Felix Manito (2008) propone la centralidad de la cultura en el desarrollo urbano sostenible a través de un triple acercamiento: la promoción de una dimensión cultural en todas las políticas públicas locales; el fomento de la articulación entre cultura, territorio y economía; y la potencialidad de la actividad económica y el empleo a través de la economía creativa (Fundación Kreanta: 2008).

Desde este enfoque y asumiendo a la cultura como cuarto pilar del desarrollo sostenible, la ciudad de Santa Fe llevó adelante un plan de fortalecimiento que da cuenta de una estrategia de vinculación entre empresas, profesionales y emprendimientos, propiciando la inserción laboral de nuevos profesionales, haciendo foco en la realidad productiva y potenciando políticas de cooperación internacional como el programa AL-Invest 5.0 y la articulación con el Centro de



Diseño de Barcelona. Cabe destacar que el Fondo Concursable de la Comunidad Europea para Latinoamérica AL-Invest 5.0 desde el que se desarrolló el proyecto tuvo continuidad con AL-Invest 5.0 ejecutado durante 2017-2018, a través del que se consolida el ecosistema creativo del sector diseño permitiendo asumir nuevos desafíos en 2019.

Este plan integral tuvo como objetivo el fortalecimiento del ecosistema emprendedor de la ciudad de Santa Fe y su área metropolitana. Dicho fortalecimiento se promovió a través de la incorporación de diseño, innovación y tecnología —con fomento del ecodiseño y la economía circular— como actividades estratégicas que agregan valor a la producción y contribuyen con la mejora de la calidad de los productos y servicios. Asimismo, estas acciones elevan la competitividad de los emprendimientos, aportan al desarrollo sostenible de la ciudad y contribuyen metodológicamente a las formas creativas de enseñar a los emprendedores creativos, desde la perspectiva de la cultura de la colaboración y los aprendizajes colectivos.

La transformación de la matriz productiva, que potencia el valor estratégico de las PyMEs y Emprendimientos de Base Cultural como motores y dinamizadores de desarrollo, se estructuró en cuatro ejes:

Eje 1: Consolidación de la vinculación empresarial

Partiendo de la asociatividad como forma de potenciar las fortalezas individuales y de aminorar o superar las debilidades, las actividades enmarcadas en este eje promovieron la asociatividad y la estrecha colaboración entre las Mipymes de Santa Fe. Para alcanzar esta meta, se atendió al fortalecimiento de los esque-

mas asociativos que surgieron entre los emprendimientos vinculados al sector de la industria del diseño tras la ejecución del Proyecto 02/2016-70 del programa AL-Invest 5.0. Se sumaron también acciones tendientes a consolidar el pre clúster de Diseño, Clúster Cerveza Santafesina y el Clúster TIC, considerados de suma importancia para el posicionamiento de la ciudad como Polo de Diseño, Tierra de cerveceros y Polo tecnológico.

Como objetivos específicos, se impulsó la elaboración de planes de acción para cada sector, en el marco de un proceso participativo que involucró a los potenciales emprendedores, la academia, el sector privado y el Estado, fomentando el trabajo InterClusters como modo de promover proyectos de cooperación entre empresas intersectoriales con el objeto de conseguir actuaciones conjuntas hacia nuevos mercados y posicionar a Santa Fe como ciudad emprendedora.

Eje 2: Mejoramiento de la productividad y competitividad de las Mipymes

El plan tiende al desarrollo de capacidades competitivas en las Mipymes santafesinas, como un modo de adecuarlas a las nuevas tendencias de la producción, en las que el diseño, la tecnología y el impacto ambiental tienen preponderancia. Con ello, se propuso dar impulso a una visión integral que comprenda los variados factores que definen las nuevas realidades industriales globales que motorizan el desarrollo tecnológico actual. La finalidad era comprender cómo pueden afectar al contexto local y qué oportunidades existen para ganar competitividad y crear valor.

Se llevaron a cabo 3 instancias de capacitación y asistencia:

- a)** un programa de incorporación de Diseño Estratégico al interior de las Mipymes, y de habilidades técnicas y de gestión;
- b)** un programa de desarrollo de herramientas de mejoramiento del impacto ambiental de las Mipymes;
- c)** un programa de incorporación de herramientas hacia una industria 4.0.

Asimismo, los programas fueron complementados con cursos y talleres de marketing, financiamiento, comunicación y creatividad dictados por especialistas. El accionar se vió potenciado con un programa de empoderamiento ,un programa de mentoring liderado por empresas líderes de la región que acompañaron el crecimiento de al menos 20 mujeres emprendedoras.

Eje 3: Crecimiento de la comercialización e internacionalización de Mipymes

Este eje canalizó las acciones tendientes mejorar la comercialización, promoción y comunicación de productos y/o servicios de las Mipymes del sector.

El proyecto buscaba:

- a) proveer a las Mipymes de capacitaciones en torno a pitching, marketing y promoción comercial;
- b) llevar adelante un programa de técnicas de venta;
- c) realizar encuentros sectoriales con las Mipymes de comercio para fomentar el posicionamiento de la producción local;
- d) realizar una feria mayorista de las Mipymes del sector diseño;
- e) promover la incorporación de al menos 80 Mipymes en la red Connect America para el posicionamiento de sus productos en la plataforma de vinculación empresarial;
- f) apoyar la participación en la feria local “Diseña Santa Fe”.

En materia de internacionalización se propuso la realización de un programa de asistencia en la apertura de nuevos mercados y cómo exportar a los mismos. En este sentido, se realizó la misión técnica a la Barcelona Design Week 2019 con emprendimientos que avanzaron hacia la incorporación de diseño como factor estratégico.

Eje 4: Fortalecimiento institucional

Este eje buscó el fortalecimiento de las competencias técnicas de las organizaciones participantes para fomentar la cultura emprendedora. Como objetivos se proponía planificar la proyección y entablar mecanismos eficaces para un mejor desarrollo de los servicios del “Club de emprendedores de Santa Fe Activa”, que junto al programa Polo Diseño buscaba impulsar el espíritu emprendedor y creativo sobre la base del ecosistema local existente. El accionar incluía también el fortalecimiento de Expresiva, la incubadora de base cultural conformada por la Municipalidad de Santa Fe y la Universidad Nacional del Litoral, que acababa de trasladarse a la sede de Santa Fe Activa, concentrando un espacio de atención de los emprendimientos.

Por otro lado, se generó una articulación más efectiva de las instituciones que atienden las demandas de emprendedores: aceleradoras, incubadoras, agencias de cooperación, foros de inversión, universidades y organismos estatales de los niveles municipal, provincial y nacional.



Consideraciones finales

A manera de síntesis, el plan articuló los cuatro ejes anteriormente citados con las siguientes cuatro temáticas: **Diseño** (incorporar el diseño estratégico al interior de las Mipymes); **Industria 4.0** (promover adopción de tecnologías 4.0 en el ecosistema productivo, análisis de datos como herramienta para la toma de decisiones); **Sostenibilidad** (minimizar los impactos ambientales en la cadena de valor) y **Mujeres Emprendedoras** (empoderar a las mujeres emprendedoras y fortalecer su liderazgo). **Este entramado de acciones impactó en más de 150 Mipymes y alcanzó a una población de 900 emprendedores creativos.**

Las metodologías de laboratorios interdisciplinarios, clínicas, talleres y núcleos empresariales aportaron estrategias didácticas basadas en el trabajo mancomunado, la co-creación y el asociativismo hacia una cultura de la colaboración.

Concebidos como espacios de experimentación y debate, de mesas de diálogo y de trabajo, promueven la curiosidad, imaginación, creatividad, innovación e invención (Landry, 2000) como conceptos claves tendientes a propiciar un mejoramiento en el diseño, producción y gestión de los emprendimientos. La participación de la Universidad Nacional del Litoral a través de la Incubadora de Emprendimientos de Base Cultural “Expresiva” y la Secretaría de Extensión de la FADU-UNL propiciaron intercambios de conocimientos y saberes en modali-

dades de enseñanza que favorecen “aperturas de experiencias” diversas donde se valora el aprendizaje experiencial (Camillioni, 2013).

Por otro lado, la escala de este plan estratégico multiactor y multinivel nos acerca a pensar la ciudad como un territorio de aprendizaje donde se dinamizan los conceptos de “creatividad cívica”, “círculo vital de innovación urbana”, “investigación y desarrollo urbano” y “alfabetismo urbano”, como una nueva forma literaria que aporta a la capacidad para leer y entender las ciudades contemporáneas.

En este sentido, Francisco García García (2016) hace referencia a la ciudad como el espacio de construcción colectiva por excelencia, donde confluyen la actividad de todas las ciencias, el sentido de todas las miradas, el deseo de todas las conquistas humanas y la solidaridad de toda generosidad:

“La ciudad es la cristalización de la actividad creativa del hombre, la solución a los problemas que surgen en el vivir cotidiano y la expresión de las acciones humildes y egregias de la cultura humana. Es contenido y continente, actividad y descanso, lugar de encuentro y punto de partida, soledad y muchedumbre, bullicio y silencio.” (p. 8).

Bibliografía

CAMILLONI, A. (2013). *Integración, docencia y extensión. Otra forma de enseñar a aprender*. Santa Fe: Ediciones UNL.

CHURBA, C. (2014). *La Creatividad. Un enfoque dinamizador de las personas y las organizaciones*. Buenos Aires: Dunken.

Catálogo "Santa Fe Polo de Diseño - Barcelona Design Week" https://issuu.com/santafeciudad/docs/catalogo_dsn_sfc2018/s/28739

GARCÍA GARCÍA, F. (2016). *II Congreso Internacional de Ciudades Creativas. Actas Icono 14*. <https://www.icono14.es/images/documents/editorial/colecciones/actas/ccc2-v1-2011.pdf>

LANDRY C. (2000). *La ciudad creativa. Un juego de herramientas para innovadores urbanos*. Londres: Earthscan.

Ministerio de Cultura Argentina. *Red de Ciudades Creativas*. <https://redciudadescreativas.cultura.gob.ar/>



La cultura como herramienta en la construcción de ciudadanía

Autora:

Maela Pascullo

Presentación de artículo:

4º Jornadas de Ciencia Política del Litoral, FHUC - UNL.

Palabras claves: Ciudadanía; Políticas Públicas Culturales; Espacio Público; Análisis Conceptual del Diseño.

El trabajo se propone indagar el rol de la cultura como instrumento de cambio estructural, multidimensional y dinámico en los procesos ligados a la construcción de ciudadanía. A partir del estudio de un caso, se hace foco en la etapa del análisis conceptual del diseño de la política pública. En tal sentido, se busca jerarquizar esta etapa evidenciando que el análisis del diseño no solo permite estudiar la racionalidad y coherencia de una estrategia de intervención sino que también facilita identificar marcos analíticos que posibiliten la proposición de mejoras en el ámbito concreto de diseño de estrategias y realizar conceptualizaciones teóricas a partir de su análisis.

Desde allí, el trabajo se enfoca en reconocer la problemática social a la cual la política pública procura brindar respuesta, teniendo en cuenta el diagnóstico elaborado por el gobierno provincial; identificar desde qué perspectiva teórica se trabajan las nociones de cultura, de construcción de ciudadanía, y la relación entre ambos campos en el diseño de una determinada política pública. Asimismo se propone analizar, en términos generales, las estrategias que se ponen en funcionamiento para fortalecer la construcción de ciudadanía en contextos de debilitamiento de la pertenencia a la comunidad y del ejercicio de la ciudadanía. Por último, se configura un espacio de reflexión acerca de tendencias y tipologías de gestión cultural y una puesta en relación con casos análogos en el contexto de las ciudades latinoamericanas en la actualidad.

El desmantelamiento de los Estados de bienestar hacia finales de los años 80 en los países centrales como EEUU y Gran Bretaña trajo consigo no sólo el debilitamiento de los derechos sociales y su marco regulatorio desde donde pensar la situación de los excluidos, sino también implicó la desintegración de los principios organizadores de la solidaridad (Rosanvallón, 1997 citado por Candiotti, 2012). En vistas de la profunda crisis Pierre Rosanvallón (1997) considera que

(...) la salida es compleja y no puede sino involucrar a toda la sociedad porque, para refundar los mecanismos productores de solidaridad y crear nuevas formas de derechos sociales que no sean abstractas, es necesario generar una nueva cultura política (Rosanvallón, 1997: 214-215 citado por Candiotti, 2012: 65).

Esta situación de ruptura de los lazos de solidaridad comienza a gestarse en los países de América Latina a partir del impacto de los gobiernos neoliberales. Según David Harvey (2007) el correlato de la adopción de este tipo de medidas se resume en:

La destrucción de todos los vínculos de solidaridad social e, incluso (...) de la propia idea de sociedad como tal, abre un enorme vacío en el orden social. Se vuelve entonces especialmente difícil combatir la anomia y controlar conductas antisociales concomitantes que surgen, como la criminalidad, la pornografía o la práctica de la esclavización de otras personas. (2007: 90)

Asimismo, el autor agrega que la concepción neoliberal de devolver a la esfera de lo privado la responsabilidad por el propio bienestar tiene un carácter doblemente perjudicial: no sólo el Estado deja de lado el sistema de provisión social y recorta al mínimo sus servicios sociales, la asistencia sanitaria y la educación pública; sino que también aumenta el número de estratos de la población que quedan vulnerables al empobrecimiento. Bajo la retórica de un sistema que pone el acento en la responsabilidad personal por los fracasos personales, se culpabiliza a las víctimas de su situación (Harvey, 2007).

En los últimos 30 años implicó un desafío para los gobiernos fomentar el sentimiento de pertenencia de sus ciudadanos a la comunidad en un clima de marcado individualismo, sumado a la crisis de representación política que sobrevino luego de estos regímenes. Concretamente en el caso de Argentina la crisis de representación partidaria entre los años 2001 y 2003 se convirtió en un problema político. El electorado adjudicó la agudización del estancamiento económico, los niveles de pobreza y los episodios de corrupción a los partidos políticos y sus dirigentes. La incapacidad de los partidos para dar respuesta a las nuevas demandas y su dificultad para direccionar las políticas (al estar sujetos a presiones de actores extra-gubernamentales que obstruían la ejecución de los programas propuestos a los electores) dio como resultado el descrédito de la clase política (Torre, 2003).

En relación con ello, la provincia de Santa Fe no estuvo ajena a las consecuencias de la implantación de los gobiernos neoliberales en la década de los 90's y la crisis posterior a su caída. En el año 2010 y luego de 3 años de gobierno, el Ministro de Gobierno y Reforma del Estado de la Provincia de Santa Fe, Antonio Bonfatti, afirmaba en uno de sus discursos:

“Llegamos a una provincia fragmentada territorialmente, con desigualdades, con un Estado envejecido, al servicio de los amigos, con empresas estatales privatizadas o desguazadas, con clientelismo político y la justicia amañada” (Zysman, 2010, párr. 6).

En diciembre de 2007 el gobierno provincial por medio del Ministerio de Innovación y Cultura puso en marcha el “Tríptico de la Imaginación”; una propuesta que articula tres espacios públicos culturales: “La Redonda, Arte y Vida Cotidiana”, “El Molino, Fábrica Cultural” y “La Esquina Encendida”. Tal proyecto se enmarca dentro de los objetivos de una propuesta de gobierno provincial integral que tiene como eje el desarrollo humano y el fortalecimiento de la cohesión social. En el “Plan Estratégico Provincial Santa Fe. Visión 2030” se indica en su

segunda fase de implementación que el eje es el ciudadano en tanto protagonista junto a sus derechos, con el afán de alcanzar de manera integral el desarrollo. (Ministerio de Gobierno y Reforma del Estado de la Provincia de Santa Fe, 2012). El proyecto del gobierno provincial comprende la dimensión cultural como parte del desarrollo de la persona, así como también es considerada valor indispensable para la creación de una sociedad más justa y solidaria. Entiende que el espacio público, la cultura y las expresiones artísticas son fundamentales para propiciar el desarrollo de una ciudadanía plena donde el ciudadano se vuelve protagonista (La Esquina Encendida, s.f.).

El presente trabajo busca analizar cómo las políticas públicas culturales pueden ser un instrumento de acción en escenarios que presentan un debilitamiento del ejercicio de la ciudadanía. A tal fin se analizarán las particularidades que adopta el diseño de la política pública provincial denominada “Tríptico de la Imaginación” durante el período 2008/2017 en la ciudad de Santa Fe; un proyecto pedagógico urbano que se presenta como alternativo. Se busca, entonces, incentivar el debate en torno a la cultura como herramienta de cambio estructural, multidimensional y dinámico, y se pone en cuestión la vieja concepción de cultura, por un lado asociada al arte y el espectáculo y, por otro, considerada como un artículo suntuoso y un lujo de las clases altas. Asimismo se busca pensar el rol de los ciudadanos no como públicos o espectadores sino más bien como corresponsables y participantes de un proyecto de comunidad.

El diseño de la política pública

Los análisis centrados en el diseño de las políticas públicas desde una perspectiva contemporánea se abordan con una concepción más integral y holística que los enfoques tradicionales. El análisis del diseño es ante todo un análisis conceptual de la política, que permite configurar el marco analítico que le da sustento. Una definición concisa refiere a entenderla como “Aquella que analiza y revisa los elementos que justifican la necesidad de la intervención y la forma en que ésta se articula” (Osuna y Márquez, 2000: 29 citado por Bueno y Osuna, 2013: 42). Asimismo Bueno Suárez y Osuna Llana (2013) plantean que cuando es el diseño el objeto de análisis, es necesario combinar las visiones que sustentan la formulación de estrategias de intervención pública y la modalidad en que la evaluación de su conceptualización es abordada. Asimismo como aclaración agregan que:

“Siendo procesos superpuestos, no siempre es fácil diferenciar las pautas que proponen los modelos aplicados para la evaluación de diseño de aquellas que guían los procesos mismos de planificación. Parece razonable, no obstante, que desde ambas orillas se compartan algunas lógicas metodológicas y procedimentales (Bueno y Osuna, 2013: 39)”.

A estos fines, se realiza una construcción polifónica que va tramando la voz de quienes diseñaron la política a través de sus creadores, documentos provinciales y teóricos que referencian; la voz de los autores que integran el marco teórico desde donde se definió mirar la problemática en el presente trabajo y la propia voz de quien lleva adelante la investigación que contrasta y examina la coherencia y correspondencia entre los objetivos de la política en torno al contexto de intervención y las estrategias definidas.

Respecto a las estrategias son las medidas a través de las cuales la política pública procura alcanzar sus objetivos. Son las líneas de acción, medios e instrumentos concretos y prestos para la implementación de la política (Bueno Suárez y Osuna Llanesa, 2013).

Diagnóstico del problema social al que la política pública procura brindar respuesta: estado de la ciudad de Santa Fe en el año 2008.

En diciembre del año 2007 el Frente Progresista, Cívico y Social asumió el gobierno de la Provincia de Santa Fe, luego de 24 años de mandato del Partido Justicialista. En los primeros años la gestión entrante llevó a cabo, mediante el Ministerio de Desarrollo Social junto con otros organismos, un estudio acerca de la situación social de la Provincia de Santa Fe (en especial de las ciudades Rosario y Santa Fe) en base a los datos recabados en el censo nacional del año 2001. La finalidad era medir el grado de vulnerabilidad social de la población teniendo en cuenta cuatro ámbitos: el trabajo, el capital humano, los activos productivos y los activos intangibles (relaciones sociales, capital social).

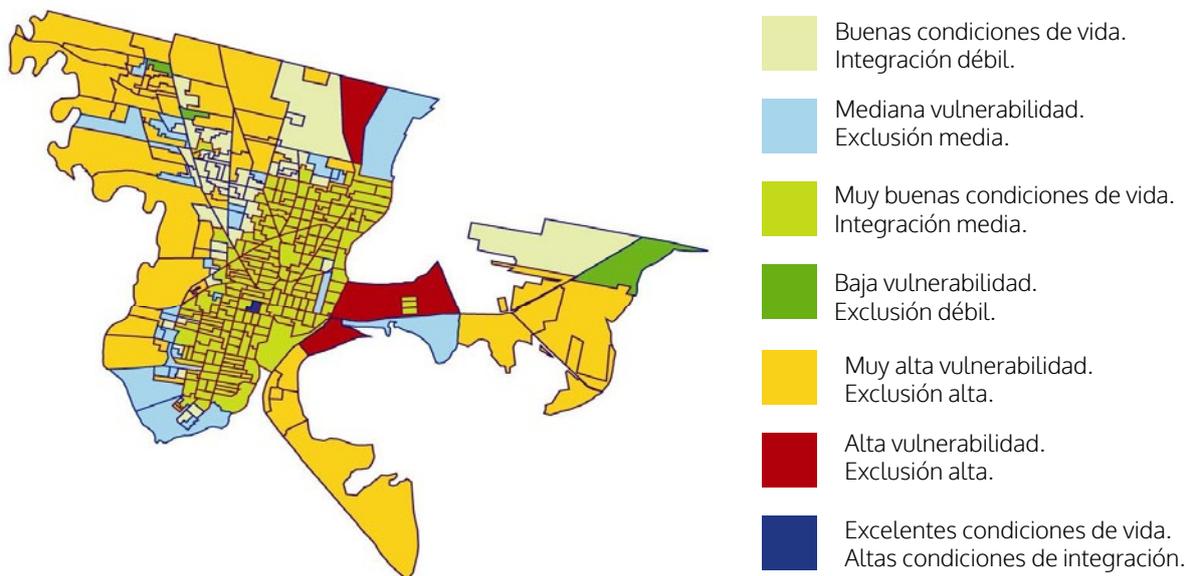
El concepto de vulnerabilidad social empleado en dicho estudio no sólo contempla a quienes padecen la pobreza sino también a aquellos que, debido a condiciones y/o debilidades del presente, pueden llegar a padecerla en el futuro, es decir, la vulnerabilidad social está referida a cómo y por qué determinados grupos y sectores de la sociedad se encuentran, en forma dinámica y heterogénea, sometidos a procesos que atentan contra su subsistencia y su capacidad de acceso a los niveles de bienestar. En relación a ello, se considera si hay acceso a los derechos básicos como pueden ser: identidad cultural, ciudadanía política,

integración social, trabajo, seguridad, ingreso, tiempo libre, entre otros (Liborio et al., 2009: 5). El diagnóstico al que llega el informe plantea que:

En la década de los noventa se ha profundizado la fragmentación urbana. Las áreas urbanas se diferencian por estratos sociales en términos de infraestructura, calidad de la vivienda, cantidad y calidad de espacios públicos, seguridad y otros atributos que influyen en los niveles de bienestar de los individuos y de los grupos sociales. Esta segmentación también se reproduce en el sistema educativo y en los servicios de salud. Por otra parte, los grupos de muy altos ingresos también reproducen la segmentación residencial en los procesos de privatización de los espacios. Esta fragmentación incidió negativamente en la sociabilización de los diferentes estratos económicos. (Liborio et al., 2009: 9)

El escenario que se configura en la ciudad de Santa Fe se grafica en el siguiente mapa del agrupamiento de familias según su integración a la ciudad y sus condiciones de vida (lo cual determina si están expuestos a algún grado de vulnerabilidad).

Ciudad de Santa Fe | Condiciones de Vulnerabilidad



Fuente: Censo 2001 – INDEC – IPEC – IDESF.
Área de Monitoreo y Evaluación de Políticas Sociales MDS

En esta dirección autores como David Harvey (2007) y Pablo Mendes Calado (2010) señalan que las medidas neoliberales abrieron un vacío en el orden social y generaron una destrucción de los vínculos de solidaridad social, ampliando el número de estratos de la población que quedaron vulnerables al empobrecimiento. De esta manera se desarticulan formas tradicionales de construcción del vínculo con el otro y del lazo social, así como también del proyecto de bienestar general hasta entonces amalgamado por el Estado (Mendes Calado, 2010). Todo ello trae como consecuencia una pérdida de los lazos de solidaridad y de la cohesión social frente a un individualismo atroz, intolerancia hacia la diversidad, escasas instancias de convivencia, aumento de estratos sociales vulnerables al empobrecimiento y exclusión social que llevaron al debilitamiento del ejercicio de la ciudadanía de la población y de su sentido de pertenencia a la comunidad. Asimismo en la Ciudad de Santa Fe, en lo que respecta al espacio público, el diagnóstico inicial resalta su desvalorización como instancia de participación ciudadana y, además, se percibe un cierto rol pasivo-receptivo de la población. Como resultado de ello se manifiesta una debilidad de la población en el ejercicio de la ciudadanía (Gobierno de la Provincia de Santa Fe, 2008). El gobierno provincial adjudica ello al predominio, a partir de los años 90, de una política de especialización del espacio propia de la visión de mercado que valoraba únicamente el consumo, por tal razón la tendencia de ceder el terreno público por precios muy bajos a la concesión privada era moneda corriente.

Particularmente refiriéndonos al espacio público el hecho de dejar el desarrollo urbano a la libre competencia y a los valores económicos inmediatos del mercado permitió convertir en negocio privado los espacios comunes manejados por el Estado; quedando como espacio público lo residual entre calles y edificios. El resultado de este fenómeno es una disminución del espacio público en términos de lugares de encuentro ciudadano, espacios de uso colectivo, plazas, parques, mercados y monumentos (Borja y Muxí, 2000). Ello trae aparejada la producción de desigualdades y marginación, así como también el deterioro de la integración cultural y la gobernabilidad del territorio.

Ante este diagnóstico social de grandes índices de vulnerabilidad, el gobierno provincial se planteó trabajar sobre la “gestión de los intangibles”, es decir, aquellos valores que, si bien no son visibles, son decisivos para el cambio y la particularidad de cada estrategia (Gobierno de la Provincia de Santa Fe, 2008). Se definió entonces un abordaje integral de la problemática descrita centrando su propuesta en dos ejes: innovación cultural para la integración social y obra pública para la cohesión social. En relación a este segundo eje, la obra pública



es pensada para objetivar valores como solidaridad, transparencia, participación y recuperación de lo público y sus espacios. Dentro de ese enfoque político de gobierno se podría enmarcar la propuesta del Tríptico: una política pública cultural que articula la innovación cultural y la obra pública mediante la recuperación del espacio público como ejes centrales para propiciar instancias de ejercicio de la ciudadanía (Ministerio de Gobierno y Reforma del Estado de la Provincia de Santa Fe, 2011)

La cultura como herramienta en la construcción de ciudadanía

La gestión provincial adopta como punto de partida una concepción de ciudadanía desde una visión integral en cuanto a las necesidades de la persona se refiere. Se incorporan nuevas dimensiones y derechos a la mirada tradicional asociada al deber electoral como única instancia del ejercicio ciudadano:

El nuevo concepto de ciudadanía alude a sujetos de derecho que aspiran y merecen una realización personal y social, igualdad de oportunidades, respeto y articulación de identidades y diferencias, así como a una noción de libertad basada en la participación, la solidaridad, la inclusión y la creación popular. A partir de este enfoque, resulta posible entender los planes de desarrollo, la lucha contra la pobreza y la exclusión social e imaginar la planificación urbana como paisaje de vida y convivencia y como emprendimiento colectivo (Riveros et al., 2004: 200)

En torno a la noción de ciudadanía a los fines del presente trabajo interesa detenernos en las dimensiones de participación y convivencia. En primer lugar, la gestión provincial adopta una postura la cual considera al ciudadano como protagonista, es decir, se basa en una concepción ampliada de la ciudadanía cuyos ejes son la participación y la recuperación del espacio público como pilares fundamentales para la profundización democrática (Gobierno de la Provincia de Santa Fe, 2008). Por tal razón esta gestión entiende que:

“Recuperar el espacio público es una requisitoria de la hora, teniendo en cuenta que el valor comercial del terreno y el modelo consumista están poniendo al ciudadano fuera del disfrute de su propia ciudad” (Riveros et al., 2004: 201).

Uno de los ejes, entonces, se centró en recuperar los espacios públicos para construir paisajes de ciudadanía, es decir, construir los ámbitos y las acciones para

que el hombre se apropie de lo suyo. Inspirada en la teoría política de Hannah Arendt la gestión provincial entiende que:

“El espacio de todos es el lugar donde ‘aparecer’ ante los otros, con un cuerpo, una dignidad, una historia; donde el relato insiste en igualar oportunidades, no excluir, creando alternativas al modelo neoliberal” (Riveros et al., 2004: 189).

La refuncionalización de los espacios públicos emblemáticos y simbólicos para la ciudad de Santa Fe fue relevante en este proyecto de devolverle su protagonismo como la Capital Provincial. Se trató de una estrategia de carácter simbólico, donde se retomaron los imaginarios sociales y las metáforas profundas que sostenían a los espacios y a una ciudad. Esto último está ligado, a su vez, a las grandes intervenciones edilicias llevadas a cabo en los lugares porque refieren a posicionar a la ciudad como nuevo destino arquitectónico. La magnitud de las obras no es un detalle menor, sino que tales propuestas de calidad jerarquizaron los lugares y se volvieron puntos estratégicos donde antes eran sinónimo de abandono y ausencia estatal. La propuesta del Tríptico insiste en eso: propiciar espacios estéticos con la finalidad de decirle al ciudadano que merece lo mejor. Al respecto Adrián Gorelik (2008) señala que ya en los años 80 comenzaron a operar las diversas representaciones del espacio público para pensar la transformación de la ciudad en un sentido progresista. El autor agrega que, poniendo énfasis en la reactivación política de la ciudadanía, la categoría espacio público se convirtió en el eje central para una novedosa reconsideración del problema democrático por parte de la izquierda (Gorelik, 2008). Se podría enmarcar a la gestión que llevó a cabo el Tríptico (el Frente Progresista, Cívico y Social) dentro de estos sectores políticos que consideran la recuperación del espacio público como una vuelta al protagonismo ciudadano y a la apropiación de la ciudad generando de este modo instancias de encuentro, participación y convivencia. La otra dimensión de ciudadanía que interesa trabajar a partir del caso estudiado es la de convivencia. Desde que se produjo el derrumbe del mito de las naciones culturalmente homogéneas los gobiernos se enfrentan al nuevo desafío de fomentar el sentimiento de pertenencia de sus ciudadanos a la comunidad en el marco de sociedades heterogéneas donde conviven diferentes estilos de vida. Retomando la concepción de espacio público que subyace en el Tríptico, basada en la teoría política de Hannah Arendt, predomina la idea de que el espacio público (además de ser ámbito de participación) refiere al arte de vivir los unos con los otros y es en el marco de esa pluralidad donde se considera que se debe

buscar el bien común en pos de la convivencia armónica (M. A. González, comunicación personal, 1 agosto 2017). Los espacios que integran el Tríptico son lugares plurales, múltiples, intersociales, intergeneracionales, públicos, gratuitos, accesibles, para todos y para todas las edades, es decir, tienen como punto de partida la pluralidad.

El nuevo enfoque de las políticas públicas culturales resalta el valor de la diversidad cultural para el avance y bienestar de la humanidad en general, así como también de la existencia humana. Diversidad que debe ser aceptada, adoptada, difundida y disfrutada permanentemente con el fin de enriquecer nuestras sociedades (Carta Cultural Iberoamericana, 2006). El punto de partida es la concepción que se centra en el sujeto y las experiencias que como tal, y junto a sus pares, pueden enriquecer una visión de pertenencia a la comunidad en el marco de una sociedad heterogénea donde conviven diferentes estilos de vida. En tal sentido la subjetividad es una entidad cambiante que se encuentra en constante proceso de constituirse y modificarse en base a las experiencias que cada sujeto comparte con sus iguales y con las propias experiencias de ser y conocer, aprendidas e interpretadas intersubjetivamente, por medio de interacciones sociales con otros sujetos y contextos culturales (Hernández, 2010, citado por Espinosa Gómez, 2013). Se busca que la persona en cuanto sujeto pueda experimentar procesos ligados a la construcción de ciudadanía tanto en su desarrollo interno como en su vínculo con el otro:

(...) la propuesta política del Gobierno de la Provincia, que considera la dimensión cultural como parte del desarrollo de cada persona, como un valor indispensable para la creación de una sociedad más justa y solidaria. Las políticas públicas culturales tienen por finalidad hacer emerger las multiplicidades y lo multilingüístico de los vínculos sociales, estimulando la participación, la generación de espacios de formación, capacitación, producción, distribución y goce de los bienes culturales, garantizando su accesibilidad. (La Esquina Encendida, s.f.: 5)

Respecto a la concepción de cultura que subyace en el diseño de la política pública, la gestión la desagrega en diferentes dimensiones. En primer lugar consideran que tiene un gran poder de transmisión de generación en generación que perdura en las familias, en los colectivos de personas, los oficios; cuyo contenido es riquísimo y puede presentarse en forma escrita, oral, visual, objetual, sonora, etc.; a través de la experiencia, es decir, mientras el sujeto va viviendo, va aprendiendo. Asimismo, entienden que es una usina de sentido, es decir, una usina de

significación central la cual es intangible pero que reúne el conjunto de ideas y valores que determinan el estilo de vida general de una comunidad. Cultura también se interpreta como absolutamente identitaria porque es la capacidad de tener imagen de uno mismo, una imagen del otro, una imagen de la sociedad. Finalmente la cultura, según el gobierno provincial, construye saberes: es una gran máquina de educarse y formarse mutuamente, es la única manera de interpretar el mundo a partir de la construcción de saberes sobre nosotros mismos, sobre los colectivos que somos y sobre una visión de mundo (M. A. González, comunicación personal, 1 agosto 2017).

Centrándonos ahora en el vínculo entre ciudadanía y cultura, de acuerdo a la definición de Adela Cortina (1999); la ciudadanía tiene que ver con una forma de identidad, es decir, con un proceso de identificación e igualación por medio del cual un individuo es considerado miembro de pleno derecho de una comunidad política (Cortina, 1999 citado por Candioti, 2012). En este punto la dimensión cultural tiene un rol central en la medida en que la cultura, por medio de los principios formativos, crea un determinado universo simbólico-expresivo que va a contener las claves que otorgan sentido al estilo general de vida de una comunidad por un espacio de tiempo. Tales principios formativos son construcciones sociales, es decir, condensan determinados valores, creencias, motivaciones, sentimientos, aspiraciones, ideas e imágenes (Santillán, s.f.).

(...) la cuestión de las políticas culturales en su gestión, implica el desarrollo de la cultura política, al convertirse en un factor constitutivo de la construcción de ciudadanía (...) La cultura política se convierte en un asunto de políticas culturales, toda vez que ellas implican un principio de organización de la cultura interno a la constitución de la política, en donde se produce un sentido de orden de la sociedad y se generan los principios de reconocimiento mutuo. (López Borbón, 2015: 6)

En relación a ello la noción de cultura trabajada en el Tríptico es consecuente con lo que se viene desarrollando:

Si se parte de considerar la cultura como la producción de marcas simbólicas que caracterizan a una comunidad en un momento histórico determinado, sin duda ésta incluye la ciencia, el arte, la tecnología, las ideas, el gusto, las formas y las costumbres de los sujetos. Todo ello forma parte de un legado que debe ser enseñado, mostrado a los niños para que puedan realizar la operación de apropiación y luego de transformación. (Riveros et al., 2004: 221)



La cultura es un elemento clave en la organización de la constitución política de una sociedad en la medida en que los valores, creencias y motivaciones condensados en los principios formativos de la dimensión cultural, crean un determinado universo simbólico expresivo que otorga sentido al estilo general de vida de una comunidad por un cierto espacio de tiempo y genera, también, los principios de reconocimiento mutuo. Por tal razón es clave en el ejercicio de la ciudadanía, ya que establece una forma de identidad y memoria colectiva que suponen un proceso de identificación e igualación en el cual es posible construir un nosotros que permita indagar distintos proyectos de futuro y lograr una convivencia armónica. También mediante el acceso a los derechos culturales es posible trabajar en una dimensión activa de la ciudadanía, generando instancias donde el ciudadano se vuelva protagonista.

Estrategias

El Tríptico trabaja en sistema y sus tres espacios se articulan transversalmente en torno a un eje: la imaginación. Sin embargo, cada lugar posee su autonomía y aborda la temática según una determinada dimensión y las materialidades, soportes y dispositivos que le fueron asignados para llevar a cabo su tarea, es decir, se complementan el uno con el otro.

Se trata de un proyecto de pedagogía urbana, que entiende a la ciudad como territorio de múltiples aprendizajes y al espacio público como escuela de democracia y lugar sagrado. Posee como punto de partida cuatro postulados que se constituyen como una suerte de manifiesto: el primero es la máquina de sentido. Refiere al ser humano como una máquina de simbolizar, de desplazar, de sentido; por tal razón los imaginarios sociales están alimentados en el Tríptico. El segundo elemento del manifiesto refiere a los niños y jóvenes como eje de cualquier política pública cultural. Las transformaciones culturales se ven principalmente impulsadas por las personas entre los 0 y 30 años porque imponen a la cultura otra mirada del tiempo, del espacio, de los objetos, del cuerpo y de la acción. Por tal motivo el eje de las políticas culturales deben ser los niños y jóvenes porque son quienes arrastran a las demás generaciones, de ahí que la consigna sea “con los niños, para todos”. El tercer postulado refiere al ciudadano como protagonista: hacer que se sienta vivo y por medio de la cultura se acentúe preguntas y sensaciones; brindándole lugares, saberes, valores donde él mismo tome noción de su propia existencia. El cuarto y último componente es: se aprende y se educa desde que uno nace hasta que muere. El aprendizaje es sistemático en el cual la cultura tiene una misión fundamental de saberes de todo tipo que

son manuales, éticos y afectivos. Está vinculado a la permanente transmisión de las familias, los colectivos, los empleos de generación en generación. (M. A. González, comunicación personal, 1 agosto 2017).

El diseño de la política se estructura en tres líneas de acción trabajadas con distintos énfasis en cada espacio consolidando sus identidades en el marco del sistema: el contacto con las materialidades a través del diseño, construcción y la producción de bienes culturales (El Molino), la vida cotidiana como arte (La Redonda) y las múltiples formas de aprender (La Esquina).

La consigna del **“Molino, Fábrica Cultural”** es realizar un homenaje al mundo del trabajo. El proyecto retoma los principios pedagógicos y formales de la Escuela de la Bauhaus, un movimiento impulsado en Alemania en 1919. Por tal razón se llevó a cabo una fábrica cultural donde se puede experimentar con diferentes materiales, ya sea vidrio, madera, telas, metal, papel, cerámica, entre otros, para indagar acerca del proceso de diseño y fabricación de bienes culturales y comprender que la creación de todo objeto requiere trabajo. A partir del hacer, crear, inventar e innovar los sujetos incorporan diferentes aprendizajes tanto desde el vínculo con la materialidad como en la interacción con otros sujetos a través del intercambio de experiencias.

A grandes rasgos la **“Redonda, Arte y Vida Cotidiana”** es una invitación a viajar a través de los imaginarios sociales y el mundo simbólico. Mediante sus propuestas promueve el ejercicio de una ciudadanía activa, dejando de lado el rol del público espectador y, en cambio, haciendo que los sujetos se vuelvan protagonistas al proponer la vida como verbo, como acción. Asimismo centra su proyecto en encontrar el arte en los pequeños actos de la vida cotidiana y cómo en ese vivir las personas establecen vínculos y afectos y toman noción de la existencia del otro.

La **“Esquina Encendida”** tiene como principal eje trabajar con las múltiples formas de aprender a partir de diferentes formatos y ello es uno de sus signos distintivos. Ofrece variadas actividades, talleres, deportes y juegos para todas las edades y a libre elección. Su funcionamiento tiene características similares a las de un club barrial donde transitan todas las generaciones (en especial los jóvenes), favoreciendo la cohesión social, promoviendo la participación ciudadana e incentivando la convivencia y el aprendizaje mutuo.

Los medios elegidos para llevar a cabo la política son la imaginación, la creatividad y el juego. Todas las propuestas y dispositivos lúdicos están pensados para trabajar la imaginación y la creación. El niño es una persona cuya forma de ser y estar en el mundo es jugando y jugar es pura imaginación puesta en movimiento, por tal motivo es imprescindible para todo crecimiento y aprendizaje (D. Gó-

mez, comunicación personal, 14 julio 2017). Es reconocerle al juego su capacidad transformadora:

Aunque una lógica repetitiva no permite visualizar la creación cotidiana, jugar, en el amplio y total sentido de la palabra es disponer los términos de otro modo, innovar, simbolizar, disfrutar (...) (se) descubre en este acontecimiento una muestra de la utopía posible, una manera extraordinaria de apropiación del espacio público por los ciudadanos, una forma de creación colectiva. (Riveros et al., 2004: 193)

El juego es empleado como estrategia para generar procesos ligados a la creación, selección, combinación y operaciones cognitivas, es decir, lo cognitivo no se separa de lo creativo. Por tal motivo se promueve la combinación de operaciones analíticas y creativas trabajando con las ideas, emociones, sensaciones, percepciones, afectos, imágenes internas del sujeto y conceptos con la finalidad de reunir nuevamente cuerpo y mente.

El eje es la **imaginación** porque, tal como entiende el equipo del Tríptico, es en presencia de las cosas que el ser humano va conceptualizando y es luego ante la ausencia de las cosas que llega la imaginación. El único que puede trabajar en ausencia de las cosas (porque ya lo vivió y luego internalizó esa sensorialidad) es el hombre. La cultura en esta instancia es clave en el proyecto del Tríptico porque es una gran máquina de sustituir: tiene una enorme cantidad de materialidad, de presencia y una enorme cantidad de ausencia que no se guarda en ningún lugar, porque ni siquiera está encasillada en algún lado. Entonces por medio de los bienes culturales se enseña a la gente los lenguajes para que, a través de ellos, sin darse cuenta, en acción y creando lleguen a la sensorialidad, a la sensibilidad, a los afectos, a los vínculos, a los conceptos y trabajen la ausencia y sean capaces de simbolizar en ausencia y representar lo que no está (M. A. González, comunicación personal, 1 agosto 2017).

En relación a los instrumentos conceptuales, la política se asienta fundamentalmente en dos vías: a nivel urbanístico la refuncionalización simbólica de los espacios públicos y a nivel de la configuración de cada lugar a través de dispositivos lúdicos, los cuales son lugares con impronta fuertemente escenográfica que predisponen el cuerpo y los lenguajes de una determinada manera en base a la matriz metafórica que los sustentan.

Reflexiones finales:

Espacios públicos culturales que apuntan a tejer comunidad ¹

A modo de reflexión final se trabajará con la propuesta de Liliana López Borbón (2015), quien observa una tendencia creciente en Latinoamérica de iniciativas gubernamentales y de la sociedad civil dirigidas a desarrollar proyectos comunitarios que incorporan nueva infraestructura o la puesta en valor de espacios destinados a actividades culturales con el fin de tejer comunidad. Dentro de esta tipología encuadra los proyectos del Sistema de Parques Bibliotecas Públicos (Colombia), los Pontos de Cultura (Brasil), las Fábricas de Artes y Oficios -Faros- (México) y las Usinas Culturales (Uruguay). A continuación se expondrán las razones por las cuales se podría enmarcar al Tríptico dentro de esta tendencia.

Una primera característica de esta tipología es el rol central de la construcción simbólica del espacio físico en pos de ofrecer la apropiación de la comunidad al mismo y la sostenibilidad del proyecto cultural (López Borbón, 2015). Como se ha descrito, los tres lugares que componen el Tríptico trabajan con la dimensión simbólica no sólo a través de la obra pública refuncionalizada sino también por medio de sus propuestas, actividades y dispositivos ideados para recuperar la historia, imaginarios sociales, universos simbólicos, valores y creencias que lleva consigo cada edificio y las personas que los transitan.

Otra característica de la tipología refiere a que los espacios son públicos en relación a la densidad de trámites que ocurren allí (más allá de la esfera gubernamental) y, en su mayoría, brindan servicios gratuitos (López Borbón, 2015). Los espacios del Tríptico son de carácter público, gratuitos, de acceso libre, plurales, intersociales e intergeneracionales. López Borbón (2015) también hace referencia a los programas de voluntariado cultural como instancias fundamentales para el proceso de construcción de ciudadanía y el mejoramiento de la calidad de vida de los gestores y animadores culturales. El Tríptico cuenta con un programa de residencias culturales destinado a jóvenes entre 18 y 25 años para trabajar un año en uno de los tres espacios, donde se les ofrece una formación integral como coordinadores culturales e intermediarios entre la comunidad y las propuestas. Asimismo López Borbón (2015) añade que son frecuentes las charlas, talleres y clínicas donde los sujetos pueden sociabilizar sus experiencias en torno a la construcción de los procesos estéticos de las actividades culturales. En ese sentido cada espacio del Tríptico organiza seminarios, talleres, charlas; apuntando al intercambio de experiencias y saberes entre artistas, ONGs, entidades privadas, escuelas y la comunidad en general.

Otro rasgo típico de los espacios que buscan tejer comunidad refiere al reconocimiento del sujeto como actor libre y creativo, por tanto, digno de la acción cultural. El diseño de los espacios, entonces, debe apostar a la expresividad de esos actores y la constitución de nuevas maneras de nombrarse y desarrollarse. Además se da una ampliación de los repertorios al brindar a los ciudadanos una aproximación diferente a los universos de sentido más allá de los que circulan en los medios de comunicación o en el territorio. Especialmente en escenarios donde hay una lucha cotidiana por la sobrevivencia, elevados índices de violencia e inseguridad se da lo que la autora denomina una marginalidad simbólica (López Borbón, 2015). En tal sentido el Tríptico tiene entre sus metas la democratización de los bienes culturales y su acceso irrestricto por parte de los diferentes sectores que componen la comunidad. Se promueven bienes culturales más complejos, sistemáticos, participativos e inclusivos para que el ciudadano sea el protagonista.

Por último esta tipología de espacios se caracterizan por buscar desestructurar las fronteras internas de la ciudad alimentando circuitos de tránsito entre centro y periferia y también habilitando instancias de intercambio con artistas emergentes y consolidados y así alimentar la vida comunitaria. Por tal razón estas políticas se desagregan en diferentes centros que articulan significado y función en el conjunto del territorio (López Borbón, 2015). El Tríptico está descentralizado en tres sitios en diferentes zonas de la ciudad. Respecto al tránsito entre centro y periferia el proyecto tiene como finalidad conectar el centro (históricamente una de las zonas privilegiadas de la ciudad) con el norte de Santa Fe (uno de los lugares más postergados). Se busca articular distintos sectores de la ciudad en pos de facilitar el flujo de personas de un lugar hacia otro y favorecer el intercambio. Por las razones expuestas se podría enmarcar al Tríptico dentro de los espacios públicos culturales que, como describe López Borbón, tienen por finalidad tejer comunidad.

Centrándonos ahora en el estudio del diseño de las políticas públicas, analizar el caso elegido posibilitó una reconstrucción del diseño en doble sentido. Por un lado permitió rearmar el sendero trazado por los creadores debido a que la planificación conceptual de la política estudiada no estaba escrita. Por otro lado, dicha reconstrucción facilitó el armado de un marco analítico a partir del caso estudiado y, desde allí, la realización de aportes al campo de las políticas públicas culturales. En primer lugar ello se vio reflejado al poder enmarcar la política pública dentro de una tendencia de espacios culturales que están trabajando en la misma dirección y contribuir a ese marco aportando los rasgos propios del

caso estudiado. En segundo lugar posibilitó evidenciar, desde la teoría, cómo la dimensión cultural puede ser eje de políticas públicas cuya finalidad sea producir cambios estructurales, multidimensionales y dinámicos en la sociedad. Finalmente el estudio conceptual del diseño de políticas públicas nos permite dejar abierta la puerta para futuros estudios acerca de cómo esta herramienta de análisis nos puede ayudar a evidenciar la concepción de Estado y sociedad que tiene un gobierno, especialmente en aquellas áreas como desarrollo social, educación y cultura encargadas de la producción de sentido y la gestión de los valores intangibles.

Bibliografía

XVI Cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado y de Gobierno (2006): Carta Cultural Iberoamericana.

BORJA, J. y MUXÍ, Z. (2000). *Espacio público. Ciudad y ciudadanía*. Barcelona: Electa.

BUENO SUÁREZ, C. y OSUNA LLANEZA, J. (2013). *Evaluación del diseño de políticas públicas: propuesta de un modelo integral*. Revista del Centro Latinoamericano de Administración para el Desarrollo Reforma y Democracia, (57), 37-66.

CANDIOTI, MAGDALENA (2012). *Ciudadanía: aproximaciones al concepto y desafíos a lo largo de su historia*. En Quiroga, Hugo (Coord.), Ciencia Política. Reflexiones sobre conceptos y problemas de la disciplina. (55-65). Santa Fe: Ediciones UNL.

ESPINOSA GÓMEZ, A. (2013): *Configuración de la subjetividad en la primera infancia en un momento posmoderno*. Infancias Imágenes, 12 (2), 18-28.

Gobierno de la Provincia de Santa Fe (2008): Plan Estratégico Provincial Santa Fe: cinco regiones, una sola provincia. Gobierno de la Pcia de Sta. Fe y Unión Europea.

GORELIK, A. (2008). *El romance del espacio público*. Alteridades, 18 (36), 33-45.

HARVEY, D. (2007). *El Estado neoliberal. Breve historia del neoliberalismo*. Madrid: AKAL.

La Esquina Encendida: con los jóvenes para todos (s.f.). Disponible en:
<https://bit.ly/2KqB8xF>

LIBORIO, M. et al (2009). Aproximaciones al Diagnóstico de la Situación Social de la Provincia de Santa Fe. Área de Monitoreo y Evaluación del Ministerio de Desarrollo Social de la Provincia de Santa Fe, Instituto Provincial de Estadísticas y Censos e Infraestructura de Datos Espaciales Provincia de Santa Fe.

LÓPEZ BORBÓN, L. (2015). *La gestión cultural como construcción de ciudadanía*. Trabajo ganador del Premio Internacional Ramon Roca Boncompte de Estudios de Gestión Cultural. México. Disponible en: <https://bit.ly/2w1McOI>

Ministerio de Gobierno y Reforma del Estado de la Provincia de Santa Fe (2011): *Obra Pública para la Cohesión Social*.

MENDES CALADO, P. (2010). *Políticas culturales a nivel local: Una oportunidad para la re-construcción del lazo social*. Trabajo presentado en Foro RedMuni (12 y 13 agosto), Salta.

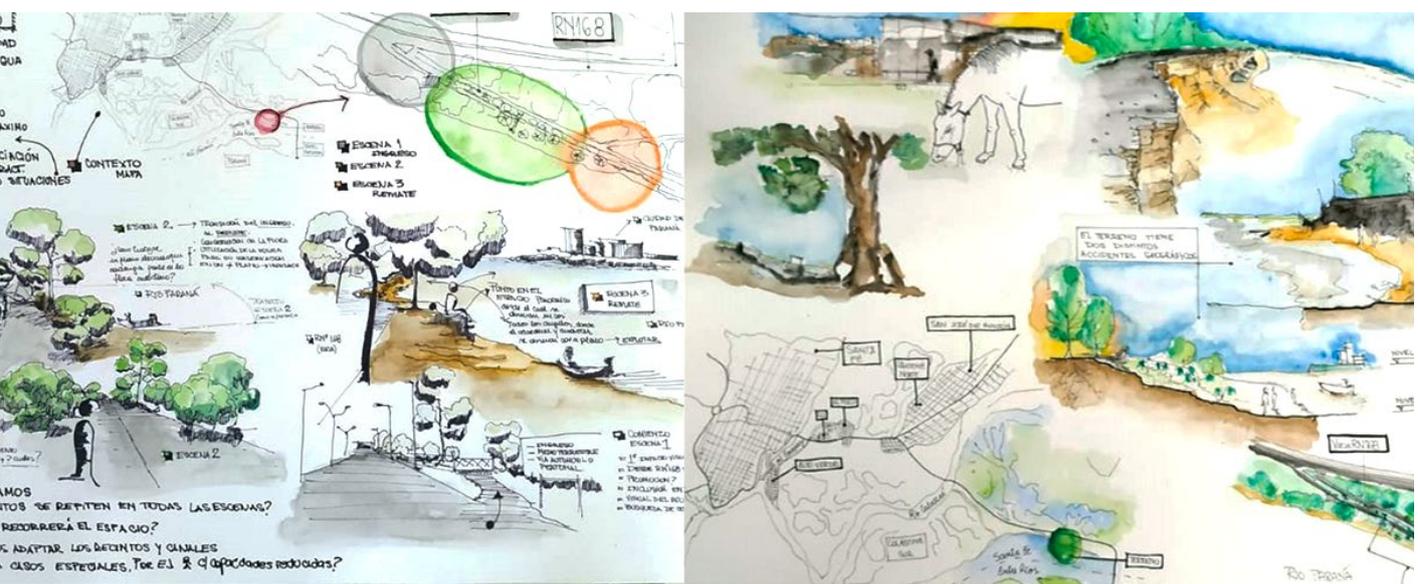
TORRE, J. C. (2003). *Los huérfanos de la política de partidos. Sobre los alcances y la naturaleza de la crisis de representación partidaria*. Desarrollo Económico. 42 (168), 647-665.

RIVEROS, H. et al (2004). *Políticas para la Gobernabilidad. Experiencia Rosario*. Rosario: Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo y Gobierno de la Municipalidad de Rosario.

ZYSMAN, G. (2010, diciembre 29). *El cambio debe continuar*. Diario Página 12. Consultado 1 noviembre 2017. Disponible en: <https://bit.ly/2jiaKd3>

Fotografías

Aimé Luna



Arquitectura y Naturaleza. Territorios creativos insulares como recurso para dinamizar estrategias didácticas

Autores:

Adriana Sarricchio; Federico Raviol; Mónica Osella; Nelson Bressan.

Presentación de artículo:

X Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Universidad de Palermo.
Buenos Aires, 2019

Palabras claves: Identidad regional; Hábitat; Arquitectura sustentable.

El presente trabajo aborda la relación entre arquitectura y naturaleza en el contexto del sistema insular de la ciudad de Santa Fe y el área metropolitana como propuesta pedagógica y metodológica de integración de las identidades regionales y los elementos socioculturales y geográficos al proceso de diseño. Reponiendo el concepto de “territorios creativos” y “rutas singulares” del experto en Ciudades Creativas Felix Manito, se plantea el desafío de configurar experiencias didácticas que incorporen a las prácticas formativas los rasgos identitarios de la región fluvial y su paisaje, la toma de conciencia y el desarrollo crítico de las problemáticas emergentes de la realidad del hábitat.

El presente trabajo se enmarca en las líneas de investigación que los autores vienen desarrollando en el marco del Proyecto CAI+D “Ciudades Creativas: aportes a la Enseñanza del Arte y el Diseño” de la FADU-UNL, cuyo propósito focaliza en los trayectos de experiencias didácticas en el campo del arte y el diseño que propician la generación de contextos educativos facilitadores de la creatividad con oportunidades para interactuar con la vida urbana, abiertos a experiencias diversas y a diálogos interculturales (Elisondo y Donolo, 2014).

Intervenir en la problemática del hábitat supone operar dentro de un complejo sistema que entrelaza de manera dinámica fenómenos que conjugan tanto el medio biofísico como el social. En este marco se requiere de una estrategia de gestión que atienda a los continuos procesos de transformación y adecuación que caracterizan la diversidad de formas de apropiación que realizan los sujetos en su medio ambiente. Esto hace necesario articular los recursos e intereses que surgen de las esferas del Estado, la comunidad, la naturaleza y las fuerzas productivas. Un rol preponderante, en este sentido, lo tiene la Universidad Nacional del Litoral (UNL) y, en nuestro caso, especialmente la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) con políticas que impulsen la formación de profesionales con responsabilidad ejecutiva que actúen poniendo énfasis en el reconocimiento racional y sensible del contexto territorial de pertenencia, haciendo posible la concreción de ideas creativas en proyectos sustentables.

El Taller de Proyecto Arquitectónico II (TPAII) desarrolla sus contenidos en el segundo año del Ciclo Básico (introductorio) dentro del Área de Diseño de la carrera de Arquitectura y Urbanismo de FADU, UNL. Las actividades, acciones y operaciones que se realizan desde esta doble pertenencia tienen como meta principal que los estudiantes se reconozcan como futuros proyectistas, transformadores de su hábitat, haciendo consciente que proyectar es anticiparse, imaginar mundos de significación para el desarrollo de la vida humana.

El TPAII desarrolla sus contenidos y objetivos a través de un eje temático estructurante: Naturaleza, Cultura y Proyección, articulados en dos unidades temáticas: *Arquitectura y Naturaleza* y *Arquitectura y Ciudad*. Las teorías vinculadas a la unidad temática *Arquitectura y Naturaleza* se despliegan en concepciones proyectuales que articulan la trama significativa como hecho mental, y la trama sensorial como experiencia del espacio habitado. Se busca que el estudiante acceda al mundo simbólico desde diferentes recursos metafóricos partiendo de disparadores que activan la imaginación como instrumento de la proyección, desarrollada por la capacidad de ficcionar.

Es dentro de este espacio que se plantea la posibilidad de indagar acerca de la relación entre la Arquitectura y el territorio insular, como recurso dinamizador de procesos creativos en el desarrollo de una experiencia proyectual donde el problema del sentido, el valor y la poética de la imagen son protagonistas claves del pensamiento proyectual. El proyecto también responde al objetivo de impulsar el protagonismo de nuestro paisaje litoraleño como referente de la transformación del paisaje local y de promover el reconocimiento de estos territorios, a primera vista vulnerables, como espacios de innovación y exploración de políticas locales orientadas a la valoración y explotación de estos espacios como potencial turístico para las economías locales.

El trabajo práctico propone el diseño de un conjunto de viviendas, refugios, con destino recreacional y turístico en la cultura del paisaje del Litoral, siendo su lugar de emplazamiento a orillas del río Paraná, en lo que se denomina el Gran Conglomerado Santa Fe-Paraná. El enclave elegido para el desarrollo del proyecto; la progresiva consolidación del valle del río como ecosistema y potencial turístico; y la consideración de la posibilidad de que el conjunto de viviendas, refugios puedan replicarse a lo largo de la costa instala la reflexión acerca de el conjunto pueda ser un eslabón de una ruta singular que conecte distintos agrupamientos destinados a la recreación, al turismo y al arte local, articulando diferentes demandas, atractivos, equipamiento e infraestructura territorial que satisfagan las necesidades cualitativas y cuantitativas del uso del tiempo libre y aseguren el desarrollo sustentable de la región.

El Trabajo se encuentra desarrollado en dos fases o etapas, utilizando una metodología de diseño a partir de un dispositivo de doble entrada que pone en relación las indagaciones de interés que hacen al proceso de ideación (atmósferas, acontecimientos y concepciones espaciales) y al momento de toma de partido y anteproyecto (adopción tipológica, definición de envolventes espaciales y materialidades) en las diferentes escalas o niveles del diseño (contexto - escenas - objetos). El proceso de ideación comienza con el análisis del sitio. Para proyectar es necesario componerse con el espacio, como afirma Pablo Sztulwark:

“tener como objetivos construir materiales para pensar, para crear y por qué no para inventar, (...) en íntima relación con el espacio, a través de todos nuestros sentido (...) una manera de afectar el mundo (...) y de ser afectados por él (...) esto es fundamental para la idea de composición” (2015: 52).

El análisis debe partir de una experiencia vivida en el espacio. Enfoque fenomenológico vinculado a las experiencias del cuerpo, es decir, a lo percibido por la

vista, el tacto, el olfato, el gusto y el oído. El lugar es objeto de estudio y además fuente de conocimiento.

Relato de la experiencia

La experiencia combina el abordaje del sitio como disparador de inducciones creativas desde la visualización del relato audiovisual, realizado por la cátedra, contexto en el que se plantea la intervención; su apropiación crítica y compartida en las prácticas cotidianas del taller; la realización de una travesía fluvial al lugar de emplazamiento geográfico del refugio a diseñar y, por último, la llegada al sitio por tierra. Estas acciones hibridaron la experiencia sensorial de los estudiantes generando un campo semántico mediador donde atmósferas, escenas y objetos atravesaron repetidas veces los límites que diferencian lo empírico de lo ficcional, enriqueciéndose mutuamente de sentidos y significados puesto que las experiencias y las vivencias singulares o colectivas se transformaron en narraciones actualizando los léxicos y los campos referenciales en el contexto de un entorno preponderantemente lúdico. El análisis del sitio a partir de atravesar el espacio repetidas veces y desde distintos enfoques, le da sentido a la actividad proyectual.

Incorporación de la narración audiovisual: el contexto - la isla

Consideramos que la narración es un modo de conocimiento. La estructuración narrativa es un proceso de puesta en serie de encadenamientos y de complejización de la experiencia humana. Proceso siempre emergente del interjuego permanente entre una esfera emocional y un ámbito cognitivo-lingüístico.

Haciendo énfasis en la utilidad del modo de pensamiento narrativo, Bruner (1997) sostiene que permite “derivar lo desconocido de lo conocido”, comprender y construir conceptos más abstractos a partir de situaciones cotidianas en la que el estudiante se vea reflejado, permitiendo conectarse mejor con él mismo y desarrollando un conocimiento más valioso. Félix Temporetti (1999) sostiene que “numerosas evidencias confirman que se recuerda y se entiende mejor aquellos conocimientos (científicos, literarios o cotidianos) que se adquieren y organizan en una estructura narrativa”.

Instalada en el momento de ideación y completando la aproximación técnico-disciplinar al territorio con los encuadres y visiones que la narración audiovisual interpreta y reelabora el sentido del hábitat y el habitar, la visualización del relato audiovisual presentado por la cátedra intenta dotar al estudiante de un conjunto de herramientas que le faciliten entender el complejo entramado de relaciones del contexto en sus diferentes escalas de intervención.

Con esta práctica anticipatoria el estudiante percibe una experiencia concreta del escenario de la isla, donde se revela el espacio como atmósfera, explorando su acontecer y las diferencias que le otorgan singularidad.

Opera como disparador poético para la producción de ideas e imágenes que se pondrán en relación con conceptos, palabras claves, sensaciones, para definir la configuración de un campo semántico con el que guionarán el proceso.

Como parte de los insumos a tener en cuenta, se le entrega al estudiante el texto con el que fue construido el relato audiovisual para que, en grupos, reflexionen, decodificando el mensaje que intenta transmitir a través de las siguientes operaciones: selección de palabras claves, trabajo con antecedentes de cómo relatos desde otras disciplinas aportaron diferentes miradas sobre el mismo objeto de estudio.

“La isla es un universo que se renueva, minuto a minuto, de manera singular. Cada momento de su naturaleza es irrepetible y goza de un inalterable orden que distribuye los elementos sobre un espacio conciliador. Todo tiene su peso y su medida, allí... su equilibrio de formas, su ritmo y su despliegue... Nada está librado al azar, porque en su unidad hay un sabio equilibrio que no admite rupturas...” (Bruner, 1997: 69).

La travesía en Catamarán: la itinerancia

Narrar la experiencia no consiste solamente en contarla, imaginarla o intercambiarla, sino que es sobre todo “actuarla”. La aproximación por tierra se completa con la llegada al lugar por el medio natural. Esto implica atravesar el espacio Isla, universo desconocido, en permanente transformación, lo que despierta la necesidad de agudizar los sentidos, predisponer el ánimo y el deseo por descubrir el nuevo espacio. Explorarlo en la itinerancia, incorporando la dimensión temporo-espacial les posibilita percibir con mayor eficacia las atmósferas y los acontecimientos propios de dicho entorno, como un conjunto de experiencias sensoriales que el estudiante procesa y que constituyen los insumos básicos para la apropiación progresiva de los valores del sitio.

Con esta aproximación se busca que el estudiante se identifique con alguna energía del lugar, que no se convierta en un enunciador, que trascienda la existencia física con una mirada sensible, involucrándose con el sitio, hasta sentirse parte del mismo. En alguna medida debe producirse empatía con el lugar. Experimenta la atmósfera del espacio, en tanto registro sensorial de la experiencia, como medio a través del cual se transforma el estado de un lugar explorando su acontecer y las diferencias que le otorgan singularidad.

Producción de mundos de significación: guiones

El proyecto no existe en el silencio, el trabajo en grupos requiere que el estudiante narre su experiencia, pueda expresarla y representarla. Trabajar con narraciones obliga a dar forma a la experiencia, combinando imagen con elementos referenciales de quien arma el relato.

Introduce con su mirada un orden en lo que observa, la realidad es dependiente de esos modos de ordenación y es inseparable de las formas de la percepción humana, las que actúan como filtros en la elaboración de los relatos e influyen directamente en la representación de los espacios diseñados.

El dominio proyectual está sostenido por narraciones dado que el diseño se constituye dentro de un complejo campo discursivo poblado por textos poéticos, teóricos, formales psicológicos e ideológicos.

En este sentido, el pensamiento narrativo reconstruye realidades psicológicas en términos de escenarios, personajes, contextos, intencionalidades, conflictos, etc. Desde esta perspectiva es posible considerar que la creación de un relato es la re-creación de un mundo simbólico, en el que se representa una realidad subjetiva. El estudiante construye su campo semántico poniendo en relación el relato audiovisual, las existencias físicas, las huellas, trayectorias, atmósferas, acontecimientos que valora y que ha podido descubrir en las distintas instancias de aproximación al sitio; a la aparición de la metáfora como disparador de procesos creativos y al análisis de antecedentes, insumos que dotarán de sentido a la experiencia. De esta construcción de sentido surgen relatos audiovisuales que resultan de la captura guionada de acontecimientos y escenas montadas en secuencias espaciales, como un conjunto de experiencias sensoriales, pertinentes para narrar y representar la experiencia del espacio y sus transformaciones en el tiempo. Las capturas se ven favorecidas por el uso generalizado de las cámaras digitales. Haciendo una evaluación de la experiencia, se pudieron verificar las potencialidades heurísticas y propedéuticas como trabajo previo de articulación con el mundo específico disciplinar.

- Aumenta la capacidad del estudiante para acceder y operar con visiones construidas o auto referenciales desde distintos mundos y contextos subjetivos.
- Promueve la creatividad, la innovación y favorece el fluir entre distintos modos de pensamiento y acción.
- Potencia la expresividad y la diversidad de enfoques.
- Facilita la comunicación entre estudiantes y docentes, haciendo fluido el pasaje entre lo referencial, lo conceptual y lo operativo.



- Explicita los valores culturales implicados en el imaginario proyectual acerca de mundos y realidades posibles desde el diseño.
- Amplía la conciencia de la existencia del paisaje insular, como parte integrante de la ciudad a la que pertenecemos y en la que operamos.
- Pone de manifiesto la necesidad de generar políticas de intervención en estos espacios para redefinir nuestro anclaje del territorio como polo turístico, siendo base fundamental de la economía creativa y eslabón de rutas singulares.

Bibliografía

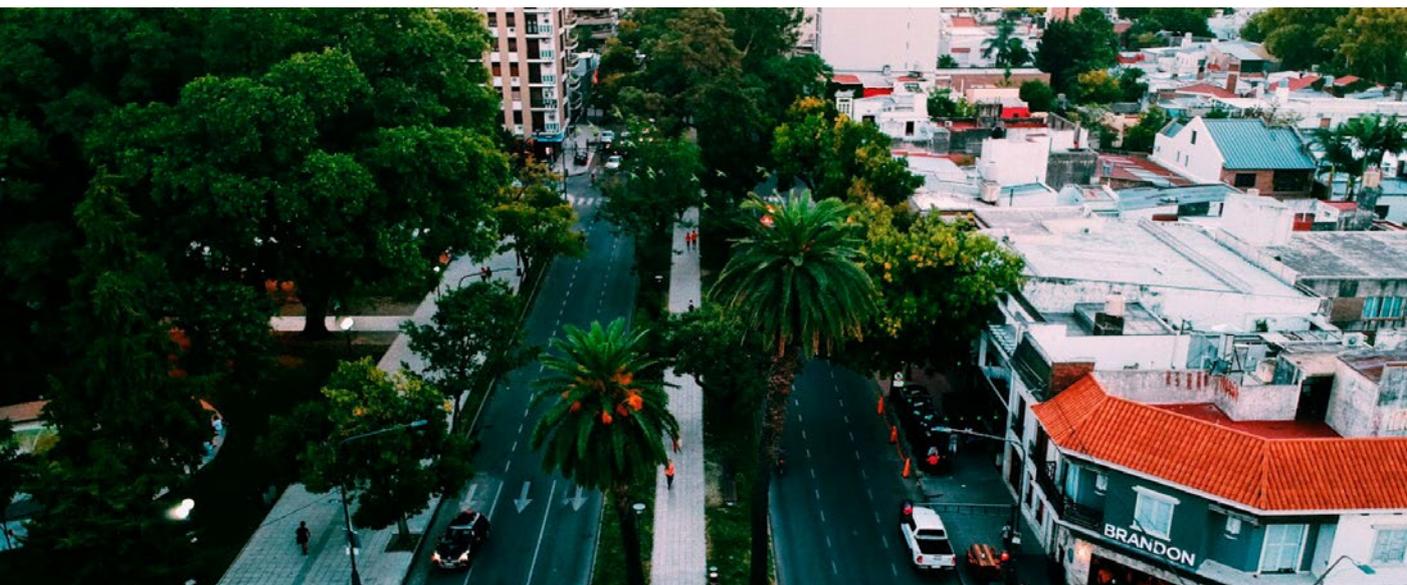
BRUNER, J. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Madrid: Visor.

ELISONDO, R.; DONOLO, D. (2014). *Interculturalidad, apertura a experiencias y creatividad. Aportes para una educación alternativa*. RED - Revista de Educación a Distancia. Número 41 Murcia, España. Recuperado de: <http://www.um.es/ead/red/41>

TEMPORETTI F, (1999). *Argumentos y relatos, dos formas de interpretar y construir la realidad desde la escuela*. Revista del Colegio de Pilar. N°5: s/p. Recuperado de: https://www.academia.edu/26810222/Argumentos_y_relatos_dos_formas_de_interpretar_y_construir_la_realidad_desde_la_escuela_1

Fragmento del texto del relato audiovisual realizado por la Cátedra de Proyecto Arquitectónico II. FADU, UNL.

SZTULWARK, P. (2015) *Componerse con el Mundo. Modos del pensamiento proyectual*. Buenos Aires: Sociedad Central de Arquitectos.



Travesías urbanas en clave de rutas singulares. La experiencia del Taller de Diseño Básico de FADU-UNL

Autores:

Eugenia Cardoni; Patricia Pieragostini; Mónica Bachot; Adriana Sarricchio; Federico Raviol.

Presentación de artículo:

X Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Universidad de Palermo. Buenos Aires, 2019

Palabras claves: Prácticas estéticas; Desarrollo sostenible; Travesías urbanas; Rutas singulares.

En el marco del proyecto de investigación “Ciudades Creativas: aportes a la enseñanza del arte y el diseño” (FADU-UNL), el presente trabajo aborda la relación entre el concepto de “travesías urbanas” en tanto andar como práctica estética (Careri, 2007) y la noción de “rutas singulares” (Félix Manito, 2008) que ofrece una reflexión sobre las relaciones entre patrimonio, creatividad y desarrollo sostenible de las ciudades. Mientras que la primera categoría invita a la transurbancia como forma disponible para la lectura y escritura simultánea del espacio en su constante devenir, la otra nos propone el anclaje identitario. En el dinamismo de esta tensión, radica la fortaleza de la estrategia didáctica en la experiencia de referencia tomada como caso; “Análisis de la vida urbana” del Taller de Diseño Básico de FADU, UNL.

En el marco del proyecto de investigación “Ciudades Creativas: aportes a la enseñanza del arte y el diseño” (FADU, UNL), el presente trabajo aborda la relación entre el concepto de “travesías urbanas” en tanto andar como práctica estética (Careri, 2007) y la noción de “rutas singulares” (Félix Manito, 2008) que ofrece una reflexión sobre las relaciones entre patrimonio, creatividad y desarrollo sostenible de las ciudades. Mientras que la primera categoría invita a la transurbanicia como forma disponible para la lectura y escritura simultánea del espacio en su constante devenir, la otra nos propone el anclaje identitario.

En el dinamismo de esta tensión, radica la fortaleza de la estrategia didáctica en la experiencia de referencia tomada como caso; “Análisis de la vida urbana” del Taller de Diseño Básico de FADU, UNL.

Entendiendo que la ciudad y el espacio social son las configuraciones culturales por excelencia desde donde operan todos los diseños, se propone una mirada del habitar desde la perspectiva de los sujetos inmersos en el dominio de sus condiciones concretas de existencia.

La propuesta plantea un doble posicionamiento. En primer lugar una suerte de divagar, un perderse, una expansión del campo, un errabundeo a manera de “amnesias urbanas” (Careri, 2007) que propone una suerte de distancia crítica con respecto a la familiaridad y la “naturalidad” tan característica de los sistemas de representación o visión que modelan las estructuras sociales y las conformaciones culturales de lo conocido.

En segunda instancia, un sumergirse profundamente en lo cotidiano, explorándolo y experimentándolo a pleno, acercándose todo lo posible a las vivencias más significativas, reconociendo las unidades narrativas de sentido que aportan a la singularidad de los lugares, a sus rasgos identitarios que orientan y organizan la mirada.

En este contrapunto, en esta dialéctica entre lo inestable y lo estable, entre lo errante y lo fijo, entre los recursos disponibles y la identidad, se configura la propuesta didáctica de esta unidad de aprendizaje.

Bibliografía

CARERI, F. (2007). Walkscapes. *El andar como práctica estética*. Barcelona: Gustavo Gili.

MANITO, F. (2008). Proyecto “Rutas Singulares: Red transfronteriza de ciudades creativas”. Barcelona: Fundación Kreanta



Urbanismo Táctico en el Parque del Norte. Una experiencia de co-creación en el marco de la Estrategia de Resiliencia de la Ciudad de Santa Fe

Autoras:

Andrea Valsagna; Agustín Botteron; María Mercedes Tejedor.

Presentación de artículo:

IV Encuentro de Investigadores sobre Políticas Sociales Urbanas en ciudades intermedias. Organizado por FCJS-UNL. 2019.

Palabras claves: Urbanismo; Participativo; Co-creación; Bajo costo; Corto plazo.

La promoción y la generación del espacio público como punto de encuentro de la ciudadanía y de fortalecimiento de los tejidos sociales tomó mayor relevancia en las políticas del gobierno de la Ciudad de Santa Fe entre los años 2016 y 2019. El Parque del Norte fue un proyecto prioritario en ese sentido.

La Oficina de Resiliencia de la Ciudad implementó la metodología de co-creación denominada Urbanismo Táctico (UT) como un primer paso para reactivar la comunidad vecina del Parque del Norte, como también para convocar a otras partes interesadas en el uso actual y futuro del mismo, para comunicar la visión de largo plazo del proyecto y comenzar a definir y validar lineamientos de diseño.

En este trabajo mostramos en qué consistió la implementación de UT por primera vez en la Ciudad de Santa Fe y cuáles fueron sus resultados.

El UT ha sido un catalizador para la elaboración del proyecto Parque del Norte. La ejecución de intervenciones de corto plazo, escalables y de bajo costo, pilares fundamentales de la metodología, contribuyó a incorporar valor al Parque y cohesionar las distintas organizaciones que participaron. El involucramiento de actores trajo legitimidad al proceso de diseño y la toma de decisiones, a la vez que sembró el sentido de pertenencia en torno al proyecto. Asimismo, si bien el proceso se hizo más largo y complejo que en otras instancias de involucramiento ciudadano, dio lugar al surgimiento temprano de conflictos de intereses y expectativas que pudieron ser atendidos, lo cual evitó demoras, gastos superfluos de recursos o cualquier tipo de ineficiencia en el futuro.

Introducción

Políticas locales sobre espacio público

La generación del espacio público como punto de encuentro de la ciudadanía y de fortalecimiento de los tejidos sociales tomó mayor relevancia en las políticas del gobierno de la Ciudad de Santa Fe en los últimos años. Entre 2016 y 2019, la ciudad recuperó y reacondicionó 56 hectáreas de espacios públicos verdes, entre paseos, plazas y corredores, a la vez que inició la restauración y conservación de 142 hectáreas de tierras y humedales mediante el proyecto de la Reserva Urbana del Oeste. Por otro lado, la inversión en mantenimiento y ampliación en edificios públicos emblemáticos se vió reflejada, de cierta manera, en la nutrida y variada agenda cultural. Por ejemplo, en 2017 la Estación Belgrano fue sede de Tecnópolis Federal evento por el que pasaron unos 700.000 visitantes en el transcurso de dos semanas (Prensa MCSE, 2017). También en 2017 fue (re)inaugurado el Molino Marconetti, un viejo edificio portuario reacondicionado para albergar parte de las actividades del Liceo Municipal “Antonio Fuentes del Arco”.

Santa Fe Resiliente

La Ciudad de Santa Fe es miembro, desde 2014, de la Red 100 Ciudades Resilientes (100RC), promovida por la Fundación Rockefeller. Como parte de esta red, se adoptó el Marco de Resiliencia Urbana (City Resilience Framework) con el fin de

(re)analizar la ciudad a través de un abordaje innovador. Así, llevó adelante una serie de estudios y consultorías e involucró a la comunidad y actores de relevancia en talleres, reuniones de trabajo y encuestas. Finalmente, en junio de 2017 se publicó la **Estrategia de Resiliencia**, un documento que sintetiza los desafíos de la ciudad y proponía acciones para convertirse en una ciudad más resiliente. **Mediante una visión, 4 pilares, 13 objetivos y 50 iniciativas, la Estrategia de Resiliencia fue la hoja de ruta que buscaba generar impacto a corto, mediano y largo plazo.** El Pilar 1, Abrazar el Cambio, propone mirar al futuro y planificar a escala metropolitana. El Pilar 2, Conectar con Oportunidades, promueve el crecimiento equitativo y la garantía a servicios básicos. El Pilar 3, Alentar el Compromiso Ciudadano, apunta a fortalecer el sentido de pertenencia, la cohesión social y el derecho a la ciudad. El Pilar 4, aborda la gestión del conocimiento y el uso de la tecnología para el desarrollo local.

La Estrategia de Resiliencia presentaba iniciativas (proyectos o programas) sumamente holísticas, con varios objetivos y una ejecución que requería la participación de diversas áreas municipales y actores de la sociedad. El proyecto Parque del Norte es una de las iniciativas más integrales presentes en este documento, la cual a su vez forma parte de la lista de proyectos priorizados por la Ciudad.

El proyecto Parque del Norte

La Ciudad de Santa Fe definió el Área de Urbanización Especial Parque del Norte en el Distrito Norte de la ciudad a través de la Ordenanza 12.248/2015 y priorizó la intervención estatal en este sector mediante la creación de desagües pluviales, extensión de calles y avenidas pavimentadas y el saneamiento ambiental de áreas verdes degradadas. A su vez, se creó el Parque del Norte, un espacio de 77 hectáreas constituido por el ex relleno sanitario, el Jardín Botánico y otras áreas verdes degradadas o de poca utilidad.

Basada en esta Ordenanza y en los lineamientos del Plan Norte de la ciudad, la Oficina de Resiliencia incorporó el proyecto Parque del Norte como experiencia piloto de infraestructura verde-azul en la Estrategia de Resiliencia, como una de las iniciativas prioritarias. El proyecto se orientó a la creación de un distrito resiliente de 227 hectáreas en el norte de la ciudad, con énfasis en la recuperación y revitalización de las áreas verdes degradadas para que funcionen como espacio público vertebrador de este desarrollo integral. El proyecto busca generar un nuevo distrito de impacto regional, un desarrollo modelo para la ciudad y la región, que promueva el desarrollo inclusivo, sustentable y resiliente del predio y de todos barrios circundantes.

La formulación de este proyecto integral, de esta ‘porción de ciudad’, demandó la ejecución de múltiples estudios específicos pero también requirió de una comunidad activa usuaria y beneficiaria de este patrimonio urbano para justificar los distintos usos programáticos que allí se designen. En ese sentido, el Gobierno de la Ciudad, apoyado por 100RC, impulsó durante el año 2018 una serie de intervenciones en el Parque con el fin de promover el uso masivo por parte de los vecinos de la zona y de toda la ciudad.

Co-creación y experimentación urbana

El Urbanismo Táctico (UT) es un enfoque orientado a la construcción y activación de barrios que se caracteriza por intervenciones y políticas a corto plazo, de bajo costo y escalables, que surgen como respuesta a las limitaciones del proceso convencional de desarrollo de una ciudad. Se trata de acciones a corto plazo que ponen en el eje de la cuestión a la ciudadanía, con el objeto de generar cambios a largo plazo. Esto se logra mediante prototipos o pruebas piloto, llevadas a cabo en conjunto entre los mismos ciudadanos y el gobierno local, evaluando el impacto y los resultados, de manera que se pueda generar la información suficiente para mejorar las intervenciones y la planificación (Lydon y Garcia, 2015).

Esta forma de abordaje posee al menos tres grandes ventajas respecto de la forma de planificación y ejecución tradicional. Según los autores Mike Lydon y Anthony García (2015) este paradigma permite: mayor participación ciudadana, una implementación más rápida y una optimización en la asignación de recursos.

En primer lugar, se pone en el centro de la escena a la ciudadanía buscando que la misma se apropie y mejore su experiencia con el espacio público. En contraste con la ejecución convencional de proyectos, el UT está fundado en un modelo de planeación participativa, en donde la comunidad debe apropiarse de las intervenciones para que éstas cobren sentido.

En segundo lugar, el UT permite una mayor velocidad de ejecución e implementación. En las intervenciones convencionales, el ritmo de la burocracia y la dependencia de otros departamentos municipales pueden limitar la habilidad de la administración para realizar nuevos proyectos. En cambio mediante el UT “dado que las intervenciones son diseñadas y ejecutadas en pequeña escala y con la lógica de la experimentación, es posible ver y evaluar el impacto y resultados en tiempos muy breves y reaccionar en consecuencia, perfeccionando la intervención” (Razu Aznar, 2019).

Por último, los costos derivados de la intervención en la etapa experimental se encuentran muy por debajo de los habituales para un proyecto convencional. La transformación de Times Square en Nueva York en una zona peatonal dedicada a la cultura, la convivencia y el comercio, es un buen ejemplo de ello. La misma comenzó a partir de intervenciones temporales los fines de semana, utilizando un poco de pintura y mobiliario plegable que la gente ocupaba de manera espontánea (Razu Aznar, 2019). Además, las intervenciones tácticas y temporales permiten a los técnicos proponer mejoras con un bajo riesgo. La utilización de materiales temporales (de bajo costo) permite mostrar cómo funciona determinada medida y, en caso de que los resultados no sean los esperados, simplemente se retorna a la situación anterior o se realizan las modificaciones necesarias, sin mayores inconvenientes. Sin embargo, desde la concepción tradicional, al existir una planificación y ejecución centralizada, cualquier intento de modificar o corregir una determinada intervención puede ser muy costosa, especialmente cuando el proyecto en cuestión ha alcanzado una escala considerable.

Por todo lo anterior, el UT significa una mejora en términos de eficiencia económica, ya que al evaluar resultados de forma continua y perfeccionar las intervenciones evita el despilfarro de recursos en aplicaciones que no coinciden con las necesidades de la comunidad. Esto permite partir de proyectos de pequeña envergadura y de abordajes simples e ir escalando en cuanto a la magnitud de las intervenciones sobre bases sólidas, que ya han sido consultadas, evaluadas y perfeccionadas con los beneficiarios directos (los ciudadanos). En correspondencia, el abordaje de determinada problemática urbana bajo el paradigma del urbanismo táctico “se adapta al dinamismo de la vida en la ciudad y garantiza la vigencia y relevancia de las intervenciones para las comunidades a las que están dirigidas” (Razu Aznar, 2019).

Otras formas de producción de espacio público

Existen otras prácticas similares que reciben diferentes nombres de acuerdo a los autores, los sitios de aplicación o los matices que las caracterizan, aunque todas se refieren a procesos informales de gestión y producción de espacio público. Algunos profesionales, como Rizzo (2012), hablan de microuurbanismo como una tendencia en arquitectura que consiste en implementar una “intervención en áreas existentes, como contraposición a los planes gigantes que buscan arrasar con toda una zona y proponer una nueva planificación urbana” (Rizzo en ND, 2012). Otro término es la acupuntura urbana, propuesto por el arquitecto y urbanista brasileño Jaime Lerner, que se refiere a estrategias puntuales de in-

intervención en la ciudad, caracterizadas por ser concretas, con gran potencial de regeneración, y con capacidad para extender sus beneficios al resto de la ciudad (Pérez Caballero, 2016).

Otro abordaje, con un notable componente de activismo, es el urbanismo de guerrilla, también conocido como urbanismo blando o partisaning. Se trata de una práctica participativa, que convoca a los ciudadanos a mejorar la ciudad por mano propia, sin esperar la acción del gobierno local. Se centra en la infraestructura urbana, en componentes tales como cruces peatonales, señalización de tráfico, bicisendas, veredas, o plazas (Medina Ramirez, 2015).

Casos de aplicación de Urbanismo Táctico

En Latinoamérica, la aplicación del UT pareciera guardar relación, principalmente, con problemáticas de falta de participación ciudadana, inequidad y gobernanza. A continuación se presentan algunas soluciones innovadoras en relación con la movilidad urbana sostenible, la revitalización de sitios urbanos, la creación de espacios públicos y el manejo responsable de los desechos, implementadas en diferentes ciudades de la región. En su mayoría fueron impulsadas por ciudadanos organizados junto con agencias de gobierno que buscan desmarcarse de la forma habitual en cómo opera el sector público. Estas acciones se caracterizan por i) proveer soluciones livianas, rápidas y baratas hechas por personas con más creatividad que recursos; ii) revertir territorios de desigualdad, transformándolos en campos de oportunidades para impulsar agendas de ciudad justa (como lo son la limpieza de vertederos ilegales, microbasurales, o reivindicaciones sociales frente a la escasez de áreas verdes; iii) generar acciones que fomenten la participación ciudadana, fortaleciendo el capital social de las comunidades y la vida de barrio; iv) proponer estrategias para fomentar medios de transportes sustentables e inclusivos (Steffens, 2013).

- **Open Streets (Ciclovías recreativas en español)** es un movimiento internacional que promueve la habilitación de calles libres de vehículos motorizados, principalmente los domingos y días festivos, para permitir a los ciudadanos dar un paseo seguro en bicicleta, a pie, en patines o en cualquier medio de transporte no contaminante. Esta práctica urbana, además de incentivar el uso de la bicicleta y suplir la carencia de espacios públicos y recreativos con medios de transporte livianos o no motorizados, también permite otro gran beneficio a la comunidad, como es la interacción social (Steffens, 2013).

- **Bogotá (Colombia)**, la ciudad con la red de ciclovías más grande de América Latina, implementó esta práctica mediante el programa Ciclovía. A su vez, el programa se complementa con la Recreovía, una serie de espacios a lo largo del recorrido especialmente habilitados para actividad física. Este programa fue distinguido en el marco del II Concurso Internacional Ciudades Activas, Ciudades Saludables 2007, gracias a su contribución al desarrollo de una actividad física alternativa y eficiente en la ciudad (Steffens, 2013).
- **Rosario** fue la primera ciudad en Argentina en implementar un circuito recreativo permanente, libre de autos y motos. La Calle Recreativa consiste en un circuito de 30 kilómetros por las calles más emblemáticas de la ciudad, que busca construir un espacio para la recreación gratuita y el aprovechamiento del tiempo libre por parte de sus habitantes, promover la convivencia ciudadana y el uso de la bicicleta como medio de transporte, fomentar la vida deportiva y saludable, contribuir a la disminución de la contaminación ambiental y niveles de ruido e incentivar el uso de las calles para el encuentro ciudadano (Steffens, 2013).

La revitalización de sitios hace referencia a la reactivación temporal de lugares en desuso, anteriormente activos, o de sitios baldíos. Esta táctica aumenta la conciencia en la comunidad de la existencia del sitio intervenido, de su potencial a largo plazo o, simplemente, para construir comunidad mientras se apoya a emprendedores locales. Las actividades más comunes para estos sitios son mercados públicos, muestras de arte, festivales comunitarios o restaurantes. Un sitio en estas condiciones puede ofrecer oportunidades de desarrollo comunitario o económico de bajo costo y, al mismo tiempo, producir una transición real desde un sitio inactivo a uno totalmente rediseñado y reprogramado.

El *Bombardeo de Sillas* es un ejemplo que consiste en ubicar una cantidad significativa de sillas de bajo costo en zonas carentes de mobiliario urbano con el objetivo de activar el espacio público de forma ágil y experimental. De esta forma, la silla cumple el rol de indicador de necesidad de mobiliario urbano y es un instrumento para medir el número de personas que permanecen en un lugar. Se trata de una táctica urbana de fácil implementación que ha sido registrada en ciudades como Nueva York, Filadelfia y Dallas. En Chile, se ha replicado en Santiago, Valparaíso y Antofagasta (Steffens, 2013).

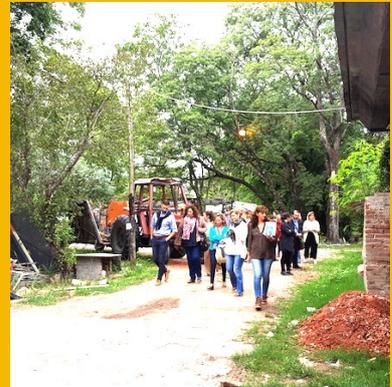
Otro ejemplo son las *intervenciones Pop-Up* (emergentes), las cuales buscan desplegar equipamientos o servicios en un lugar específico para solucionar temporalmente su carencia y, complementariamente, activar el espacio público. Algunas de ellas están íntimamente ligadas al acceso a la cultura, el conocimiento y las

expresiones artísticas. El *Cine Vino*: cine hasta los últimos rincones de Chile, es una agrupación de cine itinerante que ha viajado por Chile recorriendo pueblos y ciudades con un cine móvil. Otro ejemplo es la Biblioteca Móvil A47, México, donde un camión transporta más de tres mil libros para su consulta gratuita, además de tener incorporada un espacio para conferencias y proyecciones. (Steffens, 2013). *La Plaza del Reciclaje*: transformando la basura en valor es otro ejemplo en Chile que promueve la reutilización de desechos y la creación de nuevos emprendimientos. La primera experiencia se realizó en el marco del Festival de las Artes de Valparaíso, donde la propuesta de diseño tuvo como argumento central la transformación de la basura en elementos de valor para la ciudadanía. Por ello, se construyó una gran pérgola utilizando miles de botellas de plástico recolectadas por la ciudadanía, las cuales fueron recicladas al término de la intervención. Además, 300 neumáticos se convirtieron en juegos infantiles y 30 pallets de madera se transformaron en carros móviles para recorrer una ruta de la basura especialmente diseñada para concientizar a los más pequeños (Steffens, 2013).

Experiencias de la Ciudad de Santa Fe

La Ciudad de Santa Fe tiene vastos antecedentes en intervenciones pilotos y de carácter participativo las que tomaron diversas formas desde el año 2008. Una de las acciones más importantes del equipo de gobierno de ese entonces fue la implementación de un proceso de normalización de las organizaciones vecinales, lo cual incrementó la participación de los ciudadanos en estas instituciones hasta en un 200% (Valsagna, 2011). Otro sello fue la conformación de comisiones y la ejecución de talleres como herramientas participativas para la generación democrática de políticas públicas clave como, por ejemplo, los planes de evacuación ante inundaciones o el Plan Urbano. Algunos ejemplos de órganos creados para fines similares son el Consejo de Niños y Niñas, la Comisión de Mujeres y el ente de turismo Safetur. A continuación se describen algunas de las manifestaciones más relevantes de este tipo de abordajes en la ciudad.

En el año 2008, se implementó el Presupuesto Participativo, una herramienta para democratizar las decisiones sobre los recursos públicos y garantizar una mayor equidad en la asignación de los mismos. El objetivo fue mejorar el diálogo entre el Estado municipal y la ciudadanía, fortalecer los lazos comunitarios y hacer más eficiente el manejo de los recursos. Por ejemplo, en el año 2011 en el Barrio El Pozo, los vecinos votaron la construcción de un espacio recreativo y deportivo como así también un circuito para caminatas y bicicletas. Además, la obra determinaba la construcción de un área de camping equipada con asadores



y mesadas con piletas, pérgolas, bancos con mesas, estacionamiento para vehículos y sanitarios. En 2012, vecinos del Barrio Candiotti Sur votaron la construcción de una plaza que se inauguró en 2013. Este nuevo espacio contempló áreas de esparcimiento y un playón polideportivo que permite realizar actividades recreativas, tales como skateboarding, BMX y rollers. Cabe destacar el involucramiento y la participación de la vecinal en el proyecto, cuyo diseño fue debatido conjuntamente con el Municipio (Valsagna, 2011).

El Consejo de Niños y Niñas es una iniciativa liderada por la Secretaría de Educación desde el año 2008. Este espacio promueve la construcción de ciudadanía y el ejercicio de los derechos de los más pequeños a partir de distintas actividades en la escuela y la ciudad. De acuerdo a las propuestas de los niños y las niñas se concretan actividades participativas de intervención en los espacios públicos. Desde que se implementó el programa se realizaron diversas actividades de participación ciudadana, entre ellas la construcción y reacondicionamiento de espacios públicos destinados a la recreación y el deporte, el reacondicionamiento de los juegos existentes en plazas y la colocación de juegos nuevos e inclusivos para personas con discapacidad, jornadas de cine infantil al aire libre, colocación de cestos diferenciados de residuos en espacios públicos y la reforestación y ornamentación de plazas y espacios verdes.

En julio de 2016, se proyectó el reordenamiento del macrocentro santafesino en el marco de las acciones previstas en el Plan de Movilidad Urbana. Se realizó una prueba piloto para analizar el funcionamiento de la calle Mendoza, entre 25 de Mayo y San Jerónimo. Se realizó un estudio de la circulación de los distintos modos de transporte en la zona lo cual demostró que la circulación de peatones era ampliamente mayor que la de vehículos. Por ello, y con la idea de darle prioridad al peatón en el marco de una zona comercial, se dispuso el ensanchamiento de la vereda norte. Se demarcó la zona con pinturas y macetas, de modo que fuera removible. Esta propuesta modificó el reordenamiento del tránsito y destinó el 59% de la superficie a la circulación de peatones y el 41% a los vehículos. En este proceso se involucró a distintos actores, como funcionarios municipales, concejales, representantes de la Universidad Nacional del Litoral y de la Universidad Tecnológica Nacional, autoridades del Órgano de Control de Transporte y representantes de la Asociación de Comerciantes de calle San Martín y del Centro Comercial de Santa Fe.

Finalmente, en junio de 2017 y en el marco del lanzamiento de la Estrategia de Resiliencia, la firma Ecosistema Urbano y el Consejo de Niños y Niñas de la Ciudad llevaron adelante una instancia de co-creación en el Parque del Norte.

Allí, más de 60 alumnos de dos escuelas del norte de la ciudad asumieron temporalmente el rol de urbanistas y, mediante recorridos y actividades prácticas, propusieron ideas concretas para el futuro proyecto.

Urbanismo Táctico en Santa Fe

Algunas ciudades de la Red 100RC implementaron UT para poner en funcionamiento sus estrategias de resiliencia, además del apoyo de la red contaron con la asistencia técnica de la firma Street Plans. La ciudad de Norfolk (USA) llevó adelante Retain Your Rain, una experiencia de UT sobre mitigación de inundaciones por lluvia, mientras que Thessalonikki (Grecia) elaboró un Marco de Co-creación de Espacio Público como un primer paso para detonar este tipo de prácticas.

La Ciudad de Santa Fe también aprovechó la asistencia técnica de Street Plans como parte de los servicios de consultoría que la red 100RC pone a disposición de sus ciudades miembro. En ese marco, y alineado con la práctica habitual de implementación de procesos participativos para la formulación de proyectos o políticas públicas, puso en marcha por primera vez un proceso de UT en la ciudad. El período total de trabajo fue de un año e incluyó reuniones y talleres; diseño, construcción e implantación de elementos; relevamientos y encuestas. A continuación se describe el proceso de trabajo realizado.

Proceso de implementación de Urbanismo Táctico	
Oct – Dic 2017	Proceso de postulación y definición de alcance de trabajo
Ene 2018	Convocatoria interna a áreas municipales y preparación de material introductorio sobre UT
Feb 2018	Sesión interna de planificación del Taller Participativo (Task 1)
Feb - Abr 2018	Organización de taller participativo. Convocatoria a partes interesadas

Metodología

En diciembre de 2017, la Oficina de Resiliencia de la Ciudad de Santa Fe tuvo la primera reunión virtual con la firma Street Plans en la que se plantearon los objetivos preliminares y se sentaron las bases para todo el proceso. El equipo de resiliencia local decidió implementar la primera experiencia de UT en la ciudad

con el proyecto Parque del Norte, una iniciativa doblemente priorizada, tanto por la Ciudad como por 100RC.

Luego de la primera reunión, la Oficina de Resiliencia elaboró un documento preliminar que contenía las ideas para una posible intervención de UT en el Parque del Norte. Se propuso una intervención con dos grandes componentes: uno que invitara a la movilidad, el desplazamiento y la contemplación del paisaje; otro, al reposo, la reflexión y la creatividad. Este documento sirvió de guía a Street Plans para la elaboración de su propuesta de alcance de trabajo. Esta propuesta fue validada por la Ciudad e incluyó tres momentos:

01. Sesión interna de planificación del Taller Participativo;
02. Taller Participativo de co-creación con partes interesadas;
03. Plan de implementación de acciones.

01. Sesión interna de planificación

La sesión interna de planificación del Taller Participativo contó con representantes de las áreas municipales que, inicialmente, tendrían algún rol en todo el proceso. Previo a este primer encuentro se compiló material introductorio que circuló entre los convocados para su lectura y conocimiento de qué es UT, qué se pensaba hacer en el Parque y con qué objetivo, a la vez que se incluyeron antecedentes de experiencias llevadas a cabo en otras ciudades. Durante la primera mitad de la sesión se charló sobre el contenido del material, mientras que en la segunda parte, representantes de Street Plans se conectaron de manera remota para presentar la propuesta de trabajo. Como resultado de esta sesión quedaron plasmados los pasos a seguir para organizar el taller de co-creación, las responsabilidades de cada participante y un cronograma de trabajo.

02. Taller participativo de co-creación

El éxito de un taller participativo estuvo ligado a la calidad y variedad de los actores convocados y al proceso de convocatoria en sí. Por ello, inicialmente, la Oficina de Resiliencia se contactó con el Coordinador del Distrito Norte, quien facilitó un listado con todas las vecinales y las organizaciones sociales, educativas y eclesióstias pertenecientes a esas zonas, con sus respectivos referentes, con nombre y número de contacto. El Coordinador fue un actor clave para conocer el vínculo entre los referentes de las instituciones y la Municipalidad, lo que permitió (re)direccionar los esfuerzos de manera eficaz hacia aquellas instituciones que ya tenían experiencia de trabajo junto a los Coordinadores en los Centros de Distrito y pudieron sumarse en un trabajo colaborativo.

Apoyada por los Coordinadores se inició la convocatoria de actores, inicialmente vía telefónica y luego por correo electrónico. El taller participativo, organizado en un Centro Integrador Comunitario (CIC) del norte de la ciudad, contó con la presencia de representantes de Street Plans, 100RC y 33 participantes entre funcionarios municipales y representantes de instituciones eclesiásticas, educativas, vecinales y organizaciones. La agenda contempló una instancia expositiva sobre los principales conceptos de UT, una recorrida por el Parque del Norte y una mesa de trabajo en grupos, donde se expusieron ideas en torno a posibles acciones en el parque. En la mesa de trabajo se aplicó una metodología específica desarrollada por Street Plans, la cual consiste en discutir y proponer en torno a acciones a realizar, tiempos y responsables de las mismas, materiales y herramientas requeridas y fuentes de financiamiento. Las conclusiones del taller fueron sintetizadas en un documento que fue compartido con todos los participantes a modo de devolución. Este documento incluyó el listado de participantes del taller, las ideas propuestas, un listado de fechas relevantes para la ejecución de acciones (día del medioambiente, día del niño, etc.) y un cronograma tentativo con acciones específicas y actores participantes. Este primer encuentro dio lugar a un grupo estable de instituciones que trabajaron conjuntamente durante los siguientes 6 meses junto a los equipos del Municipio en la organización y puesta en marcha de las diferentes intervenciones que se llevaron adelante en el Parque Norte.

03. Plan de implementación de acciones

Con posterioridad al taller se formuló una propuesta de intervención concreta basada en las ideas recogidas en el taller que fueron comunes a todos los grupos, dejando las particularidades para el futuro. Los conceptos clave incorporados en este primer abordaje fueron: ingreso al parque, delimitación de zonas, seguridad, limpieza, circulación interna. La intervención fue dividida en 2 etapas: la primera, ubicada sobre el frente del Parque y, la segunda, en el interior del mismo.

La primera etapa se concentró en el frente con el objetivo de hacerlo más visible para los vecinos del barrio y aquellos que circulan habitualmente por esta zona de la ciudad y así ofrecer espacio para actividades recreativas en una corta distancia respecto de la vereda y la calle. Por su parte, en la segunda etapa se propuso avanzar hacia el interior del Parque, invitando a los visitantes a conocer y apropiarse de espacios poco explorados. Las acciones presentadas se agrupan en: refuncionalización del espacio, intervenciones artísticas y actividades recreativas.

Las etapas y los componentes de intervención fueron presentados a las partes interesadas en una instancia de validación y (auto)asignación de tareas. Allí, y a modo de ejemplo, la Asociación de Comerciantes y Amigos de la Av. Ángel Peña-loza se comprometió a conseguir pallets para construir bancos para el parque; un grupo de escuelas de la zona se asignaron la realización del mural, con un diseño proporcionado y trabajado conjuntamente con la Secretaría de Cultura de la Municipalidad.

Acciones de urbanismo táctico según etapa de intervención

Etapa 1

Anulación del estacionamiento interno y la remoción de la barrera; la construcción de senderos y espacios de reposo, con plantas y bancos de madera; construcción de cestos de basura; la colocación del nombre del nombre del parque en el pórtico de ingreso y la pintura de un mural sobre la pared, vereda y parte de la calzada; colocación de llamadores de ángeles sobre árboles.

Etapa 2

Acondicionamiento de baños para uso público, murales en paredes de baños, delimitación de un sector para actividades de meditación, colocación de llamadores de ángeles, construcción de un mangrullo y pasarela.

El grueso de las intervenciones fueron realizadas en el marco del Aniversario del lanzamiento de la Estrategia de Resiliencia, los días 29 y 30 de junio de 2018. Sin embargo, algunas tareas comenzaron dos semanas antes con la colaboración de numerosos y variados grupos de voluntarios. El proceso incluyó una campaña de comunicación, con recorrida de barrios aledaños, entrega de volantes, e incluso, la visita a radios de la ciudad. El objetivo era invitar a la gente a sumarse, no sólo al festejo propio del aniversario sino a formar parte de la transformación paulatina del Parque.

El resultado de esta primera intervención fue positivo y llevó a que más actores quisieran sumarse al proceso, ya sea prestando apoyo en las actividades organizadas por la Municipalidad como organizando sus propios eventos. Por ejemplo, en agosto del 2018, entidades vinculadas al deporte se sumaron a debatir sobre los desafíos de la convivencia en los espacios públicos y compartieron algunas propuestas de otras ciudades sobre cómo delimitar los usos para asegurar el disfrute de todos. Propusieron ideas para mejorar el acceso al Parque y mani-

festaron la importancia de mantener la esencia del parque como pulmón verde de la ciudad, integrando la urbanización de manera equilibrada con el entorno natural. Su interés se vio reflejado en la edición primavera del Festival del Norte, donde montaron un circuito de Mountain Bike para los aficionados y ofrecieron clases de ciclismo a los niños. Por otro lado, y a modo de efecto derrame, una escuela de danzas con sede en el barrio propuso la realización de un festival en 3 jornadas casi íntegramente organizado por sus miembros. Finalmente, un grupo de scouts de la ciudad que venía participando activamente del proceso, se ofreció para la ejecución de un mangrullo de madera, como parte de sus actividades habituales de formación y labor comunitaria.

Insumos para las actividades

La mayoría de las tareas fueron realizadas por instituciones y/o grupos de vecinos, supervisadas por distintas áreas de la municipalidad. Los vecinos se mostraron permanente y activamente involucrados en participar y colaborar. El principal limitante fue el presupuesto para la obtención de los materiales y herramientas necesarios. En ese sentido, la Oficina de Resiliencia jugó un rol crucial en la articulación dentro del municipio para movilizar recursos (humanos y financieros) y en la gestión de donaciones de parte de las partes interesadas u otros comercios/instituciones de la ciudad.

Los principales materiales utilizados fueron: palets de madera, botellas, tapitas, vidrio, tanza, sogas, chips de madera, barniz, pintura blanca, pintura de colores, cubiertas de auto viejas, plantines, tirantes de madera, clavos y bulones, cemento, arena y escombros. Por su parte, las herramientas más empleadas fueron: pinceles, rodillos, martillos, taladro, sierras, carretillas. También se utilizaron camiones de carga, la chipeadora, y barreras de tránsito, pero fueron manejados por personal municipal.

Resultados

El proceso de implementación de UT involucró unas 300 personas provenientes de 43 instituciones de la sociedad civil y del sector privado, de las cuales 30 participaron de manera activa aportando, no solo herramientas y materiales, sino que también asistieron a los talleres y colaboraron en la implementación de las intervenciones construyendo mobiliario, pintando murales y macetas, adornando los espacios, etc. La planificación de las intervenciones requirió 10 reuniones organizativas con los diferentes actores interesados en el proyecto.

Se llevaron adelante 15 actividades de UT que, además de las intervenciones puntuales para mejorar la accesibilidad, el mobiliario y las instalaciones del Parque, incluyeron actividades artísticas y deportivas y campañas de concientización ambiental. Las intervenciones tuvieron un presupuesto total de 2.200 dólares. El 65% fueron donaciones de los comercios e instituciones participantes. Como parte del proceso de implementación de UT se realizó una Evaluación de Impacto de las Intervenciones, respondiendo a uno de los supuestos de la metodología relativa a la posibilidad de poder mejorar y ajustar las iniciativas a las necesidades reales de la ciudadanía. Para esta evaluación se llevó adelante un trabajo de campo que incluyó encuestas a los visitantes del Parque del Norte y observaciones e interacciones con actores en terreno, con el propósito de: i) explorar qué usos del Parque, actuales y futuros, son relevantes para la ciudadanía; ii) indagar qué impacto han producido las intervenciones de Urbanismo Táctico en el Parque; y iii) ensayar una herramienta para la valoración de bienes y servicios sin mercado a fin de realizar el correspondiente análisis costo beneficio del proyecto. Las encuestas fueron realizadas en diferentes eventos recreativos y educativos impulsados por el Municipio en el Parque del Norte, entre septiembre y octubre de 2018. Por su parte, las interacciones y las observaciones tuvieron lugar a lo largo del proceso de implementación tanto en eventos en el parque, como en los talleres de UT y reuniones de coordinación.

En total se entrevistaron 85 visitantes del Parque, de los cuales el 66% afirmó que estaba al tanto de las modificaciones e intervenciones que se habían desarrollado. De estas 56 personas que efectivamente conocían las intervenciones, un 89% argumentó que fueron positivas. Al mismo tiempo algunos mencionaron su participación en las intervenciones solicitando que se realicen otras. En cuanto a los comentarios negativos, solo estuvieron vinculados a que todavía faltaba profundizar las mejoras realizadas. Por otro lado, en relación con la consulta sobre las necesidades del Parque, el 33% de las personas entrevistadas sugirió incorporar juegos para niños. Esta fue la respuesta mayoritaria de las mujeres que llevan a jugar al parque a sus hijos. Otras sugerencias mencionadas están vinculadas a la necesidad de baños (27%), iluminación (15%), mobiliario e instalaciones como bebederos, bancos, mesas, infraestructura deportiva y adaptación para personas con discapacidad.

La recopilación de esta información sirvió para conocer cuáles actividades fueron bien recibidas por los ciudadanos y, por tanto, valdría la pena profundizar, así como qué aspectos requerirían ser modificados y/o complementados para lograr una mayor apropiación y uso de los espacios públicos. Es decir, se obtuvo

evidencia con la cual perfeccionar las intervenciones a futuro para que las mismas coincidan con los deseos de los visitantes y usuarios del Parque.

En cuanto a la metodología de trabajo, cada una de las experiencias de intervención dejó una serie de valiosos aprendizajes para ajustar la intervención sucesiva. Asimismo, fueron lecciones que ayudaron a mejorar el trabajo tanto al interior de la Oficina de Resiliencia como en su vínculo con vecinos e instituciones de la ciudad y en su rol como articulador con otras áreas del municipio.

Con relación a las partes interesadas, resulta relevante pensar detenidamente en todos los potenciales actores y realizar un mapeo a conciencia ya que dejar fuera secretarías municipales o actores externos clave puede demorar o incluso poner en riesgo el éxito de las intervenciones más complejas. Es importante sumar nuevos actores a lo largo del proceso, lejos de dilatar o entorpecer el trabajo, las nuevas incorporaciones pueden aportar valor e innovación a las actividades. Una vez identificados los actores se debe garantizar que todos participen de las reuniones de planificación y coordinación. Las responsabilidades y división de tareas que de allí resulten deben ser socializadas y, si es posible, en la misma reunión en donde se hayan asumido. Hacerlo de manera explícita y frente a todos evita malentendidos y logra un mayor compromiso. Finalmente, es aconsejable no depositar muchas y grandes responsabilidades sobre un número reducido de actores ya que cualquier imposibilidad de asistencia a reuniones o actividades por parte de ese grupo hace que gran parte de la intervención planeada no pueda ser concretada. Con respecto a las actividades y su cronograma, es fundamental planificar atentos a las limitaciones presupuestarias, de tiempo y de materiales sin que por ello se dejen de buscar respuestas innovadoras para sortear dichos condicionantes. Asimismo, compartir el cronograma de intervenciones completo puede ayudar a identificar a tiempo ausencias o errores vinculados a conocimiento específico de la temática. Finalmente, la coordinación de las actividades con los diferentes actores requiere establecer pocos interlocutores, o si es posible uno único, para no generar interferencias en el mensaje o malinterpretaciones.

Conclusión

La metodología de UT encierra un gran potencial de impacto para los gobiernos locales, aquellos que están más cerca de la comunidad y que, generalmente, sufren la carencia de recursos para implementación de programas y proyectos. La Ciudad de Santa Fe, por medio de la Oficina de Resiliencia, implementó UT en el Parque del Norte, aprovechando los beneficios ofrecidos por la red 100 Resilient

Cities. Si bien la Ciudad tenía experiencia en abordajes similares, esta metodología no había sido explorada. El proceso completo tomó alrededor de un año y contempló diversas instancias de generación de ideas, formulación de propuestas, ejecución de tareas y monitoreo del progreso.

Esta experiencia sirvió para retomar un proyecto prioritario de la ciudad y avanzar en su desarrollo con el aporte fundamental de la ciudadanía. Fue el primer paso para comunicar una iniciativa de mayor escala, como el desarrollo del proyecto Distrito Resiliente Parque del Norte y delinear objetivos, población beneficiaria y metas a alcanzar. La identificación e involucramiento de actores y la consecuente co-creación de acciones sirvió para encontrar intereses y deseos comunes y también necesidades insatisfechas que podrían plasmarse en el mismo proyecto.

El resultado de esta experiencia es positivo. Se llevaron adelante 15 actividades, en las que participaron unas 300 personas provenientes de 43 instituciones diversas. Para ello se contó con el equivalente a 2.200 dólares, de los cuales el 65% fue gestionado mediante donaciones y patrocinadores. Durante el período de implementación, gran parte de las áreas nuevas generadas y el equipamiento implantado fue apropiado por parte de los visitantes, lo que muestra una conexión entre la vacancia detectada en las reuniones de trabajo y la propuesta concreta de intervención.

Sin duda, el UT ha sido un catalizador para la elaboración del proyecto y la materialización de la visión del Parque del Norte. Si bien lo realizado mediante esta metodología innovadora es pequeño comparado con la visión y el proyecto integral, ha sido de utilidad para revitalizar la comunidad y avanzar con paso firme. Así, a partir del trabajo de un año de (micro)acciones tácticas se decidió el diseño de una intervención de escala mediana, utilizando parte de las parcelas municipales.

El involucramiento de actores en acciones tácticas otorgó legitimidad al proceso de diseño y la toma de decisiones, a la vez que sembró el sentido de pertenencia en torno al proyecto. Asimismo, si bien el proceso fue más largo y complejo, surgieron conflictos de intereses y expectativas que pudieron atenderse en un estadio temprano de evolución del proyecto lo que evitó demoras, gastos superfluos de recursos o cualquier tipo de ineficiencia.

Bibliografía

LYDON, M. y GARCÍA, A. (2015). *Tactical Urbanism Short-term Action for Long-term Change*. Washington DC: Island Press.

MEDINA RAMÍREZ, S. (2015). *Horizontal*. Obtenido de <https://horizontal.mx/df-el-control-de-espacio-publico-y-la-domesticacion-de-la-guerrilla-urbana/>

ND (2012) *Noticias positivas*. Obtenido de *Microubanismo: pequeñas intervenciones que traen grandes cambios*. Obtenido de <https://noticiaspositivas.org/microubanismo-pequenas-intervenciones-que-traen-grandes-cambios/>

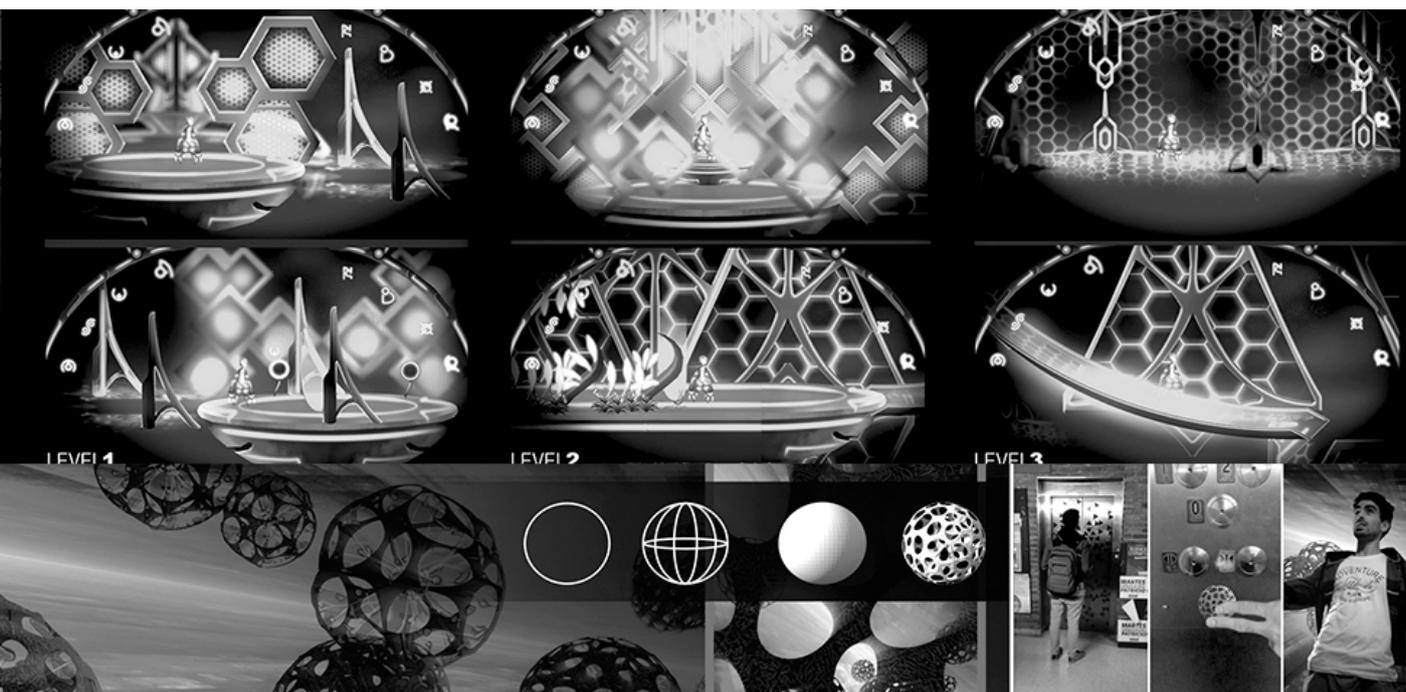
PÉREZ CABALLERO, A. (2016) *Acupuntura urbana: intervención en la ciudad y participación: cuatro experiencias* (Doctoral dissertation). Obtenido de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/69334/P%C3%89REZ%20-%20URBF0047%20Acupuntura%20urbana.pdf?sequence=1>

Prensa MCSF. (2017). Santa Fe Ciudad.

RAZU AZNAR, D. (2019). *Urbanismo táctico: 3 Ventajas en la ejecución de proyectos en las ciudades*. Obtenido de <https://blogs.iadb.org/ciudades-sostenibles/es/urbanismo-tactico-3-ventajas-en-la-ejecucion-de-proyectos-en-las-ciudades/>

STEFFENS, K. (2013). *Urbanismo Táctico 3. Casos Latinoamericanos*.

VALSAGNA, A. (ed.) (2011). *La gestión del cambio 2007/2011*. 1ra.edición. Santa Fe.



Mediaciones del espacio aumentado (alguien me dijo que la virtualidad está emergiendo)

Autora:

Maria Elena Tosello.

Introducción

Como ya fuera ampliamente debatido, tanto los medios digitales como los ámbitos culturales donde fueron integrados y los inéditos fenómenos que provocaron han afectado nuestra manera de percibir y comprender la realidad. La nueva cosmovisión incluye una transformación en el propio carácter del espacio porque, así como los medios que constituyen el hábitat humano manifiestan las costumbres, valores y sentidos de la vida social en un contexto situado –expresando la relación de co-implicación del hombre con su mundo–, también inciden confirmando o modificando los modos de habitar (DOBERTI, 1998).

En tanto dimensión inherente a la condición humana que interviene en la construcción de la identidad (AUGÉ, 1992 [2000]), el espacio participa íntima y activa-

mente en el acto de habitar, asociándose a todas las experiencias humanas. En la dinámica de apropiación del espacio se entrelazan cuestiones antropológicas con características sintácticas y capacidades semióticas de la espacialidad, una espacialidad creada socialmente en distintos tiempos y entornos que da lugar a experiencias y configuraciones diversas.

Hoy observamos como la virtualidad fluye por el espacio construido ampliando las estrategias para concebirlo, los métodos para representarlo y las posibilidades de experimentarlo. Los medios digitales se han integrado al hábitat humano configurando un espacio-tiempo aumentado que comprende ámbitos físicos y virtuales entrelazados que se vivencian en simultáneo. Esta condición “intermedia” (KRAUSS, 2000), esta cultura de la “entridad” (BERMÚDEZ, 1997) demanda mediaciones capaces de articular los vínculos entre las dimensiones interdependientes del espacio aumentado.

Como este espacio se actualiza en una diversidad de circunstancias, donde tienen lugar una multiplicidad de formas de apropiación y construcción de sentido, algunas mediaciones serán físicas, otras virtuales y otras híbridas, integrando diferentes lenguajes, medios y recursos tecnológicos. El diseño de mediaciones que habiliten aplicaciones y significados variables en relación con grupos y prácticas sociales diversas y a los recursos naturales y tecnológicos disponibles impulsará el desarrollo responsable de nuevas producciones que promuevan la construcción dialógica de un ambiente más sustentable y plural.

En este contexto, el “espacio-interfaz” (TOSELLO, 2016) se propone como un ámbito de integración, mediación o transición que articula los vínculos y los flujos entre distintos sistemas semióticos para potenciar las experiencias de los sujetos porque, en tanto umbral establece continuidades que posibilitan la circulación y los intercambios de distintos tipos de signos y porque comparte con la frontera (LOTMAN, 1996) la capacidad de traducir los mensajes, facilitando el diálogo y la interacción en procesos de producción y reconocimiento de discursos, artefactos, espacios y representaciones.

Disponer de artefactos e interfaces responsivas, y representaciones diversas, favorecerá la comunicación e interacción, posibilitando múltiples sentidos, usos emergentes, y producciones que se adapten a diferentes modos de habitar un espacio-tiempo heterogéneo.

“son los modos de Habitar los que originan y diferencian las prácticas proyectuales y desde esos modos reciben premisas determinantes. A la vez, la Arquitectura y el Diseño verificaron que su incidencia era altamente compro-

metida pues su producción convalidaba o impugnaba, fortalecía o ‘modificaba’, indicaba e inducía formas y calidades del Habitar” (DOBERTI, 1998: 2).

En síntesis, proponemos indagar de qué manera impacta y cómo podemos integrarnos y aportar en el complejo proceso descrito, desde la producción y formación de las disciplinas vinculadas a la proyectación del hábitat humano, en torno a la actividad de talleres que incorporan múltiples representaciones en los procesos de diseño, concebidas como interfaces para dar forma a la comunicación, los objetos o la arquitectura, sean virtuales o materiales, talleres que necesitan relacionarse afectivamente con conceptos y formas pertenecientes a un contexto y una cultura, dado que al igual que el espacio, el diseño posee un potencial expresivo, sígnico e identitario que “refleja y refracta la urdimbre social” (BAJTIN, 1993).

Investigación proyectual

La problemática planteada fue abordada por los proyectos de investigación del Programa de Actividades Científicas y Tecnológicas “Diseño, Proyectación y Cultura Virtual”, con sede en el Centro de Informática y Diseño (CID) de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral, en Santa Fe, Argentina. El CID comenzó sus actividades en 1994, una época en la cual no muchos investigaban sobre tecnologías digitales aplicadas al diseño y la arquitectura y, por esta razón, es considerado pionero en este campo. En la actualidad existen muchos FabLabs y Makerspaces donde se utilizan las tecnologías emergentes en procesos de proyectación, representación, fabricación y comunicación, del arte y el diseño en sus diversas escalas.

En el CID, entre 2016 y 2020, se desarrolló el proyecto “Mediaciones del Espacio Aumentado: artefactos, interfaces y representaciones en disciplinas proyectuales y artísticas”, el cual integra tres líneas de investigación: una vinculada al diseño de interfaces hipermediales adaptativas, entendidas como “pasos” para facilitar las migraciones de sujetos, representaciones y discursos entre los mundos físico y virtual; la segunda referida a representaciones y visualizaciones de datos, y estrategias de conocimiento e ideación mediatizadas; y, la tercera, orientada a instalaciones y artefactos responsivos que incorporan sensores, los cuales permiten capturar eventos y condiciones ambientales para provocar distintos tipos de reacciones en función de estos.

Metodología

Las tres líneas se organizan con la metodología de Investigación Proyectual que comprende tres tipos de acciones: Analizar/Diagnosticar, Planificar/Proyectar y Evaluar/Reflexionar. Como el proceso de investigación proyectual es continuo, abierto y dinámico, las acciones no son consecutivas sino que se desarrollan a través de una espiral de carácter proalimentador que puede reorientarse durante el trabajo, generando un movimiento constante del pensamiento y las prácticas. Todas las actividades y momentos del proceso están relacionados, constituyendo una fuente de datos y significados.

Este contexto de exploración presenta grandes posibilidades de innovar, así como cierto grado de incertidumbre sobre los resultados por no contar con teorías comparables (en algunos casos) y por la pluralidad de la visión humanística. Sin embargo, la combinación con la tecnología permite disponer de indicadores concretos que se entrecruzan con las interpretaciones humanísticas, brindando contención de metas posibles de ser codificadas y compartidas.

Más allá de esto, se evaluaron aspectos performativos y de desempeño considerando: facilidad de uso; comprensión y motivación de los usuarios; capacidad de respuesta e interacción; posibilidades de aplicación, apropiación y producción; adaptabilidad a diferentes grupos sociales y contextos; integralidad entre las dinámicas de espacios físicos y virtuales; relación entre forma, existencia y valor; etc. Se efectuaron verificaciones para analizar el comportamiento de los indicadores en relación a parámetros y estándares de control, a través de modelos o simulaciones (para artefactos e instalaciones); pruebas con usuarios/habitantes en sus contextos de uso (para interfaces); desarrollo de prácticas para análisis comparativos con grupos testigo (para diagramas, visualizaciones y representaciones); y experimentación con ejercicios pedagógicos en cursos y talleres.

Resultados

Los resultados del proyecto se publicaron en los congresos de la Sociedad Iberoamericana de Gráfica Digital (SIGraDi). Los mismos se presentan organizados en base a las líneas de investigación antes mencionadas:

Interfaces adaptativas

En relación con la primera se publicaron dos artículos en el congreso de SIGraDi “*Crowdthinking*”: “El espacio-interfaz: un lugar habitable” y “Un espacio personal en la web” y dos en el congreso de SIGraDi 2020: “*Design of a Virtual Reality device*

to motivate experiences of meaningful learning” y “Convergences about the river. Transmedia Narrative for cultural identity”.

Visualizaciones de datos y estrategias de ideación mediatizadas

Sobre el segundo eje publicamos un artículo en el congreso de SIGraDi 2020 titulado “Bioclimatic generative design: energy optimizing skins”, el que describe un trabajo de investigación que ganó el Primer Premio Arquisur en 2019.

Instalaciones y artefactos responsivos

Sobre esta línea publicamos dos artículos en el congreso de SIGraDi 2017: “Procesos creativos y colaborativos mediatizados. Caso Expo 3D/20” y “Mediaciones Distópicas. Artefactos, interfaces y representaciones para una cultura postdisciplinaria de diseño y arte”; uno en el congreso de SIGraDi 2018: “*Critical Media. Proposals to articulate and activate devices of territorial transformation*” y el último en el congreso de eCAADe/SIGraDi 2019 cuyo título es “*Interdisciplinary design guidelines of an interface-device for a more accessible urban space*”.

A continuación describiremos brevemente estos artículos. Las ponencias completas se pueden consultar en Cumincad (www.cumincad.org) o en Blucher (www.proceedings.blucher.com.br).

1. Interfaces adaptativas

El artículo “**El espacio-interfaz: un lugar habitable**”, derivado de la tesis doctoral “El espacio-interfaz del dispositivo hipermedial dinámico” (Tosello, 2016), reflexiona sobre el impacto de la virtualidad en el carácter, la vivencia y la producción del espacio, analizando cómo se ha resignificado en el actual contexto aumentado, a la vez que establece las condiciones de habitabilidad de los espacios-interfaz para articular los vínculos, favorecer el diálogo y potenciar las experiencias de los sujetos en su intento por habitar inclusivamente un ambiente que continuamente oscila entre lo físico y lo virtual.

Se considera que una participación social activa en el diseño de espacios mediatizados es clave, ya que son los grupos sociales quienes los constituyen a partir de los sentidos que les atribuyen. Pero incluso un diseño participativo no es condición suficiente cuando el objetivo es la apropiación del espacio. Para estimular la apropiación, los espacios mediatizados deben transformarse en “lugares” y, para que un espacio virtual se transforme en “lugar”, el sentido debe ser puesto en práctica. Según García Fanlo (2011) es en el tránsito de los sujetos por los dis-

positivos cuando los discursos se hacen prácticas, actualizando la potencialidad de lo virtual.

En los casos de estudio se evaluaron configuraciones alternativas del espacio-interfaz en función a diferentes contextos, sujetos, contenidos y prácticas; al lenguaje y la narrativa hipermedial; y a los rasgos de la visualidad contemporánea, bajo la perspectiva de Acceso Abierto, por medio de procesos interrelacionados que se organizaron con la Metodología de Investigación Proyectual de Espacios-Interfaz Habitables de Construcción Colectiva. Esta metodología, que viene evolucionando desde 2012, parte de una asociación entre investigadores, instituciones y habitantes para interpretar las problemáticas y condiciones contextuales en forma cooperativa y abierta.

Como resultado de las investigaciones realizadas se elaboraron recomendaciones de Diseño y Evaluación fundadas en principios de orientación espacial, performatividad, heurística y usabilidad; se definieron las acciones consideradas relevantes en procesos de construcción de redes sociotécnicas colaborativas; se propuso un prototipo de espacio-interfaz cuya capacidad relacional implica un enfoque innovador del registro de información; se establecieron las condiciones de habitabilidad de los espacios-interfaz; nuevas estrategias de ordenamiento y recuperación de objetos digitales; y patrones de organización espacial para el ambiente virtual. Las espacialidades imaginadas fueron posibles a partir de fructíferos cruces con otros campos de conocimiento, como el del arte, que permitió proyectar espacios virtuales desde una mirada poética y a través de mediaciones expresivas. Así, destacamos el valor de la creatividad que desborda y nutre para proponer proyectos innovadores productores de acontecimientos.

Si bien Manovich (2006) sostiene que la base de datos es la forma simbólica de la sociedad informatizada, consideramos al dispositivo como el modelo conceptual de nuestro tiempo, que permite urdir entrelazamientos entre elementos heterogéneos que reverberan y se influyen mutuamente, demandando reajustes y cambios de posición en procesos colaborativos, sean estos artísticos, políticos o ambientales. El dispositivo se expresa en el carácter colectivo e interactivo de la Red (Fig. 1) como modelo espacial complejo, multidireccional y dinámico, donde todo es mezclado con una deliberada heterogeneidad de lenguajes, por una polifonía de voces que propone el remix, el montaje y una intertextualidad que supera los modelos anteriores basados en centralidad y jerarquía.

El siguiente artículo es **“Un espacio personal en la web”**. Dado que vivimos constantemente conectados a Internet, realizando múltiples actividades en espacios virtuales y considerando que el espacio personal es la zona que nos rodea

y que proporciona un marco para el desenvolvimiento de las actividades, la propuesta del Taller de Gráfica Digital 2016 de la FADU-UNL fue imaginar y diseñar “Un espacio personal en la Web” (EPW) representando sus características formales y sus propiedades performativas mediante una narrativa transmedia.

La experiencia didáctica se abordó en grupos interdisciplinarios conformados por estudiantes del ciclo superior de las carreras de Arquitectura, Diseño en Comunicación Visual y Diseño Industrial para realizar tres trabajos prácticos como una producción integrada. El eje conductor fue el diseño y la comunicación, a través de la colaboración y la participación en los espacios físicos y virtuales del taller.

Cada trabajo práctico integró un medio diferente:

- Un video digital que expresaba la interpretación del grupo de las características fenomenológicas y vivenciales del EPW.
- Un objeto tridimensional complejo que representaba parte o la totalidad del EPW a partir de lógicas de modelado paramétrico.
- Un hipermedio lúdico que, mediante una narrativa interactiva, proponía experiencias para vivenciar las características fenomenológicas del EPW, recurriendo a personajes y relatos previamente definidos y a los escenarios y objetos diseñados.

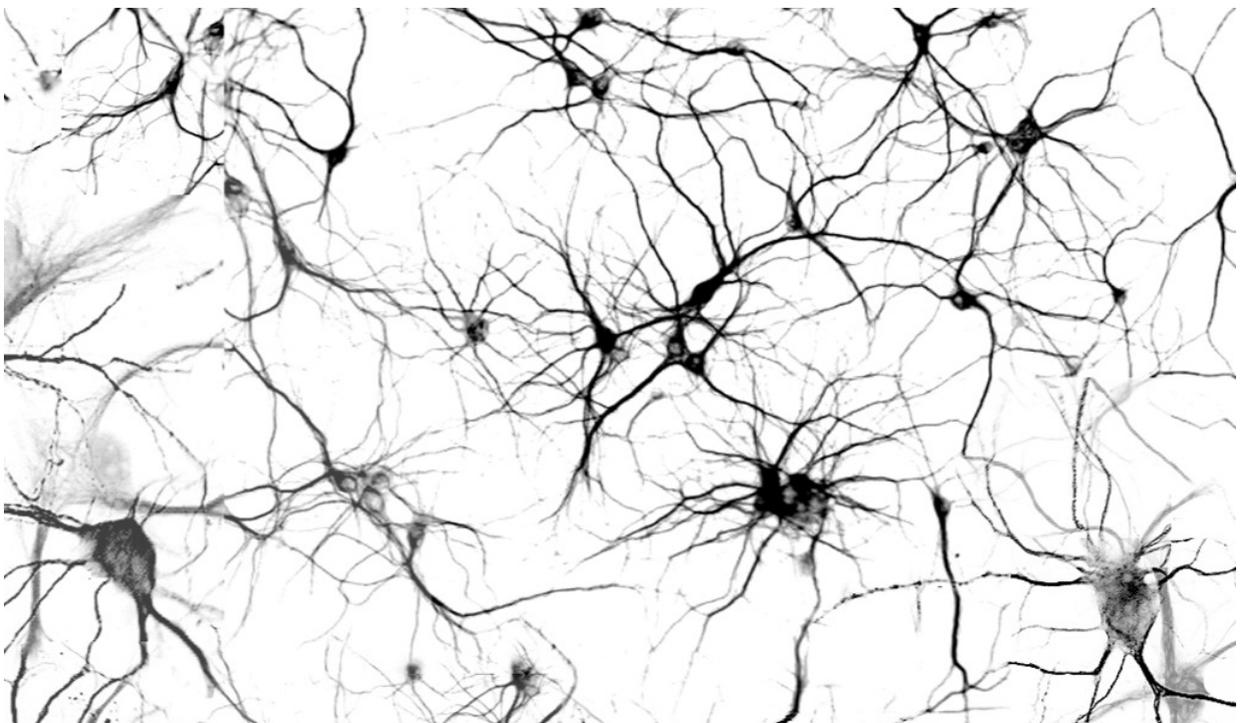


Figura 1: La Red, modelo espacial complejo y multidireccional.

Los resultados se analizaron en base a las categorías definidas por Pierce y re-significadas por Güerri (2014): Forma (atributos de diseño), Existencia (aspectos estructurales y tecnológicos) y Valor (contenidos y aspectos simbólicos); y a las sub-categorías que incorporan los Principios de Diseño y Evaluación de Espacios-Interfaz (Tosello, 2016) y la Teoría de las Inteligencias Múltiples (Gardner, 1999). Se identificaron tres tipos de casos, considerando las potencialidades de cada propuesta y sus estrategias de abordaje:

En los casos del Grupo 1 se destacan los valores de la Forma por encima de los aspectos tecnológicos o narrativos. El elaborado diseño de los escenarios, el nivel de detalle con que fueron ideados los personajes, la utilización de metáforas visuales, sonidos y lenguajes propios así como la espacialidad lograda otorgan una clara identidad estética a los espacios propuestos (Fig. 2).

En los casos del Grupo 2 se han priorizado los aspectos tecnológicos y de interacción vinculados a la Existencia. Estos grupos optaron por enfocarse en resolver aspectos vinculados a la integración de las redes sociales, medios y actividades disponibles en los distintos ámbitos virtuales, previendo distintos grados de participación.

Mientras los casos de los Grupos 1 y 2 proponen espacios que se limitan exclusivamente al ámbito virtual, los casos del Grupo 3 desarrollan una propuesta de interrelación entre espacios físicos y virtuales, resaltando los aspectos vinculados al Valor de los contenidos y la originalidad del argumento (Fig. 3).

Cabe destacar el valor de todas las propuestas que desde diferentes abordajes han experimentado estrategias novedosas de diseño y representación, integrando las potencialidades del medio digital y asumiendo una actitud participativa, exploratoria y lúdica.

El artículo **“Design of a Virtual Reality device to motivate experiences of meaningful learning”** relata una experiencia de incorporación de la Realidad Virtual (RV) en materiales educativos desarrollados para talleres proyectuales universitarios.

El diseño y la producción de recursos didácticos aumentados que incorporan tecnologías emergentes –como RV– nos permiten transformar en inmersivos, multisensoriales e interactivos los materiales educativos tradicionales, buscando estimular el interés de los estudiantes por el conocimiento y propiciar procesos de aprendizaje significativos.

El dispositivo didáctico fue pensado para ser utilizado en un taller del primer

año de las carreras de Arquitectura y Diseño de la FADU-UNL, como complementario de otros recursos que implementan los docentes para la realización de los trabajos prácticos.

El recorrido de RV “Paseo Boulevard”, cuyo contenido se funda en la Unidad Temática 2 “Análisis de la Vida Urbana”, brinda una exploración completa del sector urbano a analizar. Se generó en la plataforma Tour Creator y se visualiza en la aplicación Expediciones de Google. Tour Creator permite crear escenas y puntos de interés para los recorridos. Las escenas pueden incluir imágenes 360° y sonidos ambiente y los puntos de interés pueden incorporar imágenes, textos y narraciones.

El recorrido virtual está conformado por 9 escenas que describen aspectos generales del paseo; rasgos de la historia del lugar que se relacionan con las actividades que hoy tienen lugar; detalles de los sectores más relevantes del recorrido, remarcando aspectos morfológicos y materiales; y la transformación del espacio al caer la noche. Las últimas dos escenas buscan dar un cierre con una colección de fotos históricas y una síntesis que recupera aspectos importantes.

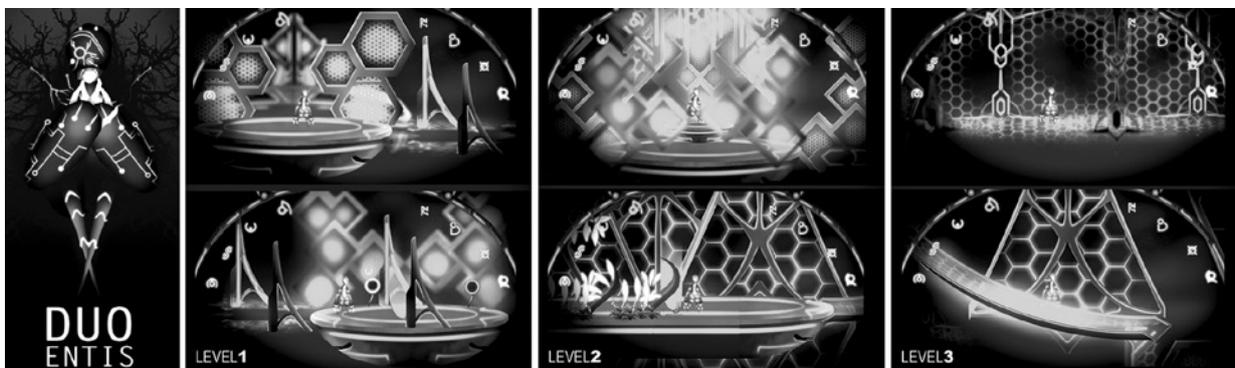


Figura 2: Caso Grupo 1 (Sandoval, Sariego, Scheggia, Sokolowsky).

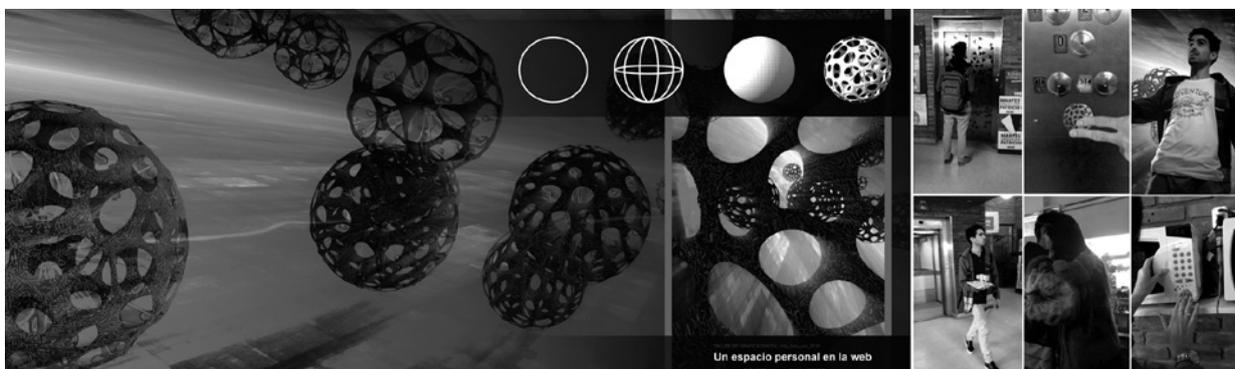


Figura 3: Caso Grupo 3 (Brouet, Guberman, Malqui, Schneider, Stizza).

Para los puntos de interés se seleccionaron imágenes y textos. Se conformaron dos tipologías de imágenes. Los esquemas vectoriales se utilizaron para señalar contenidos, delimitar un canal o marcar un eje (Fig. 4). Los mismos se realizaron para ser vistos sobre imágenes 360° o sobre fotos recuperadas de Internet. Asimismo, en cada escena se incorporó un sonido ambiente que ayuda a reconstruir el carácter del lugar y la percepción de las diversas atmósferas.

La implementación del dispositivo fue distinta a la esperada a raíz de la cuarentena impuesta por la pandemia del COVID-19. Debido a las medidas de aislamiento social decretadas por el gobierno nacional, la Universidad decidió virtualizar los espacios curriculares y continuar con un dictado de clases en forma no presencial. Además de las explicaciones de los docentes, el “Paseo Boulevard” constituyó un recurso didáctico fundamental para abordar los contenidos del taller (Fig. 5).



Figura 4: Los esquemas vectoriales delimitan canales o marcan un eje.



Figura 5: Las imágenes ilustran puntos de interés del recorrido.

Para evaluar el recurso y la experiencia, una vez terminado el trabajo práctico y debido a que no se pudo realizar una observación directa, se elaboraron dos encuestas. Una para los docentes y otra para los estudiantes quienes en un 80% consideraron a la RV como una tecnología atractiva y útil para comprender los contenidos.

El dispositivo de RV diseñado brindó a los estudiantes la posibilidad de recorrer un sector urbano desde sus hogares. Al incluir textos, imágenes, narraciones y sonidos, la travesía virtual despliega los contenidos de manera innovadora propiciando una percepción aumentada e interactiva del espacio.

El último artículo del tema 1, **“Convergences about the river. Transmedia Narrative for cultural identity”**, describe un estudio que se propuso investigar las manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial (PCI) de la ciudad de Santa Fe y analizar las potencialidades comunicativas de los medios disponibles para diseñar un proyecto transmedia documental sobre dicho PCI ya que dada su fragilidad, que es mayor cuando se trata de contextos de vulnerabilidad social, es necesario llevar adelante acciones de salvaguardia que incluyan alguna forma material.

A partir de entrevistas a profesores y personalidades destacadas de la cultura local en relación con el PCI de la ciudad se definieron a los “saberes insulares” como temática del proyecto, contemplando la disponibilidad de material y la oportunidad de nutrir el contenido a partir del contacto con residentes de la zona.

El proceso teórico-analítico derivó en el desarrollo de una propuesta de narrativa transmedia documental (NTD) a nivel de prototipo, para la difusión y puesta en valor del PCI de la región ribereña a fin de promover su reconocimiento social, en tanto se trata de manifestaciones de la identidad cultural local.

La fuente primaria de información fueron los propios habitantes de las islas o quienes tienen estrecha relación con ellas. Los relatos y los conocimientos técnicos populares son manifestaciones del PCI que se circunscriben a los ámbitos patrimoniales de las tradiciones y expresiones orales, y de los conocimientos y usos relacionados con el universo. El proyecto consideró los signos tangibles de los distintos saberes y a sus portadores, así como los instrumentos, objetos y espacios que posibilitan las prácticas sociales.

El estilo del mundo narrativo combina fotografías e ilustraciones para presentar el contexto geográfico insular, los protagonistas y el desarrollo de sus prácticas. La paleta cromática incorpora dos de los colores presentes en el paisaje isleño: el marrón característico de las costas y del agua del río y el celeste visible en el cielo. Para contribuir al realismo de la historia, el diseño sonoro incorpora la voz

humana, el sonido ambiente y una composición musical que recrea sonidos de la naturaleza.

Se desarrolló la trama narrativa sincronizando diferentes medios y plataformas, según el modelo de navegación territorial, con el objetivo de asumir el espacio urbano como plataforma narrativa. La NTD quedó conformada por producciones digitales (sitio web, redes sociales y documental web interactivo) y físicas (audiovisuales, eventos, gráfica en buses, afiches y postales con Realidad Aumentada). Por su complejidad y dado que conforma la obra núcleo, se destaca el sitio web (Fig. 6) que posibilita integrar el contenido del proyecto en sus distintos formatos y concentrar la mayor cantidad de conexiones entre los medios de la NTD. Los afiches en la vía pública invitan a escanear un código QR para acceder al material audiovisual y la gráfica en los buses promociona el documental web interactivo. El modelo de navegación territorial permite alcanzar un público amplio, al tiempo que otorga prioridad al local. La complementariedad entre los medios fue clave para llegar a una audiencia diversa y aumentar las posibilidades de que la comunidad realice aportes. La investigación comprobó que es pertinente la participación de comunicadores visuales en el desarrollo de estrategias de puesta en valor del PCI, en tanto agentes culturales dentro de un equipo interdisciplinario.

2. Visualizaciones de datos y estrategias de ideación mediatizadas

El artículo **“Bioclimatic generative design: energy optimizing skins”** trata sobre cómo mejorar la relación entre la Arquitectura y la eficiencia energética para promover lógicas de pensamiento y desarrollo sustentable, considerando que la construcción es la actividad que más contribuye al calentamiento global.

Como diseñadores respetuosos del ambiente resulta indispensable explorar acciones que den respuestas responsables a las necesidades de la sociedad y del ecosistema, razón por la cual el objetivo del estudio fue diseñar un proceso generativo capaz de crear pieles inteligentes y dinámicas que capturen energía natural para los edificios, al tiempo que los protejan de la radiación solar.

Como instrumento proyectual utilizamos el diseño paramétrico generativo, un método basado en reglas matemáticas para analizar datos (temperatura, orientación del sol, cantidad de radiación, fuerza del viento, etc.), relacionarlos y generar posibilidades de diseño optimizadas a través de una solución única o de una familia de soluciones.

El área de estudio es la ciudad de Santa Fe y alrededores, delimitando así las condiciones climatológicas. El Aeropuerto Metropolitano de Santa Fe constituyó la fuente de datos. Primeramente, se realizó una verificación y contrastación en-

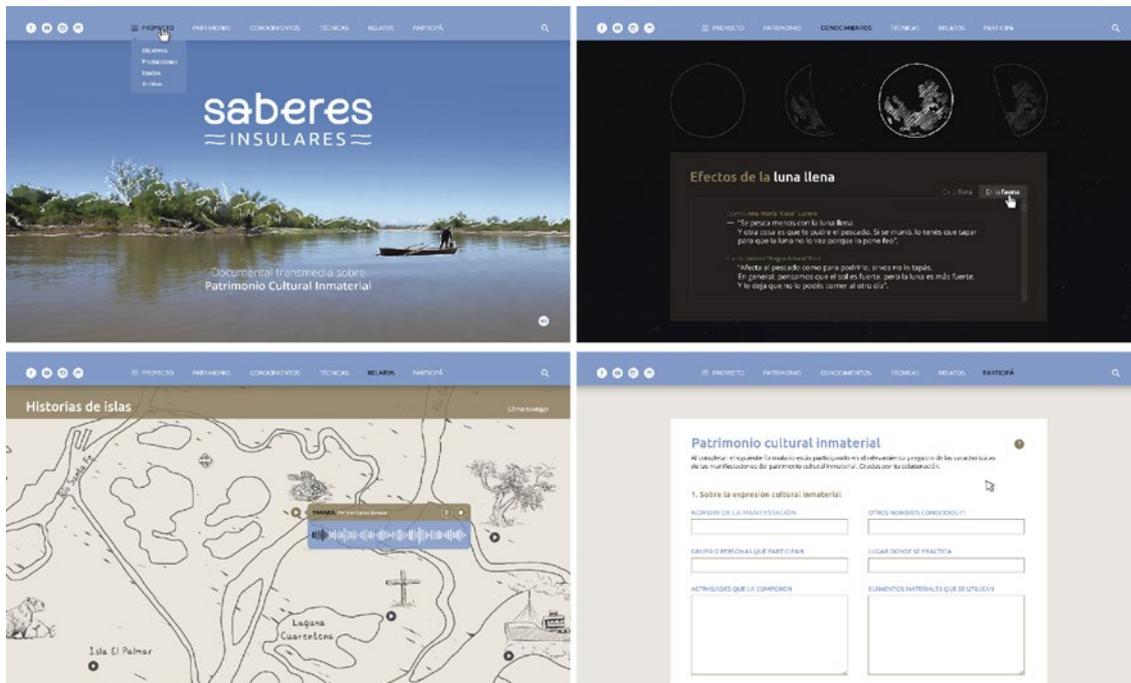


Figura 6: Sitio web de la NTD "Saber Insulares". Páginas de "Inicio", "Proyecto", "Relatos" y "Participa".

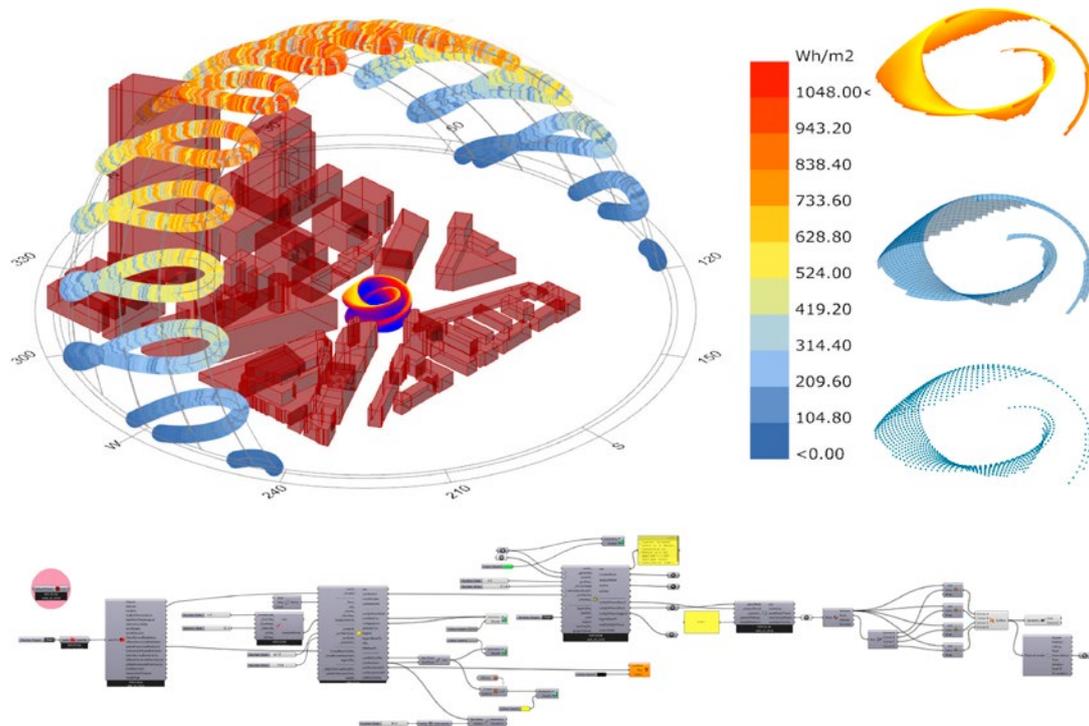


Figura 7: Comportamiento de la radiación solar sobre una superficie compleja.

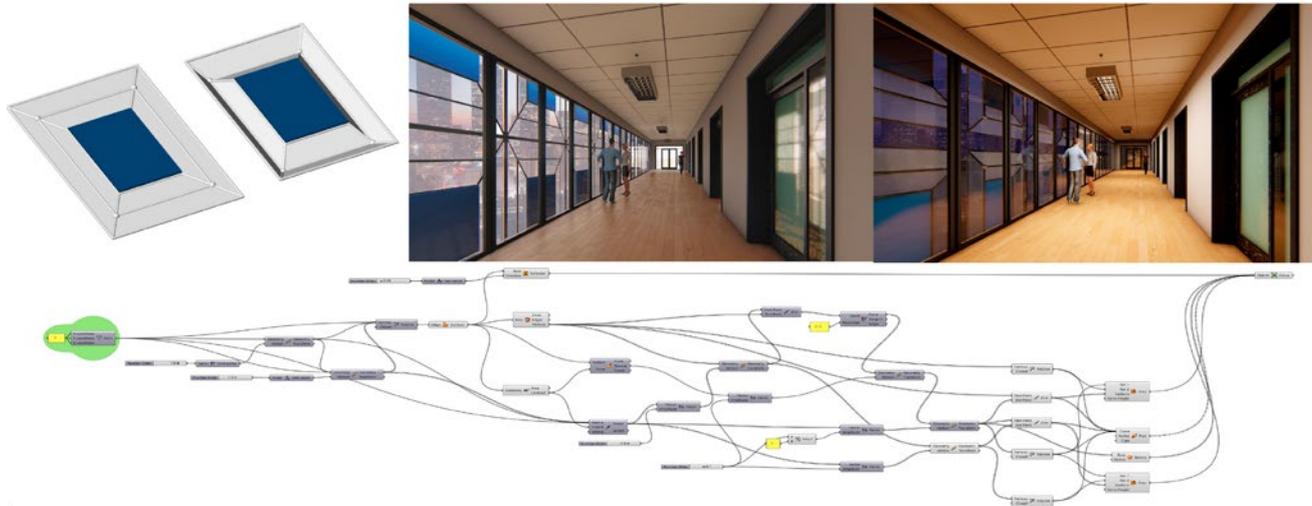


Figura 8: Generación paramétrica del módulo.

tre los datos obtenidos del AMSF y las fuentes nacionales e internacionales que brindan acceso abierto a sus datos. El siguiente paso fue determinar qué tipo de energía renovable debían generar los módulos que conformasen la envolvente. Se delimitó el análisis a la energía solar y eólica. Luego, se compararon los datos del sector de estudio con los de la ciudad de Los Ángeles, EEUU, la ciudad que más energía renovable genera en el continente americano.

Los resultados determinaron que la región de Santa Fe tiene las mismas potencialidades para la captación de energía solar que Los Ángeles, por lo tanto, se optó por el sistema de generación solar. El estudio, realizado íntegramente desde lógicas paramétricas, se puede replicar adaptándose a diferentes datos.

Se evaluó el comportamiento de la radiación solar en un edificio de la ciudad de Santa Fe (Fig. 7) y se realizaron cálculos que permitieron estimar cuánta energía podemos producir para brindar al edificio y cuánta podemos vender a la compañía de electricidad como prosumidores. Asimismo, se geometrizó la superficie para relacionar la cantidad de módulos que ocuparía la envolvente y el espacio físico que disponía el edificio.

En el diseño del módulo se consideraron los elementos que debe ser capaz de incorporar, entre ellos, la placa Arduino, la célula solar estándar, los servomotores y una batería. Además, el prototipo incluye un panel fotovoltaico estándar de 250W. El factor estético es abordado con el mismo detenimiento que la ubicación geográfica y los datos climatológicos.

El módulo consta de 8 pantallas que varían su posición según el momento del día y la estación del año (Fig. 8). La orientación se encuentra directamente relacionada al estudio de radiación desarrollado. A su vez, la celda se ubica en el

medio del módulo para que el dispositivo pueda moverse en forma autónoma y se conecta a baterías donde la energía se almacena.

Podemos presumir que las pieles dinámicas no sólo permitirán ahorrar energía sino que también la generarán, pudiendo costear su propia construcción e instalación. Proyectar desde el diseño bioclimático no sólo es innovador sino que también es necesario para el futuro de nuestra profesión y del medioambiente.

3- Instalaciones y artefactos responsivos

El artículo “**Procesos creativos y colaborativos mediatizados. Caso Expo 3D/20**” relata la experiencia realizada para celebrar el vigésimo congreso de la Sociedad Iberoamericana de Gráfica Digital, llevado a cabo en Buenos Aires en 2016. Para conmemorar los veinte años de SIGraDi, entre los meses de mayo y noviembre, se llevó adelante un proceso colaborativo mediante el cual se diseñaron y fabricaron veinte obras, que posteriormente se expusieron en el Centro Cultural San Martín (Fig. 9 y 10).

Cada obra representó una de las veinte ediciones del congreso a través de la reinterpretación y resignificación de sus temas, gráficas, ponencias, etc. y se fabricaron aplicando distintas técnicas digitales o mixtas (que combinan procedimientos analógicos y digitales). En la exposición, las obras se presentaron acompañadas de un panel informativo que explicaba sus fundamentos, la relación con la edición del congreso y sus procesos de diseño y fabricación.

La gestión estuvo a cargo de cuatro organizadores que coordinaron tanto los procesos como la exposición de esta producción artística colaborativa realizada por más de 50 participantes: arquitectos, diseñadores, técnicos, ingenieros y artistas de distintas universidades de Argentina, Brasil, Chile, Uruguay y EEUU que trabajaron colaborativamente durante seis meses. La gestión misma fue un proceso colaborativo mediatizado, ya que como los coordinadores éramos oriundos de distintos países, debimos necesariamente organizarnos *online*. Todo el proceso quedó plasmado en un documento compartido de GDrive.

Cada coordinador seleccionó y distribuyó las ediciones de los congresos con las que trabajaría, teniendo en cuenta el perfil de sus invitados, considerando la empatía que estos podrían tener con la edición, ya sea por el tema del congreso, por la ciudad sede o por haber participado en la organización del mismo.

La propuesta destacaba la importancia de compartir ideas, imágenes, dudas y sugerencias, tanto el proceso de diseño como el de fabricación. Para esto existían dos canales: el grupo en Facebook y un sistema de carpetas GDrive. Todos los

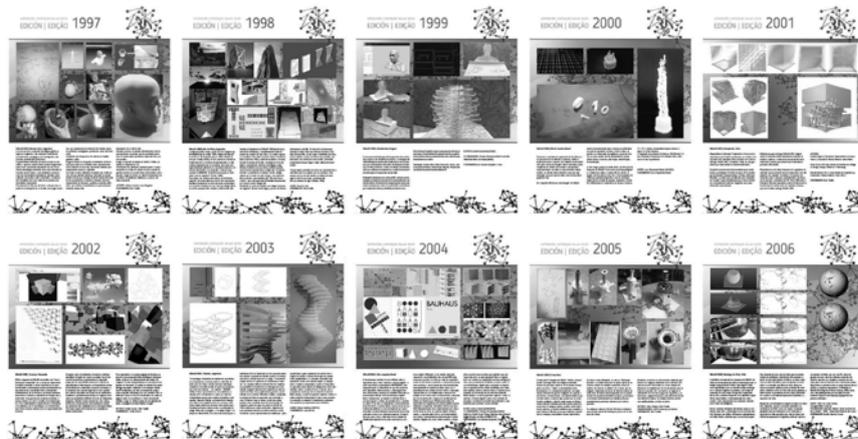


Figura 9: Expo 3D/20. Años 1997-2006.

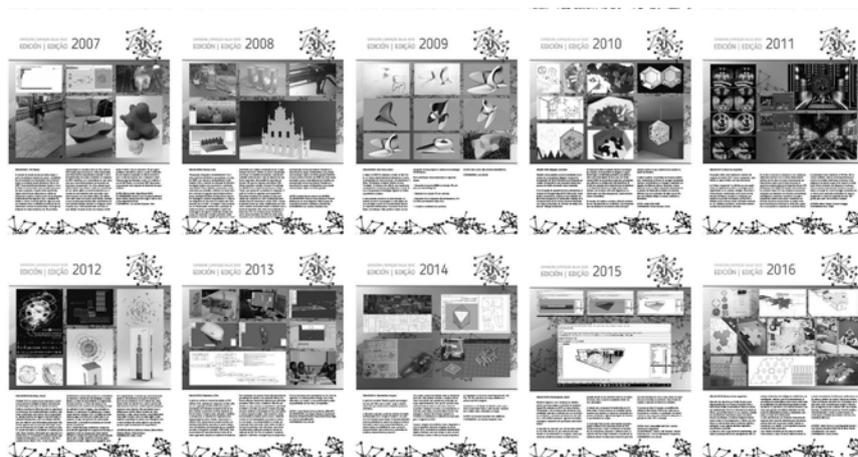


Figura 10: Expo 3D/20. Años 2007-2016

participantes tenían acceso a la base de datos completa, con carpetas organizadas por coordinador y por año.

Las 20 obras se exhibieron durante el XX Congreso de SiGraDi en la Sala Vertical del Centro Cultural San Martín de Buenos Aires. Los resultados finales fueron muy heterogéneos, una multiplicidad de abordajes, interpretaciones y propuestas, propia de las disciplinas proyectuales y artísticas. Algunas de las técnicas utilizadas fueron: realidad aumentada, realidad virtual, impresión 3D, corte láser, Arduino, fotogrametría, videojuegos, código QR, fresado CNC, técnicas mixtas, etc. Analizando los procesos y los resultados reflexionamos sobre las interacciones y los ricos intercambios realizados. Como conclusión, consideramos que más allá de las dificultades que cada obra implicó, el mayor valor de la experiencia radicó en que, aún desde distintos enfoques y abordajes, todos los que intervinieron se sintieron parte de un colectivo que fue mucho más que la suma de los indivi-

duos, poniendo de manifiesto el potencial motivacional, afectivo y creativo de los procesos colaborativos.

El artículo **“Mediaciones Distópicas. Artefactos, interfaces y representaciones para una cultura postdisciplinaria de diseño y arte”** describe un proyecto que vincula arte, diseño y tecnología y fue producto de un proceso de construcción plural. Complejas estrategias de colaboración interdisciplinaria integraron diversos lenguajes y acciones en el diseño y la producción de artefactos y representaciones para la concientización sobre problemáticas locales, con dispositivos de enunciación y visibilidad que posibilitaron compartir los avances durante el proceso y, posteriormente, difundir los resultados.

“Mediaciones Distópicas” fue la consigna del Taller de Gráfica Digital de FADU-UNL en 2017. La experiencia, que reemplazó al tradicional esquema didáctico con trabajos prácticos, se desarrolló en grupos interdisciplinarios con estudiantes de Arquitectura, Diseño de la Comunicación Visual y Diseño Industrial, para producir un Proyecto Colaborativo cuyo objetivo fue explorar la capacidad del diseño y el arte para motivar la reflexión sobre conflictos, insuficiencias o contradicciones que caracterizan la configuración de nuestra socialidad (DOBERTI, 1998) (Fig. 11).

Cada grupo de estudiantes debía diseñar y producir representaciones, interfaces o artefactos físicos, virtuales o híbridos, que contribuyan a la toma de conciencia sobre problemáticas locales, sociales o ambientales, resignificando las funciones de los instrumentos tecnológicos (KOZAK, 2011) para utilizarlos con un sentido político: la promoción del diálogo y el desarrollo sustentable.

En un debate con todos los participantes del taller, entre diversos conflictos, se consideró apremiante la necesidad de crear conciencia sobre la vulnerabilidad de la naturaleza y la fragilidad del equilibrio ambiental, los riesgos hídricos y la generación y gestión de los residuos, todas problemáticas que reclaman prácticas sociales más sustentables. Una vez definida la problemática a abordar se presentaron a los estudiantes los diversos medios que podían utilizar: videojuegos; videomapping; realidad virtual; video 360; Html5 / CSS; Arduino; e Impresión 3D. Relacionando la problemática con los medios disponibles, cada grupo propuso un subproyecto que se acoplaba con los demás aportando sentido al proyecto general (Fig. 12).

Durante el proceso se fueron publicando materiales educativos, aportes y consultas en un grupo de Facebook y los resultados, que articularon diferentes medios para crear una propuesta crítica, interactiva y multimedial, fueron expuestos en una muestra colectiva, abierta a la comunidad académica de la facultad.

Si bien el desarrollo del proyecto no estuvo exento de dificultades, los procesos desplegados se tornaron relevantes a partir del establecimiento de vínculos personales activos entre los participantes, mediando un gran compromiso por parte de todos. La experiencia demostró que las propuestas didácticas donde estudiantes y docentes se constituyen en coautores solidarios, favorecen la responsabilidad colectiva y la colaboración.

Para finalizar, destacamos que los procesos de diseño y aprendizaje que despliegan la multiplicidad e imprevisibilidad de lo emergente suponen la capacidad de adaptación dinámica, de resiliencia, lo cual constituye la base de la producción de nuevos conocimientos. También ponderamos la oportunidad de integrar docencia, investigación y extensión, en tanto funciones prioritarias de la universidad pública, que se enfoca en la formación de ciudadanos comprometidos para desenvolverse eficaz y éticamente en la sociedad actual.

Continuando con la premisa de resignificar los fines de los instrumentos tecnológicos para utilizarlos con un sentido político, el artículo **“Critical Media. Proposals to articulate and activate devices of territorial transformation”** analiza una segunda experiencia de integración del proyecto de investigación



Figura 11: Exposición “Mediaciones Distópicas”. Muestra colectiva en el hall de la FADU-UNL.

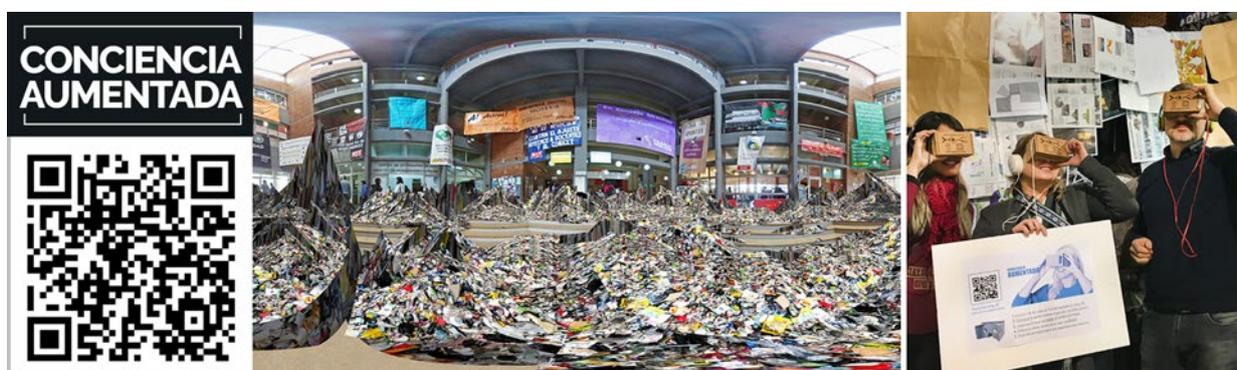


Figura 12: Conciencia Aumentada (Video 360°). Alumnos: Ridolfi, Saucedo y Schmets.

“Mediaciones del Espacio Aumentado”, con los procesos de enseñanza y aprendizaje del Taller de Gráfica Digital 2018.

Conociendo las desigualdades que atraviesan los países latinoamericanos en diferentes dimensiones y con el fin de poder reconocerlas y reducirlas aprovechando el potencial creativo de la universidad, nos enfocamos en aportar posibles soluciones a problemas concretos de la Asociación Civil “La Funda”, un espacio socioeducativo dedicado a proteger y acompañar las infancias vulnerables de tres barrios periféricos de la ciudad de Santa Fe.

A partir de charlas con representantes de la asociación civil en las que comentaron sus proyectos, inquietudes y problemáticas, identificamos colaborativamente las principales necesidades: la falta de espacio y recursos, la organización de los voluntarios, el seguimiento de niños/as, la difusión de actividades, la acumulación de residuos en el barrio, la violencia, etc.

Luego, investigamos los medios y tecnologías disponibles, y cruzando los problemas con los medios se formularon las propuestas. Cada grupo interdisciplinario de estudiantes trabajó sobre alguno de los problemas identificados y realizó una contribución diferente al proyecto general, que se interpretó como dispositivo de transformación territorial.

Todas las producciones del taller, que se expusieron en una muestra realizada en el hall de la facultad (Fig. 13), conformaron una propuesta integral que incluyó: el diseño y producción del sitio web institucional; una aplicación para la organización interna; juegos de mesa para aprender el valor de una alimentación saludable; el mapeo colectivo del barrio; banners con realidad aumentada; estructuras modulares a partir de diseño paramétrico; paneles interactivos; videos testimoniales e institucionales; y mobiliario lúdico (Fig. 14).

En base a las opiniones relevadas en las encuestas, la experiencia resultó positiva no sólo por el nivel alcanzado por las producciones realizadas en el proyecto colectivo sino también por el grado de satisfacción de los destinatarios. El balance entre innovación morfológica, destreza técnica, compromiso y desarrollo de actitudes colaborativas se basa en el entrelazamiento de factores cognitivos y afectivos que guían tanto el comportamiento racional y la toma de decisiones como la creatividad. Un adecuado equilibrio entre emoción y cognición es una condición necesaria para lograr aprendizajes significativos.

Debido a que las tecnologías digitales son medios y no fines fue posible abordar una multiplicidad de propuestas de diseño que demandaron una diversidad de recursos y una gran capacidad de adaptación a situaciones emergentes y, si bien la articulación con el medio resultó un factor motivante, las condiciones del con-

texto a su vez acotaron ciertos aspectos de las propuestas, como el desarrollo de proyectos tecnológicos complejos o que requieran instrumentos de última generación para activarlos o reproducirlos.

Más allá de esto, la experiencia confirmó que es posible una integración efectiva entre educación, investigación y articulación con el territorio, para idear y poner en acto respuestas creativas a problemas sociales, con un sentido de comunidad que impulse la construcción de una sociedad más abierta e inclusiva.

Por último, el artículo **“Interdisciplinary design guidelines of an interface-device for a more accessible urban space”** propone reflexionar sobre ciertas limitaciones que pueden afectar la vivencia del espacio urbano y cómo, a partir de la integración de artefactos, interfaces y espacios públicos aumentados, se puede promover una mejor apropiación de las ciudades por parte de personas de la tercera edad. El trabajo procura realizar un aporte para que los adultos mayores puedan ejercer el derecho a la movilidad y sentirse ciudadanos activos.

El aumento de la longevidad de la población será, de acuerdo con la Organización de Naciones Unidas, una de las transformaciones sociales más representativas de nuestro siglo. Según datos de la Organización Mundial de la Salud para el año 2050 el 22% de la población mundial serán personas mayores de 60 años.

La inexistencia de espacios públicos adaptados a los requerimientos de desplazamiento en distancias cortas (caminar, andar en bicicleta) no sólo supone una marginación que atenta contra la calidad de vida de los ciudadanos sino que, a menudo, conlleva la imposibilidad de desplazarse para diversos sectores de la población. Paralelamente, la ciudad se entrelaza con el fenómeno de la virtualidad que puede impactar positivamente en la percepción y experiencia de la misma. Es así que, a los arquitectos y diseñadores se nos presenta el desafío de diseñar y construir interfaces, artefactos, edificios y ciudades más inclusivas, que posibiliten su uso y disfrute en forma segura y autónoma por cualquier persona, con independencia de sus capacidades y circunstancias, incorporando las potencialidades de las tecnologías emergentes.

Nuestra investigación tiene por objeto proponer lineamientos de diseño para espacios públicos accesibles, que beneficien la movilidad peatonal. La propuesta vincula tres campos disciplinares: la Arquitectura y el Urbanismo –rediseño de un sector urbano–; el Diseño de la Comunicación Visual –definición de las prestaciones de la aplicación y características de la interfaz– y el Diseño Industrial –definición de las funciones de los artefactos a incorporar en el dispositivo–.

El *interface-device* consiste en un sistema en red autosuficiente donde se transmiten tanto datos e información como energía para brindar seguridad, confort,



Figura 13: Exposición "Mediaciones Transformadoras". Muestra colectiva en la FADU-UNL.



Figura 14: De izq. a der.: Web Institucional; Rompecabezas didáctico; Banners con Realidad Aumentada.

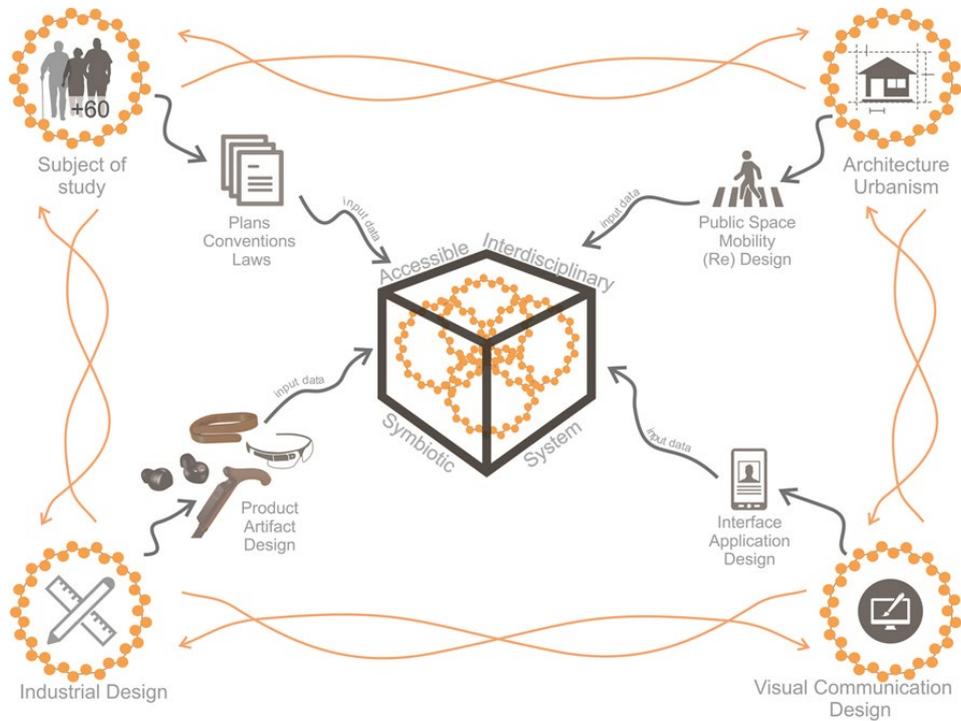


Figura 15: Diagrama del dispositivo.

orientación y poder de decisión a los usuarios. Como se trata de un dispositivo en red multiplataforma, a medida que vaya siendo utilizado, las acciones de los usuarios moldearán la evolución del sistema, a fin de generar una innovación en el diseño impulsada por la experiencia del usuario (UX).

Los artefactos que integran el interface-device son objetos de uso cotidiano: auriculares, pulseras o bastones, que incorporan tecnologías. Las funciones de estos objetos son fácilmente reconocibles y se controlan de manera simple, lo cual es fundamental para su apropiación por parte de personas de la tercera edad. Otra cuestión primordial para lograr la apropiación es el diseño de la interfaz que articula las relaciones entre los artefactos combinados para que la obtención de información sea sencilla y otorgue autonomía a los usuarios (Fig. 15).

Para alimentar al interface-device (con información o energía), la ciudad podría incorporar sistemas de baldosas piezoeléctricas en los sectores urbanos más transitados o bien redes 5G con pequeñas antenas ubicadas estratégicamente para no provocar contaminación visual.

Un diseño accesible debe pensarse incorporando instrumentos de mediación del espacio aumentado, donde la promoción de la movilidad sea garantizada por la convergencia entre lo físico, lo biológico y lo virtual.

Conclusiones

Este recorrido por los artículos presentados en SIGraDi durante los últimos años ha resultado un ejercicio interesante que revela una producción diversa pero siempre fundamentada sobre los mismos principios básicos: la colaboración, la innovación y el valor social y comunicacional de las tecnologías. Otras palabras o ideas que también se repiten en los textos son: exploración, construcción, sentido, inclusión, diálogo, potenciar y experiencia. Asimismo, se pone de manifiesto que ubicarnos en el cruce entre arte, ciencia y tecnología, interviniendo los sistemas y artefactos para transgredir sus límites, motiva la producción de conocimientos más humanos.

Los artículos, además, comparten los objetivos: motivar la reflexión crítica, la creatividad y los aprendizajes significativos, para mejorar los procesos proyectuales y los de enseñanza y de aprendizaje, lo que denota un compromiso con el rol docente, el que no se desempeña individualmente sino a través de equipos de trabajo interdisciplinarios.

Hemos transitado un fructífero camino desde las primeras experiencias de aplicación de las tecnologías digitales a la arquitectura y el diseño, a comienzos de los '90 del siglo xx, en los que la educación, la investigación y la producción con

medios digitales, en general, se enfocaba en objetivos técnicos. Hoy, sin embargo, proponemos ampliar y diversificar las mediaciones del espacio aumentado a fin de disponer de más variadas y participativas modalidades de percepción, comprensión, acción e interacción, para desarrollar propuestas creativas ante problemáticas sociales, urbanas o ambientales, lo que a su vez implica una proalimentación entre investigación, docencia y vinculación con el medio.

También se puede visualizar una trayectoria desde los primeros artículos, dirigidos principalmente al ambiente virtual como un espacio inmaterial infinito conformado por constelaciones de datos que existe detrás de las pantallas, hasta los últimos los que, además de vincular los medios y las tecnologías con el contexto social, “emergen” del mundo virtual para integrarse al mundo físico.

Cuando nos referimos al ambiente virtual básicamente aludimos a un universo paralelo al físico en el cual podemos sumergirnos y navegar. Pero la metáfora de la inmersión dejó de ser adecuada desde que la Web 2.0 trajo aparejados otro tipo de fenómenos. Gibson plantea por primera vez la idea de “emerger” del ciberespacio en su novela *Spook Country* de 2007 así como en otro momento propuso el término *cyberspace* que proviene de la novela *Neuromante* de 1984. El término *eversion* también surge de la literatura de Gibson (Jones, 2014) y sus propias palabras son: “*someone told me that cyberspace was ‘evverting’*”.

Si la metáfora de la inmersión remite a entrar en el ciberespacio, en la del emerger es el mundo virtual el que se derrama sobre nuestra vida cotidiana, apareciendo en forma de redes sociales, sistemas de mensajería instantánea y todo tipo de aplicaciones a las que accedemos a través de artefactos que transportamos todo el día y siempre están encendidos, aun cuando dormimos.

Este contexto propone reflexionar sobre la 4ta. Revolución Industrial, que se caracteriza por la automatización, el intercambio de datos y el control de tecnologías conectadas en red y asociadas con sistemas ciberfísicos, los que fusionan métodos de producción físicos, biológicos y digitales, desencadenando innovaciones en diversos campos que incluyen robótica, inteligencia artificial, big data, computación en la nube, biotecnología, Internet de las cosas, etc.

El ciberespacio ha colonizado el mundo que habitamos, emergiendo en una configuración multidimensional y en red cada vez más compleja, a la cual accedemos mediante tecnologías disruptivas que impactan en la estructura de nuestra sociedad y subjetividad, una realidad híbrida que, a su vez, supone sujetos híbridos, interpelados acerca de su capacidad de adaptación a un escenario cada vez más impredecible.

Agradecimientos

A la Universidad Nacional del Litoral por los subsidios a los proyectos de investigación.

A las/los Arq. Cecilia Zorzón, Marcelo Jereb, María Georgina Bredanini, Matías Dalla Costa, Patricia Mines, Luis Costa y Lucas Baisch; a los LDCV Agustín Longoni, Verónica Rainaudo, Lucía Carboni, María José Appendino, Micaela Block y Silvana Fontana; al LDI Esteban San Martín; a la Lic. Cs. Política Luz Carrara; y a los estudiantes Santiago Saucedo y Ludmila Soñez.

Bibliografía

APPENDINO, M., CARBONI, L., TOSELLO, M. (2020). “*Design of a Virtual Reality device to motivate experiences of meaningful learning*”. XXIV Congreso de SIGraDi 2020 Transformative Design. Medellín: UPC.

AUGÉ, M. (1992) [2000]. *De los lugares a los no lugares. Los no lugares*. Espacios del anonimato, Barcelona: Gedisa.

BAJTIN, M. (1993). *Problemas de la poética de Dostoievski*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

BERMÚDEZ, J. (1997). *La arquitectura y el ambiente digital*. Ier. Congreso de Sigradi, Buenos Aires.

DALMASSO, M., ESCUDERO, C. (2010). *Tiempo, Espacio e Identidades* deSignis N°15, Buenos Aires: La Crujía.

DOBERTI, R. (1998). *Habitar el Desasosiego*. Recuperado el 11 de abril de 2021 de: <https://docs.google.com/file/d/0BxH72auEtxNwMWEyZGMzYjMtYzEz-My00MzUzLTg5NzQtYTc3ZWY3ZTA5ZWVj/edit?hl=en&pli=1>

GARCÍA FANLO, L. (2011). *¿Qué es un dispositivo?: Foucault, Deleuze, Agamben*. Recuperado de: <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/fanlo74.pdf>

GARDNER, H. (1999). *La inteligencia reformulada. Las Inteligencias Múltiples en el Siglo XXI*. Barcelona: Paidós.

GUERRI, C. (2014). *Nonágono Semiótico un modelo operativo para la investigación cualitativa*. Buenos Aires: Eudeba.

JONES, S. (2014). *The emergence of the digital humanities*. London: Routledge.

- KOZAK, C. (2011). *Tecno-poesía experimental y políticas del acontecimiento*. En Poéticas tecnológicas, transdisciplina y sociedad. Buenos Aires: Exploratorio Ludión.
- KRAUSS, R. (2000). *A Voyage on the North Sea. Art in the Age of the Post-Medium Condition*. London: Thames & Hudson.
- LOTMAN, I. (1996). *La semiosfera*. Madrid: Cátedra.
- MANOVICH, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Buenos Aires: Paidós Comunicación.
- PINCH, T., BIJKER, W. (1987) [2008]. “*La construcción social de hechos y artefactos: o acerca de cómo la sociología de la ciencia y la tecnología pueden beneficiarse mutuamente*”. En Thomas, H. y A. Buch (comps.) *Actos, actores y artefactos: Sociología de la tecnología* (pp. 19-62). Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes. Col. Ciencia, tecnología y sociedad.
- SAUCEDO, S.; TOSELLO, M. (2020). “*Bioclimatic generative design: energy optimizing skins*. XXIV Congreso de SIGraDi 2020 Transformative Design. Medellín: UPC.
- SOÑEZ, L.; TOSELLO, M.; SAN MARTÍN, E.; LONGONI, A. (2019). “*Interdisciplinary design guidelines of an interface-device for a more accessible urban space*”. En eCAADe 37 / SIGraDi 23 *Architecture in the Age of the 4th Industrial Revolution*. Porto: University of Porto.
- TOSELLO, M. (2016). *El espacio-interfaz del dispositivo hipermedial dinámico*. Tesis doctoral de la Universidad Nacional de Rosario.
- TOSELLO, M.; BREDANINI, M. (2016). “*Un espacio personal en la web*”. En SIGraDi 2016 *Crowdthinking*, Buenos Aires, Universidad Nacional de Buenos Aires. Recuperado de: <http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/sigradi2016/702.pdf>
- TOSELLO, M. (2016). “*El espacio-interfaz: un lugar habitable*”. En SIGraDi 2016 *Crowdthinking*, Buenos Aires, Universidad Nacional de Buenos Aires. Recuperado de: <http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/sigradi2016/703.pdf>
- TOSELLO, M., BREDANINI, M., ZORZÓN, C., JEREB, M. (2017). “*Mediaciones Distópicas. Artefactos, interfaces y representaciones para una cultura postdisciplinaria de diseño y arte*”. En SIGraDi 2017 *Resilience Design*, Concepción, Universidad de Concepción. Recuperado de: <http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/sigradi2017/096.pdf>

TOSELLO, M., BREDANINI, M., ZORZÓN, C., JEREB, M. (2018). “*Critical Media. Proposals to articulate and activate devices of territorial transformation*”. En SIGraDi 2018 Technopolitics, Sao Carlos, Universidade de São Paulo. Recuperado de: <http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/sigradi2018/1791.pdf>

TOSELLO, M., BLOCK, M., FONTANA, S., MINES, P. (2020). “*Convergences about the river. Transmedia Narrative for cultural identity*”. En XXIV Congreso de SIGraDi Transformative Design, Medellín: UPC.

VALDETTARO, S. (ed.) (2011). *Interfaces y pantallas*. Rosario: Universidad Nacional de Rosario.

ZORZÓN, C., TOSELLO, M., GONÇALVES COSTA, L., FIGUEIREDO BAISCH, L. (2017). “*Procesos creativos y colaborativos mediatizados. Caso Expo 3D/20*”, en SIGraDi 2017 Resilience Design, Concepción, Universidad de Concepción. Recuperado de: <http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/sigradi2017/100.pdf>



Dispositivos didácticos aumentados para motivar aprendizajes significativos

Autores:

María José Appendino; Lucía Carboni; María Elena Tosello.

Presentación de artículo:

"Design of a Virtual Reality device to motivate experiences of meaningful learning", p. 577-585 . In: Congreso SIGraDi 2020. São Paulo: Blucher, 2020. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/sigradi2020-80.

Palabras claves: Enseñanza del diseño; Talleres proyectuales; Recorrido virtual; Tecnologías emergentes.

Frente a la popularización de tecnologías como la Realidad Aumentada (RA) y la Realidad Virtual (RV) surge el interés por estudiar su incorporación a la educación superior en disciplinas proyectuales. El objetivo principal fue integrarlas con el fin de propiciar en los estudiantes un proceso de aprendizaje significativo. El proyecto fue desarrollado para el Taller Introductorio correspondiente al primer año de las carreras de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral. Este dispositivo se implementó efectivamente para el dictado de clases virtuales, en el contexto de la pandemia del COVID-19.

Introducción

Con la evolución de las tecnologías digitales nos hemos habituado a la inmediatez, a la hiperconexión, y a un alto nivel de estímulos y de interactividad. La Realidad Aumentada (RA) y la Realidad Virtual (RV), ya desde hace algunos años, nos permiten experimentar ambientes mediados de manera innovadora e inmersiva. Sin embargo, es común en la educación superior la tendencia a seguir utilizando materiales educativos que han presentado escasas modificaciones en las últimas décadas, sin considerar los cambios contextuales, situación que se detectó particularmente en los talleres para la enseñanza y el aprendizaje de la Arquitectura y el Diseño de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral (FADU-UNL).

Ante esta problemática, consideramos que los diseñadores tenemos la capacidad de realizar un aporte a través del diseño de recursos didácticos aumentados que incorporen tecnologías emergentes como la RA y la RV a los materiales educativos, transformándolos en inmersivos, multisensoriales e interactivos para estimular el interés de los estudiantes por el conocimiento y propiciar procesos de aprendizaje significativos.

Metodología

En primer lugar, se seleccionó el Taller Introductorio, correspondiente al primer año de las carreras de Arquitectura, Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual y Licenciatura en Diseño Industrial, para realizar el estudio de campo a través de observaciones con el fin de registrar los recursos didácticos implementados por los docentes y las respuestas de los estudiantes frente a ellos. En segundo lugar, se analizaron casos análogos para lo cual se conformó un corpus de piezas que incluyó recursos que incorporan estas tecnologías en el ámbito educativo y también aplicaciones de RA y RV del ámbito del entretenimiento que propongan experiencias atractivas a sus usuarios. Luego, se elaboró un instrumento de análisis teniendo en cuenta diferentes categorías y variables a indagar, tales como la inmersividad que propician, la interactividad que proponen, el hardware que requieren y los factores morfológicos y simbólicos. En tercer lugar, se diseñó un dispositivo considerando las características del contexto analizado y las potencialidades tecnológicas identificadas en los casos análogos. El diseño incluyó un recurso de RA, uno de RV y un video 360° y efectivamente se ha desarrollado e implementado el recurso de RV.



Estudio de campo, observación de los estudiantes durante las clases prácticas.

Estudio de campo

Para el estudio de campo se visitaron las clases dictadas en los diferentes módulos que componen el Taller Introductorio a fin de conocer, por un lado, los recursos didácticos que los docentes implementan en sus clases y que utilizan para la exposición y desarrollo de contenidos y, por otro, el nivel de participación y respuesta por parte de los estudiantes.

Se observó que, en su mayoría, los profesores realizan el desarrollo de sus clases teóricas a través de exposiciones orales, utilizando generalmente el micrófono y caminando por el aula a fin de darle mayor dinamismo a la clase, con el objetivo de generar cercanía con los estudiantes realizando comentarios y preguntas. Sin embargo, en repetidas ocasiones se observó que los estudiantes no prestaban atención a la clase, muchos de ellos utilizaban el celular durante la misma, estaban recostados sobre los tableros o conversaban con sus compañeros y, ante las preguntas del profesor, muy pocos respondían.

Respecto de los recursos didácticos implementados es constante la utilización de diapositivas con imágenes y texto, mientras que los recursos audiovisuales raramente son utilizados. Sólo algunas cátedras, con la colaboración de los pasantes

en docencia, plantean actividades diferentes que rompen estas generalidades como, por ejemplo, la demostración en vivo de técnicas de representación gráficas o la utilización de animaciones para explicar procesos de despliegue de una figura tridimensional. Sin embargo, estos ejemplos innovadores carecen de interactividad, es decir, son utilizados sólo con fines expositivos y los estudiantes no están invitados a intervenir, participar o colaborar en ellos. En todas las clases teóricas observadas, la única interacción que se propone es el intercambio oral con el profesor. Como resultado, los estudiantes presentan una gran pasividad limitándose sólo a la recepción de los contenidos.

Durante el desarrollo de las clases prácticas la situación es diferente, los estudiantes adoptan un rol activo en la producción de sus trabajos prácticos. En estas clases se observaron mayores interacciones de los estudiantes entre sí, con los docentes y los pasantes, ya que durante este tiempo producen maquetas, collages, croquis, láminas y/o monografías y aprovechan para evacuar sus dudas a los fines de continuar el trabajo en sus hogares.

Una vez finalizadas las clases teóricas, se realizaron entrevistas a los estudiantes y se les ofreció la posibilidad de ver y experimentar aplicaciones con RA y RV. En estos intercambios se pudo observar que los recursos tecnológicos que se les mostraban despertaron su interés y muchos opinaron que la RA y la RV podían ser útiles para el desarrollo de los contenidos propuestos por los docentes.

Análisis de casos análogos

En la etapa siguiente, se analizaron diferentes aplicaciones de RA y RV con el objetivo de conocer los avances existentes en este campo tecnológico. Se analizaron cinco aplicaciones y para su elección se tuvo en cuenta: que incorporen al menos una de las dos tecnologías estudiadas; que hayan sido producidas en los últimos cinco años para poder investigar los últimos avances de estas tecnologías; que propicien experiencias interactivas donde el usuario tome un rol protagónico; y que correspondan al ámbito lúdico y educativo, ya que las aplicaciones del ámbito del entretenimiento presentan grandes desarrollos visuales y tecnológicos y las del ámbito educativo permitirían establecer conexiones con el campo de aplicación del proyecto.

A través del uso, análisis y comparación de las aplicaciones Little Mermaid, Hypercubes, Google Expediciones, VR Noir y APPrender Malvinas se pudieron extraer algunos criterios que pueden ser tenidos en cuenta al momento de diseñar experiencias con RA y RV para el ámbito educativo. A continuación, recuperamos los más relevantes.

Las aplicaciones con fines lúdicos y recreativos presentan un alto desarrollo estético; esto puede deberse, por un lado, a que las empresas que los desarrollaron invirtieron un capital importante en su producción y, por otro lado, a que pertenecen a países donde la trayectoria en RV y RA es más amplia. Teniendo en cuenta esto, es importante prever, en lo posible, una gran riqueza visual en el desarrollo de un proyecto educativo con RA y RV, debido a que hoy en día compite con producciones muy ricas del campo lúdico y la audiencia buscará lo mismo en un material que incorpore estas tecnologías.

Al considerar los recursos visuales es importante destacar que la coherencia entre los distintos elementos propicia una imagen de unidad y ayuda al usuario a comprender mejor la interfaz. En la elección de los iconos para identificar acciones o tipos de información es enriquecedor que los mismos estén en concordancia con la metáfora que plantea la narrativa o que al menos retomen metáforas visuales comunes o populares, por ejemplo, x=cerrar; basura=eliminar. Estos detalles colaboran en la construcción de la coherencia visual, facilitan el uso de los dispositivos y brindan una experiencia enriquecedora.

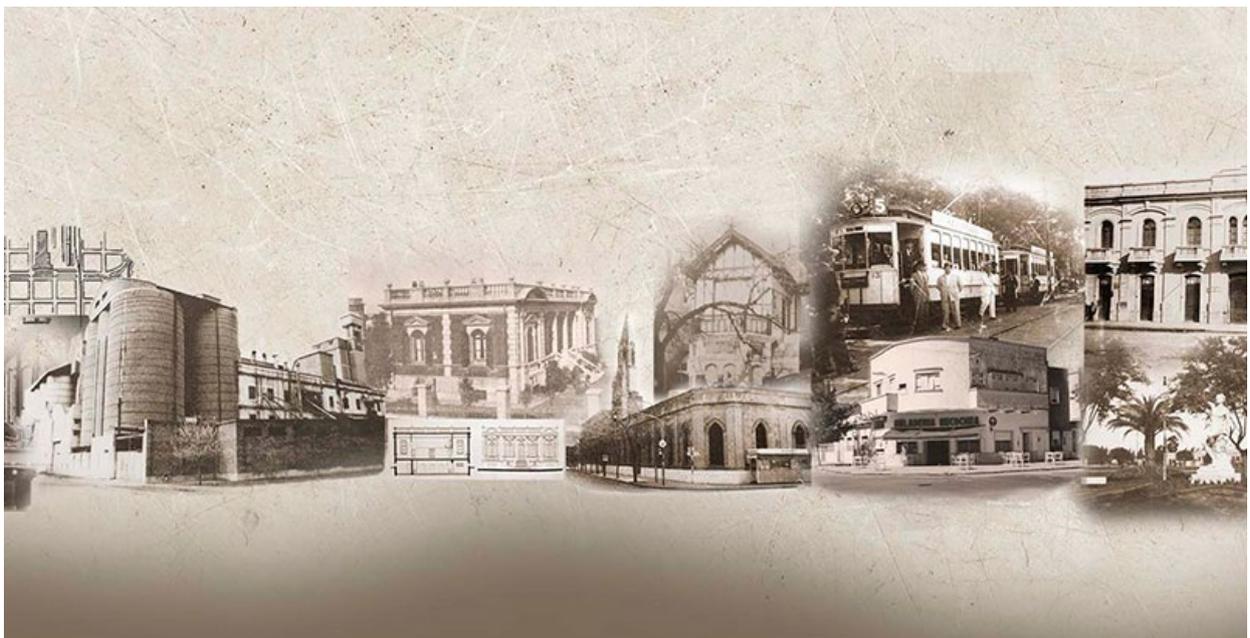
Es importante destacar que las producciones de RV relevadas presentan escenarios que guardan estrecha relación con la realidad, ya sea que estos fueran producidos digitalmente o filmados con videos 360°. En base a esta recurrencia, se debe tener especial cuidado en lograr representaciones adecuadas, sin defectos que distraigan al usuario de la experiencia inmersiva que está viviendo.

En el juego VR Noir se utiliza el recurso de la voz en off para caracterizar el pensamiento del actor principal, que es el que personifica el jugador. Este recurso, sumado a la interacción que realizan otros personajes con el jugador, ayuda a potenciar la inmersividad en la narrativa, ya que la propuesta no es que el usuario sea un simple observador sino que su participación sea continua en el desarrollo de la historia. Asimismo, cuando el tono comunicacional es informal y directo hacia el usuario, las indicaciones y las tareas se identifican como personales, lo que aumenta la inmersividad y el compromiso por parte del usuario. Una característica presente en la mayoría de los casos es que no se exponen amplias reglas o instrucciones sino que se utilizan estrategias visuales y sonoras para indicar los recorridos y los objetivos. Así, toman relevancia los videos introductorios o explicativos, la comunicación a través de íconos que indican el objeto que hay que encontrar o la acción que se puede realizar y las indicaciones mediante sonidos o voces. Cabe destacar que esto es posible porque se considera una audiencia que tenga una actitud exploratoria y que presente una predisposición a la prueba y el error, experimentando y explorando hasta que consiguen

entender las distintas lógicas de las apps. Si la audiencia no presenta estas actitudes previamente, puede encontrarse con mayores dificultades para disfrutar la experiencia debido a que pueden tardar más tiempo en descubrir qué hacer. También podemos destacar, en relación a esta idea del usuario explorador, que una característica presente en todos los casos analizados es que no tienen pautado un único modo de recorrer la información, sino que se le permite al usuario buscar su propio camino. Esto brinda al sujeto un alto nivel de libertad para recorrer el contenido y la información según sus gustos y preferencias.

Otro criterio extraído del análisis consiste en la importancia de brindarle al usuario un preciso y completo feedback o retroalimentación de sus acciones, ya que es el modo en el que puede comprender más a fondo cada parte de la interfaz. Es decir, es importante que el usuario comprenda en todo momento qué es lo que está pasando, por ejemplo: si tiene que esperar, si debe continuar o si debe tomar decisiones.

Respecto a los factores de interacción y los diversos tipos de navegación, a través del análisis se comprobó que cuando se simplifican los elementos y acciones o se incorporan similitudes visuales con otras aplicaciones que el usuario ya conoce, o se reduce el tiempo de aprendizaje y se posibilita una experiencia más agradable. A su vez, cuando la interfaz incorpora puntos de referencias estables y la retroalimentación está correctamente visualizada, la navegación se vuelve intuitiva.



Entorno 360° diseñado digitalmente correspondiente a la escena "Boulevard Histórico".

De aquí que un diseño de interfaz claro y ordenado facilita la lectura de los elementos y su reconocimiento y, por lo tanto, propicia una experiencia de usuario agradable.

En cuanto a los aportes de la RV y la RA, mediante el análisis de los casos corroboramos que, al incorporar estas tecnologías, el usuario puede acceder a experiencias y fenómenos que no están a su alcance; ampliar las posibilidades de interacción; y propiciar escenarios inmersivos que pueden ser aprovechados para motivarlo. En síntesis, el valor agregado que aportan radica en mostrar de una manera nueva y enriquecida, adaptada a los cambios culturales y a los desarrollos tecnológicos de la actualidad, el mismo contenido que antes los usuarios podían encontrar en dispositivos o experiencias analógicas.

Diseño del dispositivo

Luego de estudiar casos análogos y conocer el contexto donde se realizaría el proyecto, comenzó la etapa de diseño del dispositivo. **Éste fue pensado para ser implementado en el Taller de Diseño Básico, uno de los módulos del Taller Introductorio que se dicta en el primer año de las carreras de Arquitectura y de Diseño.** Se seleccionó específicamente la temática de la ciudad como contenido principal, ya que en la asignatura se concentra un gran desarrollo teórico-práctico referente a este tema. Con el módulo del Taller Introductorio seleccionado y la temática específica elegida, el siguiente paso fue contar con el cronograma de la cátedra en la que se desarrolló el proyecto para planificar su implementación, teniendo en cuenta las clases teóricas y los trabajos prácticos del cuatrimestre, y qué recursos conformarían el dispositivo didáctico aumentado.

El cursado de este Módulo de Taller de Diseño Básico que dicta la cátedra dirigida por la Arq. Pieragostini está dividido en tres etapas: una de ambientación, una analítica y una tercera, y última, propositiva. Se seleccionó específicamente la unidad temática: “El mundo como entidad de análisis” de la etapa analítica. En el cronograma propuesto por la cátedra, el desarrollo de la etapa analítica abarca varias clases. Con este trabajo práctico en mente y este cronograma como base, se plantearon tres recursos didácticos particulares: un video 360°, una experiencia de RA y un recorrido de RV; se realizaron storyboards en boceto para cada uno de los recursos. Asimismo, se propuso una opción de implementación de los tres recursos considerando el cronograma del trabajo práctico.

Frente a la diversidad de recursos que configuraban el proyecto de esta investigación y a su acotado plazo de presentación, decidimos enfocarnos en una sola de las piezas. **Para la elección de la pieza a desarrollar, uno de los criterios que**

se priorizó fue que el recurso pudiera ser materializado y probado antes de finalizar la investigación, a fin de generar un recurso didáctico, con tecnologías como la RA o la RV, que constituya un aporte al Taller de Diseño Básico.

En base a ese criterio, se descartó continuar con la propuesta de una app de RA, ya que no contábamos con la posibilidad de programarla. Asimismo, frente a las dos posibilidades que restaban, el video 360° y el recorrido de RV, se seleccionó el recorrido de RV dado que se podía presentar mayor cantidad de información y brindar mayor interactividad al usuario con un recurso de ese tipo, lo que lo volvía más interesante también para desarrollar como proyecto. A su vez, de los tres recorridos que se proponen en el trabajo práctico, se seleccionó el sector de Boulevard para el diseño y desarrollo del recorrido de RV.

Para confirmar la elección del recorrido virtual como pieza a desarrollar fue clave el caso análogo analizado de Expediciones de Google. En el estudio de este caso se descubrió especialmente lo versátil y útil que podía ser esta herramienta tanto fuera como dentro del aula y que, a su vez, Google brinda una plataforma online para realizar dichos recorridos y asegurar su funcionamiento: Tour Creator.

Se diseñó un recorrido de RV pensado como un recurso didáctico que brinda una visualización completa del espacio que se debe analizar durante el cursado de la asignatura, junto con un anclaje teórico. Este recorrido se generó a partir de la plataforma Tour Creator y se visualiza en la aplicación Expediciones de Google. La plataforma ofrece la posibilidad de utilizar escenas y puntos de interés para crear los recorridos.

Las escenas se conforman con una imagen 360° y pueden contener sonido ambiente. A su vez, en cada punto de interés se pueden incorporar imágenes, textos y narraciones.

Con respecto a los entornos 360°, que son la base de cada escena del recorrido, la plataforma posibilita usar una foto de 360° de Google Street View o cargar entornos 360° o 180° de producción propia. Se decidió utilizar fotografías propias, ya que esto posibilitaba ediciones digitales útiles a los fines comunicacionales. Para la captura de las fotografías de día se utilizó una cámara Samsung Gear 360° y las fotografías de noche fueron tomadas con un celular y la aplicación Street View que permite capturar y generar fotos 360°. Luego de la captura de las imágenes se realizó el retoque digital de las mismas utilizando Photoshop. En este proceso se equilibraron colores, brillo, contraste, saturación y se corrigieron imperfecciones o detalles como, por ejemplo, se borraron el trípode utilizado o los pies de la persona que tomó la fotografía en el caso de las capturas con el celular.

Además, en algunas escenas se realizaron ediciones de mayor profundidad con el fin de que la imagen del entorno ayudara a reconocer y entender mejor los conceptos que en ella se presentan. Por ejemplo, en la primera escena se realizó una mixtura entre dos fotos del mismo lugar, una de día y una de noche, de modo que la mitad del entorno 360° remite a un horario y la otra mitad a otro, con la idea de facilitar la comprensión de los cambios que se producen en la ciudad en diferentes momentos del día y comunicar que el sector analizado tiene vida y actividades tanto de día como de noche y en cada uno de ellos se presentan particularidades.

El recorrido completo está conformado por 9 escenas. La escena inicial se titula “Bienvenidos!” y en ella se introduce a los estudiantes en el recorrido y se enumeran aspectos generales del paseo. La escena 2, “Cada rincón cuenta una historia”, busca vincular aspectos de la historia del sector con las actividades actuales que allí se desarrollan. Luego, se hace foco en dos sectores relevantes para el trabajo práctico: el Molino Franchino y la Plaza Pueyrredón. La escena 3, llamada “El Molino Harinero”, recupera aspectos de la historia del lugar y narra el proceso de transformación del mismo hasta convertirse en lo que es hoy y la escena 4, denominada “El Molino para todos”, muestra la transformación del espacio al caer la noche, remarcando los aspectos morfológicos y materiales del molino. Después, se presenta la Plaza Pueyrredón a través de tres escenas y cada una de ellas hace hincapié en un aspecto diferente de la misma. “La Plaza del Boulevard” remarca el hecho de que es la única plaza del recorrido; la escena “La Plaza de los Artesanos” destaca una actividad que allí se realiza y por la cual el lugar es reconocido y la escena “La Noche de la Plaza” resalta los cambios en la apropiación del espacio en diferentes momentos del día. Luego, el estudiante se encuentra con dos escenas que buscan dar un cierre al recorrido: en primer lugar, “Boulevard Histórico”, que muestra una colección de fotos históricas y explica diversos aspectos del Boulevard en el pasado y, por último, “Recapitulemos” en la cual, a través de cinco puntos de interés y a modo de síntesis, se repasan los aspectos más relevantes abordados en el recorrido. Estas dos últimas escenas no se refieren a entornos reales sino que fueron generadas de modo completamente virtual. En el caso de “Boulevard Histórico”, se realizó un collage de fotografías antiguas y, en el caso de la escena final, se pretendió que el entorno no llame la atención ya que lo más importante era la síntesis de contenidos. Por este motivo, se desenfocó la fotografía base y se incorporó un texto en forma de título al cual anclar la vista inicial.

Para los puntos de interés, se seleccionaron imágenes y textos. Se conformaron dos tipologías de imágenes distintas, por un lado, esquemas realizados con vectores para señalar conceptos abstractos como: línea, plano, volumen, simetría, etc., o para delimitar un canal o marcar un eje. En algunos entornos, los esquemas se realizaron para ser vistos sobre la imagen 360°, mientras que en otros momentos, estas marcas se realizaron sobre fotos recuperadas de Internet.

Para realizar estos esquemas y para adicionar palabras en algunas imágenes, se conformó una paleta de colores y se seleccionó una fuente tipográfica. Para realizar esto, se consideró la identidad que ya brinda la plataforma Expediciones para desarrollar un estilo que se complementa con ella. Por otro lado, en la mayoría de los puntos de interés se adicionaron imágenes conformadas por distintas fotos, tanto actuales como históricas.

Además, para la descripción de cada escena se decidió elaborar un texto breve, en un tono sencillo, cercano y directo que tiene como fin introducir a los estudiantes en la escena y dar una idea de lo que encontrarán allí. A su vez, se decidió aprovechar la posibilidad de agregar narraciones incorporando una voz en off que representara el papel de un guía e introdujera cada escena del recorrido. Esta voz en off es siempre de la misma persona y se configuró como un personaje que acompaña al usuario a lo largo de la experiencia.

Asimismo, se incorporó en cada escena un sonido ambiente que ayuda a reconstruir y reconocer el lugar y posibilita a los estudiantes la percepción de las diversas atmósferas. Para esto, se definió qué tipo de sonidos corresponden a cada escena considerando las distintas actividades que allí se realizan. Para generar estos sonidos se combinaron en una sola pista de audio diversos sonidos y efectos de sonido particulares, a fin de recrear lo más fielmente posible las características sonoras del lugar.

Resultados

La situación que se presentó durante los meses previstos para la implementación del dispositivo fue distinta a la esperada, ya que en el mes de marzo de 2020 se desató la pandemia de COVID-19. Ante este evento, y debido a las medidas de aislamiento social decretadas por el gobierno nacional, la Universidad Nacional del Litoral decidió virtualizar los espacios curriculares y continuar con un dictado de clases en forma no presencial. **En este contexto, se decidió utilizar el recorrido “Paseo Boulevard” como recurso didáctico digital para abordar los contenidos del Taller de Diseño Básico.** El recorrido de RV complementó otros recursos como el apunte de cátedra y la explicación de los docentes.

Debido a este contexto particular, fue necesario considerar la manera en que los estudiantes visualizarían el recorrido, ya que la idea inicial era facilitarles un casco de RV y un celular óptimo para la experiencia pero en este caso los alumnos verían el material desde sus casas y tal vez no todos ellos podrían acceder a estos elementos. Por eso, se decidió conservar el recorrido original y, a la vez, realizar otro, adaptado para su visualización en una PC. Esta segunda opción, no presenta el nivel de inmersividad que caracteriza a la RV, pero permitió que los estudiantes accedan al material y puedan conocer el contexto urbano del Boulevard Gálvez de Santa Fe sin siquiera estar en la ciudad. El recorrido adaptado es exactamente igual al original respecto a su estructuración y contenido sólo presenta algunos cambios como la adaptación del volumen de los sonidos o de algunas imágenes para que se puedan ver de manera óptima.

Otra decisión que se tomó debido a la virtualización de las clases y al hecho de no poder estar en contacto físico con los estudiantes para explicarles cómo descargar el material en sus celulares, es que se elaboraron dos videos instructivos con las indicaciones para su descarga y todas las explicaciones necesarias para su correcta utilización.

Los profesores publicaron todo el material en el entorno virtual para que los estudiantes pudieran visualizar la experiencia. Luego de visualizar el recorrido, de acceder al material teórico y de contar con clases de consulta virtuales con sus docentes, alrededor de 120 estudiantes pudieron elaborar el TP “Análisis de la vida urbana”.

En la resolución del trabajo práctico que los estudiantes subieron al entorno virtual hubo muchas referencias al paseo de RV diseñado. **Podemos destacar que se utilizaron recursos como la mixtura del día y la noche en una sola fotografía para visualizar las distintas atmósferas del sector.** Asimismo, comprobamos que se observó el recorrido con una mirada atenta.

Encuestas a docentes y estudiantes

Luego de la implementación del material didáctico de RV y debido a que no se pudo realizar una observación de la experiencia de los alumnos y docentes, se elaboraron dos encuestas para evaluar el recurso: una de ellas dirigida a los estudiantes la que tenía como principal objetivo conocer la experiencia que tuvieron con el recorrido y otra para los docentes que implementaron el recurso en sus clases que tenía como principal objetivo recabar su opinión sobre los aspectos morfológicos y técnicos del recurso y, a su vez, saber si constituyó un aporte a sus clases.

A los estudiantes se les envió a través de WhatsApp una encuesta de Google Form y se registraron 25 respuestas. Se observó que la mayoría de los estudiantes no visualizó el recorrido con un cardboard u otro tipo de casco de RV. En gran parte esto se debe a que la experiencia no se presentó en el aula presencial y, por lo tanto, no se les pudo dar a los estudiantes los visores de RV como estaba previsto. No se pudo comprobar de manera óptima la inmersividad del recorrido, sin embargo se registró que los estudiantes en general aprovecharon y consideraron satisfactoria la experiencia. Además, comentaron que les parece muy interesante la incorporación de este tipo de propuestas en el ámbito académico y calificaron la experiencia como muy atractiva y útil. Es posible observar esto en las respuestas obtenidas a la pregunta “¿Cómo consideras estas tecnologías para desarrollar contenidos académicos?” en las que la consideran atractiva y útil realizando afirmaciones como las siguientes:

“Porque es una manera didáctica de aprender”

“En la situación que estamos atravesando, creo que fue otra herramienta que nos ayudó a poder llevar a cabo los tp. Así que para mí fue fundamental”

“Porque te hace meter y concentrar completamente en lo que estás visualizando, formas parte de la experiencia. Y es mejor aprender así.”

“Porque ya que hoy en día no podemos salir a la calle a observar nosotros mismos el lugar con la realidad virtual es algo que se acerca a la realidad.”

“Está bueno comenzar un trabajo a través de una actividad así de dinámica. Causa más entusiasmo”.

De todas formas, no se puede ignorar que esta percepción no fue unánime y algunos estudiantes expresaron que no tuvieron una experiencia totalmente inmersiva. Más allá de que no se pretende reemplazar la experiencia de encontrarse físicamente en el sector, se considera que estos resultados se deben a que muchos estudiantes no experimentaron el recurso con un visor de RV, lo que hubiera aumentado la sensación de inmersividad. Sin embargo, se reconoce que el recurso condensa sólo una parte de las experiencias sensoriales y deja afuera otras como las olfativas, o la percepción de las texturas y las temperaturas con el tacto y esto disminuye la sensación de realidad o inmersión.

Otras observaciones significativas refieren al acceso y la navegación dentro de la app, donde en general no se registraron inconvenientes más que algunos retrasos en la carga del contenido. Consideramos que la demora en la carga se pudo



Con los esquemas vectoriales se señala, por ejemplo, el eje de simetría que ordena el sector analizado.

deber a la conexión de internet pero también puede haber influido el peso del archivo. Con respecto a las instrucciones, se comprobó que en general fueron claras y de gran utilidad. **La experiencia fue bien calificada por la mayoría de los estudiantes.**

Por último, se registraron 3 respuestas por parte de los docentes quienes coincidieron que **el recurso es atractivo, estimulante y que se logra una sensación de inmersión en el entorno a través de él.** A nivel formal, el recurso les resultó adecuado y atractivo y se valoró mucho el tono comunicacional directo a los estudiantes. Asimismo, coinciden en afirmar la claridad y la pertinencia de los videos tutoriales. Además, **es importante destacar que lo consideran adecuado para abordar los contenidos de la asignatura y que este recurso propició un mayor interés de los estudiantes en la resolución del TP,** colaborando así en la realización del mismo, especialmente en el contexto de la pandemia que impidió la asistencia a clases presenciales y el recorrido del entorno. Cabe destacar que su implementación fue acompañada de otros recursos didácticos como las

clases virtuales por videoconferencia, la plataforma de Google Maps, imágenes, videos y fotos. Es la opinión de estos docentes que el Paseo Boulevard 360° se complementa adecuadamente con estos recursos.

Conclusión

Esta investigación tenía como principal objetivo diseñar un dispositivo didáctico aumentado, basado en tecnologías emergentes como la RA o la RV, y en esta producción corroborar que el Diseño de la Comunicación Visual puede cumplir un rol protagónico, haciendo estas experiencias didácticas más atractivas y significativas para los estudiantes y generando de esta manera un aporte al ámbito educativo. Sin embargo, durante el proceso de prueba del dispositivo diseñado se comprobó algo aún más interesante y es que, si la situación lo requiere, el diseño puede colaborar en la adaptación del hombre frente a profundas crisis. A partir del dispositivo diseñado se pudo demostrar que una experiencia de RV puede brindar a los estudiantes la posibilidad de recorrer un sector de la ciudad como si estuvieran visitándolo físicamente pero haciéndolo desde sus hogares. Además, la travesía virtual, al incluir textos, imágenes, narraciones y sonidos digitales, despliega los contenidos de manera enriquecida, propiciando una percepción aumentada, inmersiva e interactiva del espacio.

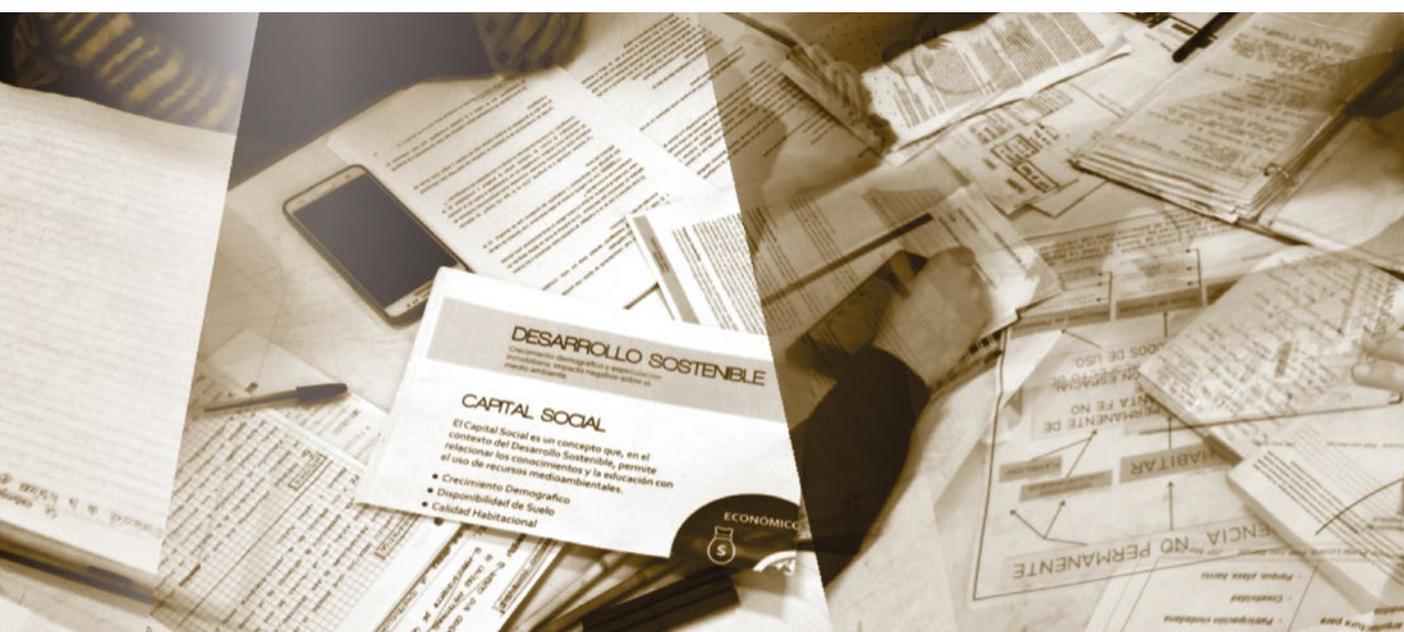
Vemos que el Diseño de la Comunicación Visual puede constituir un factor clave en las emergencias que se presentan, como esta situación de pandemia. En este caso particular, nuestro dispositivo ayudó a que los estudiantes pudieran cursar la asignatura y desarrollar el trabajo práctico a pesar de no recorrer la ciudad en forma presencial, accediendo a los contenidos interactiva y dinámicamente. De esta forma, realizamos un aporte a la educación universitaria, favoreciendo la continuidad de las actividades educativas y colaborando en que los estudiantes no pierdan el cuatrimestre de cursado en un momento de incertidumbre para toda la humanidad.

Bibliografía

- AGAMBEN, G. (2011). *¿Qué es un dispositivo?* Sociológica, 26 (73): 249-264.
- COATES, K. Y ELLISON, A. (2014). *Introducción al diseño de información*. Badalona, España: Parramón.
- ESCAMILLA, J., VENEGAS, E., FERNÁNDEZ, K., FUERTE, K., ROMÁN, R., ABREGO, G., MURILLO, A., GUIJOSA, C. (2017). *Realidad aumentada y virtual*. EduTrends. Retrieved from <https://observatorio.itesm.mx/edu-trends-realidad-virtual-y-realidad-aumentada/>
- FRASCARA, J. (2011). *¿Qué es el diseño de información?* Buenos Aires, Argentina: Infinito.
- GARRET, J. J. (2011). *Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. California: New Readers Press.
- MANRESA YEE, C., ABÁSULO, M. J., MÁS SANSÓ, R., Y VÉNERE, M. (2011). *Realidad virtual y realidad aumentada. Interfaces avanzadas*. La Plata, Argentina: Universidad Nacional de la Plata.
- MAZZEO, C. Y ROMANO, A. M. (2007). *La enseñanza de las disciplinas proyectuales*. Buenos Aires, Argentina: Nobuko.
- SANJURJO, L. y VERA, M. T. (1994). *Aprendizaje significativo y enseñanza en los niveles medio y superior*. Rosario, Argentina: Homo Sapiens Ediciones.

Fotografías

María José Appendino y Lucía Carboni.



Estrategias de enseñanza para problematizar el diseño desde la dimensión cultural

Autores:

María L. Serra; Sara Lauría; Nelson Bressan; Ivana Quarati.

Presentación de artículo:

XI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Universidad de Palermo. Buenos Aires, 2020

Palabras claves: Diseño curricular; Competencias; Espacio público; Cultura; Hábitat.

En el marco del proyecto de investigación “Ciudades Creativas: aportes a la enseñanza del arte y el diseño” (FADU-UNL), el trabajo describe la didáctica de abordaje para la dirección de tesis de grado que se propone la puesta en valor del espacio público en áreas periurbanas. Urbanizaciones caracterizadas por un entorno natural privilegiado que pareciera omitirse, allí el espacio público se desdibuja y el enfoque proporcionado por la cultura como cuarto pilar del desarrollo sostenible aporta el recorte epistemológico adecuado valorando la intensidad y calidad de las relaciones sociales, reconociendo y estimulando la identificación simbólica, la expresión y la innovación.

Los contenidos curriculares de Tesis de Grado (TDG), expresados en términos de competencias, aspiran en primer término a las capacidades “de interpretar, en sus aspectos culturales y ambientales relevantes, las demandas individuales y colectivas interesados en el trabajo del Arquitecto, orientado al mejoramiento de la calidad del hábitat (...) para convertir esta interpretación en pautas programáticas que cubran el espectro de necesidades, aspiraciones y expectativas humanas en cuanto al ambiente culturalmente producido.”.

TDG consiste en un ejercicio reflexión, un espacio que atraviesa las tres áreas de conocimiento en que se organiza la currícula (en FADU la etapa inicial consiste en espacios transversales de inmersión en el mundo del diseño y la de finalización del trayecto de grado se trata de la expansión del conocimiento al medio social). La asignatura TDG se transita en 3 etapas: la de diseño del Proyecto de Tesis (con acompañamiento de la Cátedra); el desarrollo del trabajo de investigación y proposición (autogestivo con Director elegido por los Tesistas de acuerdo a la problemática abordada) y, finalmente, la defensa pública frente a un tribunal.

La descomposición de tales proposiciones en una herramienta didáctica se reveló en el marco del proyecto de investigación “Ciudades Creativas: aportes a la enseñanza del arte y el diseño” (FADU-UNL). En este, la cultura se posiciona como cuarto pilar del desarrollo sostenible, comprendiéndola como dimensión conciliadora y complementaria entre los tres pilares originales: crecimiento económico, inclusión social y equilibrio medioambiental.

En la dirección de los TDG de la carrera de Arquitectura y Urbanismo se propone este enfoque a dos grupos con problemáticas compatibles y un recorte geográfico congruente. Trabajan sinérgicamente sobre las siguientes hipótesis:

“La configuración de nuevos espacios públicos que relacionan ciudad, naturaleza y cultura favorece la densidad de las relaciones sociales que colaboran con la construcción y consolidación de la ciudadanía, y connotan al ciudadano de una conciencia ambiental que propicia las buenas prácticas sociales.” (ASCÚA; RUBINICH, 2020).

“El desarrollo de pautas y propuestas espaciales de diseño que, observando la cultura como cuarto pilar del desarrollo sostenible, persigan la preservación y la potenciación del Espacio Público Abierto, fomentarán, a través de la selección de tecnologías y técnicas adecuadas en base a criterios de circularidad y sostenibilidad, la puesta en valor de las atmósferas costeras del sector ribereño.” (ACOSTA; GASTALDI; SERRA, 2020).

Adoptando como referencia a los “17 Objetivos de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible” de la ONU y “Cultura 21: Acciones Compromisos sobre el papel de la cultura en las ciudades sostenibles” de la CGLU, se configuró una estrategia metodológica que permite descomponer preceptos y efectuar su transposición a los componentes disciplinares de la Arquitectura, indagando en teorías y nociones que ofrecen aportes en clave de viabilidad y factibilidad necesarias al cumplimiento de tales metas.

Se procuró la comprensión del Panel Global de los 9 compromisos (tanto postulados como categorías de análisis) en virtud de los enfoques diferenciados de abordaje, se distribuyeron los que resultaban estructurantes a cada hipótesis (incorporando a los planes de trabajo instancias de intercambio de avances para completar los escenarios analizados). Así también se motivó el intercambio periódico con tesis de la carrera de Diseño Industrial con temáticas análogas. La triangulación de investigadores en que se “constituyen núcleos de intercambio de experiencias, de conceptos teóricos y perspectivas, que enriquecen los resultados de las investigaciones” (PERELLÓ, 2011: 52) nutre de visiones teóricas diferentes y expectativas prácticas combinadas que se enriquecen, además, con “el diseño del estudio, el análisis y el desarrollo de las interpretaciones” (MORSE y CHUNG, 2003: 10).

Con tal estructura de conceptos guía se implementó la triangulación metodológica en diversas variantes, iniciando las pesquisas con la metáfora de “las atmósferas costeras” que consideraban propias y potenciables: ¿qué teorías o conceptos disciplinares comprenden al espacio público en estos contextos?; ¿qué investigaciones recientes consideran los factores que caracterizan el enfoque?; ¿cómo experimenta el sitio cada habitante?; rastreos sensoriales, relevamientos experienciales, entre otras actividades.

Cada subconjunto de compromisos logró ser desagregado en conceptualizaciones disciplinares que coadyuvan a re-componerlos desde los aspectos susceptibles de ser modificados con la acción proyectual.

Hoy los trabajos de investigación se encuentran en transición a la fase de diseño. En uno de los casos se reconvierte el trayecto metodológico a una propuesta más próxima al doble diamante: desarrolla una propuesta programática y proyectual específica como proyecto fundante que motorice otros con semejantes directrices; mientras, el segundo caso se encamina a una triangulación teórica: se diversifica en nuevas hipótesis sobre las que arroja premisas de posibles intervenciones.

Partimos de un marco referencial común a los dos grupos, se transitó la experiencia de resignificar cada categoría reinterpretándola desde el estado del arte de la disciplina del diseño, ampliando los campos de acción de los compromisos.

Se lograron revertir antagonismos: al posicionamiento “contrapuesto” a las ciudades creativas centrado en los fenómenos de gentrificación, que agudizan desigualdades por las inequidades de acceso, la carencia de políticas de cohesión y acciones en desmedro del paradigma de la sostenibilidad, se lo adoptó como riesgo. Se asume así que el par creatividad-crecimiento económico resulta ya irreductible lo que nos lleva a profundizar la búsqueda de propuestas que incorporen los espectros culturales para facilitar la inclusión, la apropiación, la interpelación, la participación, todas conductas que se encuentran enraizadas en las prácticas de la comunidad en que deseamos aportar.

“El mundo no se halla exclusivamente ante desafíos de naturaleza económica, social o medioambiental. La creatividad, el conocimiento, la diversidad, la belleza son presupuestos imprescindibles para el diálogo por la paz y el progreso, pues están intrínsecamente relacionados con el desarrollo humano y la libertad.” (CGLU: 4).

La experiencia traza un camino factible de transitar en múltiples ocasiones para diversos cometidos del diseño, ofreciendo un marco de reinterpretación y decodificación a infinitas miradas de innumerables problemáticas.

Atmósferas Costeras: espacios públicos abiertos para la sostenibilidad en sectores ribereños. Caso San José del Rincón y Colastiné Norte

Estudiantes: Valentina Acosta; Maximiliano Andrés Gastaldi; Juliana Serra.

Directora: María Liliana Serra.

Tema de investigación

El tema seleccionado se define como Espacios públicos abiertos en sectores ribereños, que incluye la conformación, configuración y cultura en y del espacio público de estos sectores particulares relacionados con las costas y afectados de manera constante por los cambios que traen al territorio y su población. Se realiza hincapié en los espacios públicos abiertos, como motores del desarrollo y sostenibilidad del área.

Problema

El estado actual de vulnerabilidad e insuficientes grados de preservación y referencialidad de los Espacios Públicos Abiertos de San José del Rincón y Colastiné Norte, profundiza la degradación ambiental de los mismos.

Objetivos

La investigación propone desarrollar propuestas de transposición de los compromisos de Agenda 21 al espacio disciplinar y el caso de estudio, ampliando los conocimientos necesarios sobre economía circular en gestión de residuos, tecnologías apropiadas y apropiables y sustentabilidad en arquitectura y urbanismo, con el fin de fomentar la sostenibilidad de las atmósferas costeras de sectores ribereños con riesgo hídrico.

Proyecto de Tesis de Graduación 2020.
Arquitectura y Urbanismo. FADU-UNL

Atmósferas Costeras en los espacios públicos para promover la construcción de ciudadanía y cultura ambiental. Un aporte a los compromisos de la Agenda 21 de la Cultura

Estudiantes: Matías Ascúas, Sergio Rubinich.

Directora: María Liliana Serra.

Tema de investigación

Los procesos de urbanización fragmentados y dispersos en la zona costera otorgan un carácter residual a los espacios públicos y dificultan su función de lugar de experiencia, convivencia e interacción social, como ámbito físico de la expresión colectiva y la diversidad social y cultural y, por lo tanto, la construcción de ciudadanía. Esta investigación aborda las intervenciones en espacios públicos en zona costera del corredor de la ruta provincial N° 1. El tema refiere a la conformación y configuración de los espacios públicos relacionando el paisaje y la cultura particular de la costa.

Bibliografía

ACOSTA, V., GASTALDI, M. (2020) *Atmósferas Costeras: espacios públicos abiertos para la sostenibilidad en sectores ribereños. Caso San José del Rincón y Colastiné Norte*. (Tesis de Grado) Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad Nacional del Litoral

ASCÚA M., RUBINICH S. (2020) *Atmósferas Costeras en los espacios públicos para promover la construcción de ciudadanía y cultura ambiental. Un aporte a los compromisos de la Agenda 21 de la Cultura*. (Tesis de Grado) Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad Nacional del Litoral

CGLU. *La cultura es el cuarto pilar de desarrollo sostenible*. Disponible en: http://www.agenda21culture.net/sites/default/files/files/documents/es/zz_cultura4pilars_esp.pdf

MORSE, J. M. y CHUNG, S. E. (2003): “*Toward Holism: The Significance of Methodological Pluralism*”. *International Journal of Qualitative Methods*. Vol. 2. N. 3. Article 2.

PERELLÓ, S. (2011). *Metodología de la investigación social*. Editorial Dykinson. Madrid.



Travesía Litoral. La cadena productiva como experiencia de aprendizaje

Autores:

Patricia Pieragostini; Josefina Zentner; Laura Badella; Federico Raviol.

Presentación de artículo:

XI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Universidad de Palermo. Buenos Aires, 2020

Palabras claves: Sostenibilidad; Industrias culturales; Identidad regional; Aprendizaje experiencial

En el marco del proyecto de investigación “Ciudades Creativas: aportes a la enseñanza del arte y el diseño” (FADU, UNL), este trabajo propone escriturar la experiencia realizada por el Taller de Sustentabilidad de la carrera de Diseño de UDESA junto al programa de Industrias Creativas del Gobierno de la ciudad de Santa Fe y la FADU-UNL; tomando como caso el camino del barro del Taller Artesanal de Cerámica de La Guardia.

Haciendo foco en las cadenas productivas de base localizada y las relaciones entre las industrias culturales y el turismo regional, se indaga en la cadena de valor de la cultura alfarera litoraleña, en tanto recurso que aporta a comprender el proceso de diseño desde una perspectiva sustentable en su cruce con los procedimientos de la artesanía.

Introducción

Tomando como marco de referencia la investigación CAI+D 2016 “Ciudades Creativas: aportes a la enseñanza del arte y el diseño”, el presente trabajo se propone abordar el desmontaje de la experiencia “Travesía Litoral”, realizada por el Taller de Sustentabilidad de la carrera de Diseño de UDESA, coordinado por la profesora Laura Novik, como una estrategia didáctica relevante en términos de un aprendizaje experiencial, promoviendo procesos creativos desde la perspectiva que plantea Corbalán de “utilizar la información y los conocimientos de forma nueva, y de encontrar soluciones divergentes para los problemas” (Corbalán, 2008: 16). El Taller tiene un carácter itinerante y en la ciudad de Santa Fe se llevó a cabo en el año 2018 en articulación con el programa “Industrias Creativas” del Gobierno de la Ciudad y profesores investigadores de la FADU, UNL integrantes del CAI+D 2016. “Travesía Litoral”, como su nombre lo sugiere, fue un viaje de construcción del conocimiento a través de un aprendizaje experiencial situado en el litoral santafesino, tomando como caso el camino del barro del “Taller Artesanal de Cerámica de La Guardia”.

El propósito del viaje era ponerse en contacto con las redes productivas de base localizada indagando en la cadena de valor de la cultura alfarera litoraleña, en tanto recurso que aporta a comprender el proceso de diseño desde una perspectiva sustentable en su cruce con los procedimientos de la artesanía y las posibles derivas hacia otras esferas del diseño, como el caso de indumentaria y textil.

Desde ahí, analizar las relaciones entre las industrias culturales y el turismo regional y los aportes que puede hacer el diseño al desarrollo sostenible de las comunidades, asumiendo el reto de localizar las acciones en nuestras realidades y contextos de referencia, hacia la búsqueda de la innovación con identidad local. En palabras de Manzini

“el diseño para la innovación social es todo aquello que el diseño experto hace para activar, mantener y orientar los procesos de cambio social que llevan a la sostenibilidad”. (2015: 81)

Situando al diseño en el campo de lo cultural, “Travesía Litoral” ha sido analizada en la investigación desde la perspectiva que aporta el concepto de ciudades creativas, acuñado por Charles Landry en el que focaliza a la cultura como eje para el fortalecimiento de la innovación de una ciudad, la revitalización de su economía y su capacidad para adaptarse a los cambios globales. A su vez, destaca que las ciudades creativas giran en torno a cinco palabras claves: curiosidad, imagina-

ción, creatividad, innovación e invención (Landry, 2000). En la misma dirección, en palabras de Belloch

“una ciudad creativa es una ciudad que se distingue, que apuesta por reforzar su personalidad y por buscar espacios abiertos al debate, a la controversia, a la innovación. Y todo entendiendo que la cultura supone estar pendiente de los valores, de la identidad, de los modos de vida, de todo aquello que dignifica a las sociedades” (Belloch en Manito, 2011: 14).

Respecto a la relación entre las industrias culturales y el turismo sustentable se repone el concepto ciudades innovadoras de Maldonado (2012) que basa las posibilidades de renovación urbana en la idea de que la cultura y la creatividad tienen un rol protagónico siendo las industrias creativas un factor central cuando se trata de generar nuevas estrategias de desarrollo económico:

“Mientras que las industrias creativas contribuyen a la estructura social de una ciudad, la diversidad cultural y la mejora de vida diaria, refuerzan también sus comunidades y ayudan a la definición de una identidad común” (Maldonado, 2012).

Taller Itinerante. Enfoque de la propuesta

Atendiendo a la definición de sostenibilidad de José Mateo Hernández quien la entiende como “una cualidad intrínseca, fundamental e indivisible del diseño”, no podemos comprender al diseño sin que sea sustentable. “Travesía Litoral” es un taller itinerante de diseño cuyo objetivo es sensibilizar e introducir a los estudiantes en los conceptos innovación y desarrollo sustentable a partir de una vivencia en territorio y el encuentro con cadenas de valor de base localizada.

Durante tres jornadas el grupo participa en actividades de corte inmersivo a lo largo de las distintas fases que constituyen la cadena de valor, en esta ocasión, dentro de los subsectores productivos del barro, textil e indumentaria de Santa Fe. Se propone aportar a la reflexión sobre los vínculos entre entorno productivo, territorio, patrimonio (natural/cultural), infraestructura de consumo y turismo que deben considerarse en el desarrollo de proyectos de diseño sustentable.

Los alumnos del Taller de Sustentabilidad de la carrera de Diseño de la Universidad San Andrés participarán en tres instancias:

- Encuentro con expertos, investigadores, líderes locales. Se entienden como momentos para introducirse con saberes, teorías, casos de buena práctica que

ponen en evidencia las relaciones entre cadena de valor, emprendimiento, identidad, innovación sustentable.

- Talleres de sensibilización sobre el material guiado por uno o varios expertos locales, quien/es compartirá/n sus métodos de trabajo a través de un ejercicio del tipo esquicio (desarrollo de un proyecto en forma veloz, mediante el trabajo en grupo y en torno a la articulación de prototipo/s de investigación).

- Vivencia de descubrimiento territorial e inmersión sensorial como punto de partida para disparar la reflexión y creación de imaginarios de diseño.

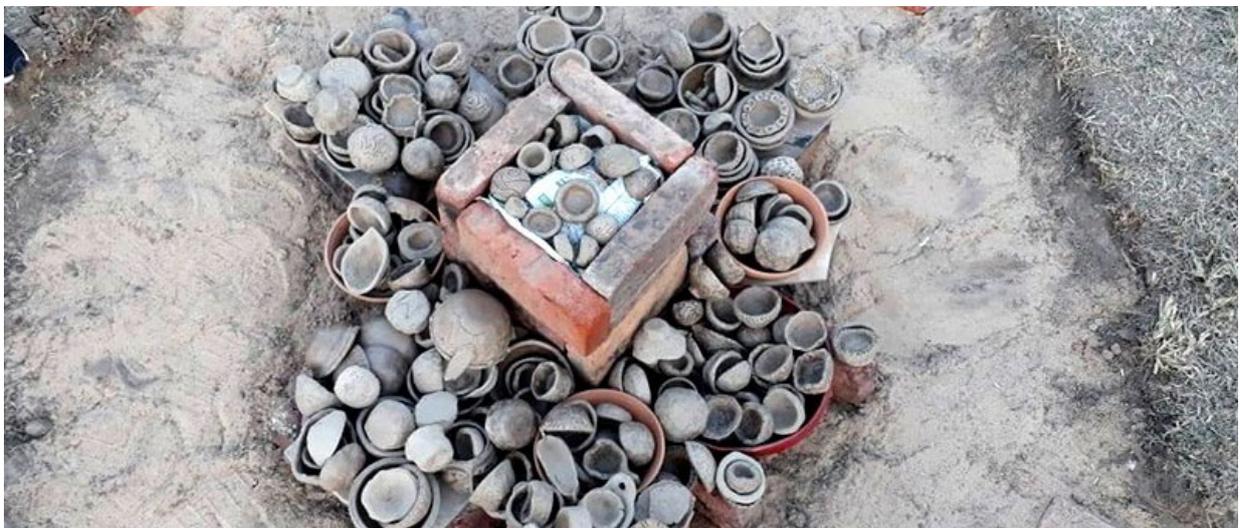
Como resultado, la vivencia pretende aportar a una reflexión amplia acerca del rol del diseño en el contexto de la economía creativa y sustentable.

Registro

Los participantes de la travesía aprenderán a desarrollar un “Registro 360°” de su reconocimiento acerca de la cadena de valor, que integrará los siguientes enfoques:

- Enfoque patrimonial: aportado por la arqueología, antropología e historia, teniendo como fuente la visita al Museo Etnográfico. Asimismo, considerarán los aspectos de puesta en valor del medioambiente desde la comprensión de la Reserva Ecológica.

- Enfoque político/económico: aportado por las perspectivas provenientes de las industrias creativas, turismo sustentable, consumo cultural aportados por la Secretaría de Cultura del Gobierno de la Provincia de Santa Fe y equipos de investigación de la UNL.



- Enfoque técnico-productivo y de producto: aportado por el “Taller Artesanal de Cerámica de La Guardia” y el Taller de Indumentaria “HUE” (Haceme un espacio).
- Enfoque senso-perceptivo personal en base a la vivencia de cada participante, guiados por su docente.

Los estudiantes participantes confeccionarán un reporte “Travesía Litoral” que compartirán con sus compañeros de taller y emprendimientos de Santa Fe. El reporte servirá como referencia y disparador para desarrollar propuestas de diseño teniendo como inspiración los materiales Cerámica/Totora/Textiles, partiendo de conceptos que surjan en el Taller de Sustentabilidad.

Travesía Litoral: itinerario del viaje

La experiencia comenzó con una visita al Museo Etnográfico a cargo de Juliana Frías, directora del Taller de Cerámica de la Guardia, instancia propicia para conocer el origen de la cerámica en Santa Fe, quiénes fueron sus primeros realizadores, en qué condiciones, qué objetos fueron utilizados por los habitantes originarios, los tipos de cerámica existentes en la ciudad y su vínculo con las características geográficas del lugar. Cabe destacar que el Taller de Cerámica trabaja en articulación con el Museo Etnográfico llevando a cabo una importante tarea de investigación y recuperación de las artesanías cerámicas prehistóricas y sus posibilidades de producción en comunidades del litoral fluvial de la Argentina. El objetivo de este momento fue conocer el valor simbólico de la cultura alfarera litoraleña, desde las piezas de cerámica arqueológica prehispánica del litoral hasta las producciones actuales.

En el mismo espacio del museo se realizó un panel con la propuesta de Turismo Sustentable en la Ciudad de Santa Fe y el Programa de Industrias Creativas como marco de referencia para el fortalecimiento de emprendimientos de base cultural, abordando las relaciones entre paisaje cultural y paisaje natural y las potencialidades del ecosistema insular litoraleño, como ruta singular que articula diferentes lugares y localidades de la región, con un enorme potencial por su valor patrimonial tangible e intangible.

Como buenas prácticas de políticas locales, se presentó el Plan de Gobierno “Santa Fe Polo de Diseño, la Incubadora de Emprendimientos de Base Cultural “Expresiva” (proyecto conjunto de la UNL y el gobierno local) y el caso de éxito de la colección de indumentaria “Setúbal” co-creada entre dos marcas locales, “HUE” y “Paracas”, cuya cadena de valor incluye la poética litoraleña como fuente de inspiración para el desarrollo de sus colecciones y la cerámica tanto en los acce-

sorios como en los dibujos del estampado de los textiles. En un trabajo conjunto, Hue, Paracas y el Taller de Cerámica de La Guardia presentaron en 2014 la colección “Setúbal” en Pasarela Bafweek (CABA) desplegando en el campo del diseño de indumentaria las potencias de los signos subyacentes de la cultura regional, las maneras de habitar, de producir y de expresarse, atendiendo a los aspectos históricos y formales comprendidos tanto en los motivos de sus guardas y representaciones como en la morfología de sus piezas.

Finalizadas estas presentaciones, el grupo se trasladó del casco histórico de la ciudad al Taller de Cerámica de La Guardia. Por su ubicación aledaña al río, en el barrio La Guardia situado en el distrito de la Costa, este espacio se caracteriza por utilizar el material extraído directamente del cauce del riacho Santa Fe para realizar sus producciones tanto el espacio de formación como el de producción. Ir a buscar el barro a orillas del río es el primer paso de este aprendizaje en el proceso de creación y producción de piezas de cerámica.



Los estudiantes realizaron un recorrido por este río, retiraron el material con sus propias manos y lo trabajaron en el taller. En este lugar también se encuentra la planta de Totorá, cuya fibra se utiliza para la realización de artesanías tejidas. En el almuerzo el grupo comparte con las artesanas un guiso de lentejas cocinado en el taller y servido en cuencos de cerámica.

Continuando el recorrido de la cadena productiva, se visitó Taller de Indumentaria y Textil HUE, donde los diseñadores Juan Berrón y Carina Budassi compartieron su proceso de diseño que incluye la observación de elementos de la flora y fauna local y su transformación en gráfica o en posibilidades de adaptación al cuerpo humano. Una vez lograda esa abstracción, se diseña la indumentaria o accesorio del vestir donde se lee una clara reminiscencia al lenguaje del Litoral.

Se analizó la colección “Setúbal” desde el marco del diseño de indumentaria resignificando prácticas alfareras del cruce hispánico-guaraní de la cerámica litoraleña argentina; considerando además que las indumentarias y los accesorios son uno de los medios a través de los cuales los cuerpos se vuelven sociales y adquieren sentido e identidad. La ropa, por tanto, es un elemento fuertemente semiotizado: dispositivo de frontera, se constituye como una experiencia íntima del cuerpo y una presentación pública del mismo.

Ya acercándonos a la etapa final de la circulación de estos bienes culturales se visita el Mercado Norte, un edificio recuperado por el Gobierno de la Ciudad, pensado para que marcas locales tengan un espacio de visibilidad y comercialización de sus productos, entre los que se destaca la Tienda Creativa “Casa Abierta”, como espacio colaborativo de emprendimientos vinculados al diseño.

Finalizando esta travesía se realizó un paseo en catamarán por el sistema insular santafesino recorriendo riachos y bañados que nos conectan con lo más profundo de nuestro paisaje.

Ya de regreso en Buenos Aires, el trabajo continuó con la realización de un registro post-experiencia a modo de bitácora para la realización de propuestas de diseño a partir de la experiencia sensorial vivida y considerando a los materiales naturales y presentes en el entorno como posibilitantes de nuevos paradigmas en el diseño industrial, de indumentaria y textil.

Conclusiones

“Travesía Litoral” fue una experiencia de innovación pedagógica en la que se propone una práctica inmersiva indagando en la cadena de valor de emprendimientos de base cultural como activador para comprender procesos de diseño sustentables.

En nuestro caso de análisis se profundizaron conceptos respecto de los procesos de hibridación como metodología de diseño de indumentaria, abordando la recontextualización de prácticas alfareras y la capacidad de articulación de contextos a partir de la práctica proyectual. Las posibilidades de recombinar formas, tecnologías y materiales que renueven el diseño de indumentaria, comprendiendo que una de las posibles causas de que un diseño trascienda y se transforme en un producto original y significativo es que posea un anclaje importante y vital en su contexto histórico, geográfico y cultural.

En el mismo sentido, se abordó la incorporación de recursos estéticos y constructivos propios de saberes y oficios ancestrales o, por el contrario, de procedimientos aplicados a nuevos materiales pero siempre relacionados con el contexto vital más inmediato de diseñadores y productores, haciendo que el diseño se renueve formalmente y cargue a sus productos de nuevos sentidos sociales, simbólicos, de usabilidad, estéticos, etc.

Se reconocieron metodologías proyectuales propias del diseño como posibilitantes para activar las capacidades de fusionar, reciclar y combinar las técnicas de los oficios y el artesanado tradicional con alternativas innovadoras en materiales, tecnologías y tendencias formales y estilísticas.

La experiencia que los estudiantes vivenciaron en esta “Travesía Litoral” evidencia un cambio de paradigma en lo que a búsqueda de recursos materiales y simbólicos refiere y es una muestra de que esa búsqueda puede dar sus resultados en nuestro propio entorno. Como alega la periodista especializada en diseño Luján Cambariere: “en un mundo globalizado que pide a gritos identidad, nosotros ostentamos un gran tesoro: la imaginación. La mayor característica del diseño latinoamericano no pasa por su técnicas o materiales, sino por la mecánica que defino como ‘del mínimo recurso que es el máximo: la imaginación’”. De esta manera y con los recursos existentes en el contexto, artistas, artesanos y diseñadores hallan en su propio entorno cultural y geográfico una identidad que continúa agregando valor.

Bibliografía

CORBALAN, J., MARTINEZ, F., DONOLO, D., ALONSO, C., TEJERINA, M. y M. LIMIÑANA (2003). CREA. *Inteligencia Creativa: Una medida Cognitiva de la Creatividad*. Madrid, España: TEA Ediciones.

LANDRY C. (2000). *La ciudad creativa. Un juego de herramientas para innovadores urbanos*. Londres: Earthscan.

MALDONADO, A. (2012). *Arquimagazine*. Barcelona. Recuperado de:
<http://www.arquimagazine.com/5311/ciudades-creativas/>

MANITO, Félix. *Ciudades Creativas Vol 3. Economía creativa, desarrollo urbano y políticas públicas*. Barcelona: Ed. Kreanta, 2011.

MANZINI E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Barcelona: Ed. Experimenta Theoria.



Fondo Regional de la Artes: arte, diseño e identidades culturales

Autoras:

Sara Lauría; María Florencia Platino; Mónica Bachot; Josefina Zentner.

Presentación de artículo:

XI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Universidad de Palermo. Buenos Aires, 2020

Palabras claves: Políticas públicas; Financiación; Cultura; Transformación social

A partir de los conceptos de ciudades creativas y cultura como motor de desarrollo, el trabajo analiza la experiencia del Fondo Regional de las Artes y la Transformación Social de Santa Fe como dispositivo de promoción y rescate de identidades culturales locales. El Fondo Regional de las Artes y la Transformación Social (FRAYTS), integrado por el Fondo Nacional de las Artes (FNA), la Universidad Nacional del Litoral (UNL) y los municipios donde esta tiene sedes, trasciende el propósito de federalizar el acceso a becas de formación y producción artística y de diseño, observando implicancias en el desarrollo local, el aprendizaje colaborativo, la transformación digital, el fortalecimiento de alianzas estratégicas y la retroalimentación entre identidades culturales a escala regional.

Entendiendo a la cultura como cuarto pilar de desarrollo sostenible (CGLU, 2010) y en el marco del proyecto “Ciudades Creativas: aportes a la enseñanza del arte y el diseño” (FADU-UNL), el presente trabajo presenta la experiencia de articulación entre las políticas culturales del Gobierno de la Ciudad de Santa Fe, de fortalecimiento territorial de la UNL y del FNA, que logran constituir en 2019 el Fondo Regional de la Artes y la Transformación Social (FRAYTS) de la región centro-norte de la provincia de Santa Fe. El FRAYTS fue creado con el fin de federalizar el acceso a becas de formación y producción artística y de diseño, fortalecer los lazos territoriales en el centro-norte provincial, multiplicar el impacto de la inversión destinado a la creación y asegurar la sustentabilidad del mismo.

La alianza estratégica entre el FNA, la UNL y los municipios donde la Universidad cuenta con sedes (Santa Fe, Esperanza, Sunchales, Avellaneda, Gálvez) sumado a la experiencia y centralidad del Gobierno de la Ciudad de Santa Fe como nodo coordinador, han permitido trascender los objetivos, observando implicancias en el desarrollo local y territorial, el aprendizaje colaborativo, la transformación digital y la retroalimentación entre identidades culturales locales y regionales, logrando importantes aportes en el cruce entre cultura, información y conocimiento.

Por ello, interesa el desmontaje de la metodología de implementación del FRAYTS que se realizó en ocho etapas:

Etapa 1. Prelanzamiento (abril 2019)

- Firma de convenio municipios/UNL/FNA
- Confección del reglamento y preguntas frecuentes
- Identidad gráfica, material visual y audiovisual, prensa, logo
- Convocatoria de jurados
- Confección de web municipal (landing) o sección en web de municipios

Etapa 2. Lanzamiento (mayo 2019)

- Convocatoria becas creación y becas formación
- Charla taller para artistas
- Taller sobre formulación de proyectos

Etapa 3. Evaluación (agosto 2019)

Evaluación de jurados

Informe parcial de gestión e impacto municipal

Etapa 4. Premiación (octubre-noviembre 2019)

- Anuncio de ganadores – aceptación de la beca
- Decreto municipal de ganadores
- Transferencia de fondos del FNA
- Pago de las becas a los ganadores
- Acto de premiación

Etapa 5. Implementación de becas (diciembre 2019-mayo 2020)

- Implementación de las becas (6 meses)
- Encuentro anual con municipios (Diciembre 2019)

Etapa 6. LABS (mayo 2020)

- FMAyTS LABS

Etapa 7. Informe final (junio 2020)

Informe final de los ganadores

Informe de gestión e impacto local y regional

Etapa 8. Circulación (segundo semestre 2020)

- Exposición de obras en espacios universitarios y municipales

De este proceso se recuperan como principales resultados e impacto:

- Consolidación de una red de cooperación entre los municipios participantes en torno a la construcción de un proyecto común.
- Sistematización de un registro de artistas, diseñadores y promotores culturales de la región centro norte de la provincia.
- Lectura actualizada de la escena artística local y regional a partir del análisis de los datos e información relevada y la aplicación de indicadores específicos.
- Visibilización y puesta en diálogo de los ecosistemas creativos locales y regionales.
- Retroalimentación entre pares en el cruce de disciplinas y encuentro de identidades.

El fondo se ha constituido como una iniciativa que busca impulsar proyectos artísticos-culturales y garantizar la igualdad de oportunidades a la profesionalización del sector cultural regional. A lo largo de la convocatoria, se presentaron



186 proyectos en los respectivos municipios en las correspondientes disciplinas: Artes Audiovisuales, Artes Combinadas para Proyectos Transdisciplinarios, Artes Escénicas, Artes Visuales, Diseño, Artesanías y Patrimonio, Letras, Música y Transformación Social. Esto se traduce en la participación de más de 300 artistas, diseñadores y gestores.

Este FRAYTS Santa Fe, a partir de la construcción de un proyecto común, ha promovido y fortalecido un trabajo colectivo entre municipios en torno a la cultura como pilar de desarrollo y ha permitido una lectura actualizada de la escena artística regional, como así también el análisis posterior de los datos recabados, logrando importantes aportes en el cruce de la cultura, información y conocimiento. Su conformación ha demostrado que el compromiso entre los municipios, la labor de las personas que integraron el jurado y el entusiasmo de los artistas, es fundamental para el desarrollo de la cultura e identidades locales.

En tanto modelo de gestión innovador que integra a la Universidad como socio estratégico ha garantizado la articulación en territorio, la colaboración de especialistas, la sostenibilidad y la ampliación del financiamiento. El FNA puso a disposición herramientas, estrategias y metodologías específicas, particularmente la plataforma digital para la gestión de la convocatoria. Por su parte, la

UNL aportó la infraestructura y equipamiento de los Centros Universitarios y de la red de Unidades Territoriales de Innovación y Desarrollo (UTID) que cuentan con un sistema de comunicación por videoconferencias integrado a la sede central universitaria.

Como propone esta experiencia, el FRAYTS ha logrado impulsar el protagonismo de las ciudades medianas y pequeñas como referentes de la participación artístico-cultural así como promover la idoneidad de estos territorios como espacios de innovación y exploración de nuevas formas de desarrollo de las políticas públicas locales. Una gobernanza equilibrada de la cultura reposa en la existencia de mecanismos de coordinación transversal entre las diferentes áreas con responsabilidades en el ámbito de lo cultural, y en marcos de gobernanza multiactor y multinivel que faciliten la cooperación entre los gobiernos locales, regional y nacional (CGLU: 2015).

Bibliografía

CGLU (2004). *Agenda 21 de la cultura: Un compromiso de las ciudades y los gobiernos locales con el desarrollo cultural*. Barcelona: CGLU.

CGLU (2010). *La cultura es el cuarto pilar del desarrollo sostenible*. Ciudad de México y Barcelona: CGLU.

CGLU (2015). *Cultura 21: Acciones. Compromisos sobre el papel de la cultura en las ciudades sostenibles*. Barcelona: CGLU.

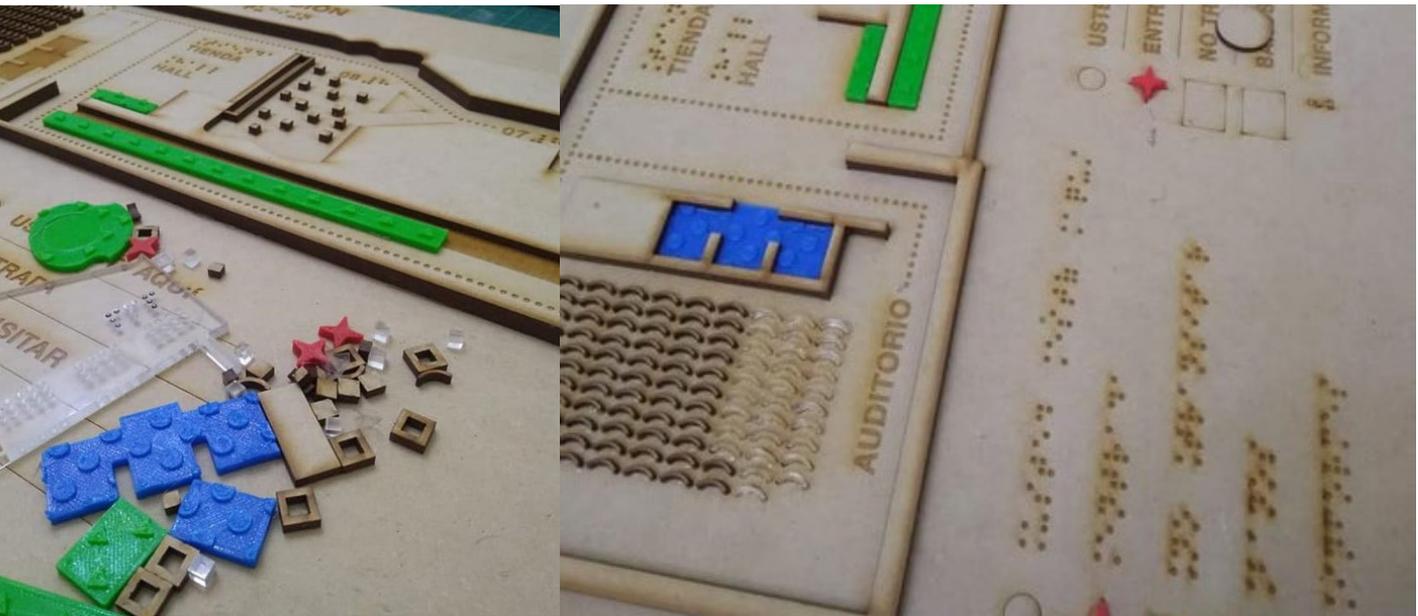
CGLU (2015). *Objetivos de Desarrollo Sostenible, lo que los gobiernos locales deben saber*. Barcelona: CGLU.

CGLU (2018). *La Cultura en los ODS: guía práctica para la acción local*. Barcelona: CGLU.

CHURBA, C. (2014). *La Creatividad. Un enfoque dinamizador de las personas y las organizaciones*. Buenos Aires: Dunken.

FLORIDA, R. (2009). *Las ciudades creativas: Por qué dónde vives puede ser la decisión más importante de tu vida*. Barcelona: Paidós.

- FNA (2018). *Fondos Municipales de las Artes y la Transformación Social*. CABA: FNA. <https://fnartes.gob.ar/becas/fondos-municipales>
- GARCÍA CACLINI, N. (2005). *Imaginarios Urbanos*. Buenos Aires: Ed. Eudeba.
- GARCÍA GARCÍA, F., GARCÍA, M. L. y TABORDA-HERNÁNDEZ, E. (2016): *Actas IV Congreso Internacional Ciudades Creativas*. Madrid: Icono 14.
- LANDRY C. (2000). *La ciudad creativa. Un juego de herramientas para innovadores urbanos*. Londres: Earthscan.
- MANITO F. (2019). *Rutas Singulares, una red transfronteriza de ciudades creativas*. Barcelona: Fundación Kreanta.



Museo de la Constitución: Diseño universal, innovación y accesibilidad cultural

Autoras:

María Florencia Platino; Mónica Bachot; Nidia Maidana; Patricia Pieragostini.

Presentación de artículo:

XI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Universidad de Palermo. Buenos Aires, 2020.

Palabras claves: Diseño universal; Accesibilidad cultural; Derechos culturales; Innovación; Museos

En el marco de los proyectos “Ciudades Creativas: aportes a la enseñanza del arte y el diseño” y “Diseño e Innovación para el desarrollo de prácticas artísticas inclusivas” (FADU-UNL), este trabajo pretende aportar algunas reflexiones sobre el “cruce” entre arte, ciencia y tecnología, a partir del proyecto de accesibilidad cultural para el Museo de la Constitución de la ciudad de Santa Fe que explora el paradigma de diseño universal. En tal sentido, el aporte del Diseño resulta clave para producir interfaces innovadoras que reconozcan la diversidad cultural y transpongan experiencias propias del ámbito museográfico en contenido accesible hacia el real ejercicio de los derechos culturales.

El presente trabajo, enmarcado en el proyecto de investigación “Ciudades Creativas: aportes a la enseñanza del arte y el diseño” (CAI+D) y el PAITI Arte “Diseño e Innovación para el desarrollo de prácticas artísticas inclusivas” (FADU-UNL), se nutre de diversas investigaciones y documentos internacionales adoptados por numerosas ciudades a nivel mundial, a saber: las Declaraciones “Agenda 21 de la cultura”, “La cultura es el cuarto pilar del desarrollo sostenible” y el manual de herramientas “Cultura 21 Acciones”. También se basa en la labor de la Relatora Especial de las Naciones Unidas sobre los Derechos Culturales, especialmente su último informe sobre Derechos Culturales y Espacios Públicos, así como en los documentos normativos, informes, recomendaciones y convenciones de Naciones Unidas y UNESCO. Además recupera el trabajo desarrollado por las ciudades de la Red de Ciudades y Gobiernos Locales Unidos (CGLU) en materia de derechos culturales, dentro de las cuales la Ciudad de Santa Fe coordinó un ambicioso plan de trabajo en el marco del Programa Ciudades Piloto (2017-2019).

La Convención Internacional de Naciones Unidas sobre los derechos de las personas con discapacidad (2006) se considera el primer instrumento amplio de derechos humanos del siglo XXI y establece el compromiso de promover, proteger y asegurar el pleno goce de los derechos humanos y libertades fundamentales en condiciones de igualdad por parte de las personas con discapacidad en todos los ámbitos de la vida y considera la accesibilidad como un elemento transversal.

En los últimos años, a instancias de los marcos jurídicos adoptados a nivel mundial del movimiento social por los derechos de las personas con discapacidad y del activismo en pos de los derechos culturales, la temática de la inclusión social en el ámbito de las políticas públicas adquiere singular relevancia en diversos países de América Latina. Reconociendo que los derechos culturales forman parte de los derechos humanos se multiplican esfuerzos para repensar la accesibilidad definida como la facilidad con la cual las personas logran la plena realización de las actividades básicas de la vida diaria: movilidad, comunicación y comprensión (Bernardelli, 2016: 77). El respeto por los derechos culturales contribuye a la creación de espacios públicos vibrantes, significativos y accesibles en los que estas acciones están garantizadas para todas las personas.

Al abordar la problemática de accesibilidad edilicia, comunicacional y/o cognitiva en los museos a menudo tropezamos con barreras tanto físicas como cognitivas y de acceso a la información, si las comunicaciones no están diseñadas y materializadas tal que los visitantes puedan recibirlas de forma completa, fiable y comprensible, indistintamente de la habilidad que posean.



Con este marco de referencia, desde la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UNL, en tanto espacio académico interdisciplinario cuyo objeto de conocimiento es la proyectualidad y producción del hábitat humano, indagamos en la relación entre el diseño universal, las experiencias artísticas inclusivas y los derechos culturales desde una perspectiva que las contextualiza y transpone a las prácticas de enseñanza del diseño y el arte.

Para ello, se selecciona como caso de estudio el Museo de la Constitución de la ciudad de Santa Fe, espacio paradigmático tanto en la innovación respecto de su concepción como en los dispositivos interactivos y multisensoriales diseñados para el tratamiento de sus contenidos. Con el propósito de promover la cultura democrática, los derechos humanos y los valores constitucionales el museo contribuye a estimular, propiciar y profundizar la reflexión sobre la historia de la organización nacional y el rol protagónico de Santa Fe, como Ciudad de la Constitución. La exhibición recrea la narrativa histórica mediante la integración de tics en combinación con una puesta escénica de fuerte estetización que se vale de múltiples recursos expresivos apelando al diseño de experiencias (Press y Cooper, 2009) que interpelan tanto a la dimensión cognoscitiva como a la emocional de los visitantes.



Nos proponemos recuperar el Proyecto de accesibilidad cultural para el Museo desarrollado en 2019, en el marco de la Red de Ciudades Creativas, del cual participó la UNL como socia estratégica, con el propósito de garantizar el acceso, facilitar el encuentro en igualdad de oportunidades y ampliar las condiciones de participación a todas las personas que por alguna razón física, comunicacional o cognitiva se vean imposibilitadas para el goce pleno de sus derechos culturales. La experiencia permitió identificar barreras de accesibilidad, reformular los problemas de diseño en cuanto a las concretas condiciones de uso, elaborar contenidos específicos y adaptaciones a fin de garantizar la accesibilidad, circulación y permanencia en el museo de todos los visitantes, en particular de las personas sordas, ciegas o con discapacidad visual. La metodología de diseño basado en la experiencia que implica el uso de métodos etnográficos para entender la experiencia de usuario y el trabajo de diseño colaborativo facilitó articular saberes de distinto tenor, a partir de un espacio de co-creación entre diferentes áreas del gobierno local, la universidad y organizaciones de la sociedad civil, colectivos y referentes de la comunidad, que realizaron aportes significativos a través de talleres, recorridos vivenciales y entrevistas tendientes a valorar y estudiar las mediaciones necesarias, así como realizar testeos de

concretas intervenciones y piezas de diseño, como por ejemplo planos hápticos, impresión 3D de objetos y dispositivos que integran la traducción en LSA de los videos proyectados en las salas.

Asimismo, el proyecto impulsó la especialización de profesionales del diseño explorando el paradigma de diseño universal, reconociéndose como un intento por lograr la plena participación y apropiación cultural teniendo en cuenta al máximo número de sujetos posibles, independientemente de sus características y situaciones personales (Sala Bars et al., 2013).

Esta experiencia piloto en la ciudad permite reflexionar sobre la formación en Diseño, la necesidad de adoptar la perspectiva de la inclusión y el diseño universal desde el inicio de los proyectos y orientar las competencias del diseñador para producir interfaces respetuosas de la diversidad cultural, capaces de “transponer” experiencias propias del ámbito museográfico en contenido accesible a partir del diálogo entre arte, ciencia y tecnología. Desde la perspectiva de la “Ciudad Creativa” (Landry, 2000) este desafío señala el papel fundamental que desempeñan los museos en términos de cohesión social pero también en el apoyo a la economía creativa local y regional que contribuye a fortalecer la innovación, capacidad de llevar a la práctica esas nuevas propuestas e iniciativas con una actitud disruptiva y el compromiso con el ejercicio de los derechos culturales, especialmente el derecho a participar y contribuir en la vida cultural.

Bibliografía

BERNARDELI, C. (2016). *“La información accesible en el turismo: señalética y señalización”*. Temas de gestión en hotelería y gastronomía. Quilmes: Universidad Nacional de Quilmes.

CGLU (2004). *Agenda 21 de la cultura: Un compromiso de las ciudades y los gobiernos locales con el desarrollo cultural*. Barcelona: CGLU.

CGLU (2010). *La cultura es el cuarto pilar del desarrollo sostenible*. Ciudad de México y Barcelona: CGLU.

CGLU (2015). *Cultura 21: Acciones. Compromisos sobre el papel de la cultura en las ciudades sostenibles*. Barcelona: CGLU.

- CGLU (2015). *Objetivos de Desarrollo Sostenible, lo que los gobiernos locales deben saber*. Barcelona: CGLU.
- CGLU (2018). *La Cultura en los ODS: guía práctica para la acción local*. Barcelona: CGLU.
- LANDRY, C. (2000). *La ciudad creativa. Un juego de herramientas para innovadores urbanos*. Londres: Earthscan.
- PRESS, M.; COOPER, R. (2009). *El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Barcelona: Gustavo Gili.
- SALA BARS, I.; SÁNCHEZ FUENTES, S.; GINE GINE, C. Y DIEZ VILLLORIA, E. (2013). *Análisis de los distintos enfoques del paradigma del diseño universal aplicado a la educación*. Revista latinoamericana de educación inclusiva, Vol. 8, N°. 1, págs. 143-152. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4755984>



La Habitación de escape: un espacio de encuentro entre ciencia, didáctica y diseño

Autoras:

Laura Badella; Brenda Rivera; Adriana Sarricchio; Eugenia Cardoni.

Presentación de artículo:

XI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Universidad de Palermo 2020.

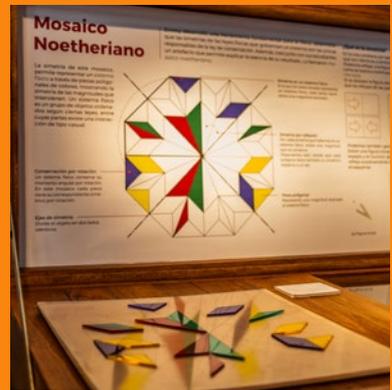
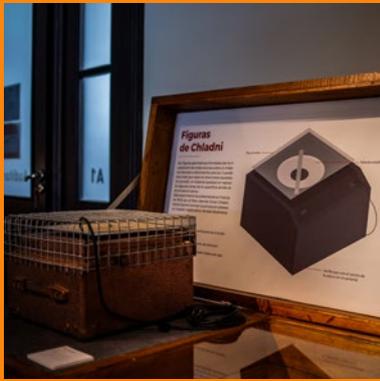
Palabras claves: Cultura científica; Escape room; Diseño de juegos; Narrativa.

En el marco del proyecto “Ciudades Creativas: aportes a la enseñanza del arte y el diseño” (FADU-UNL), esta propuesta pretende dar continuidad a algunas reflexiones que emergen en el ‘cruce’ entre Ciencia, Diseño y Didáctica, para la promoción de la cultura científica a través de formatos no convencionales tendientes a la innovación de experiencias educativas. Para ello, se presenta la habitación de escape “Atrapados...¡con salida!” (LMA, FIQ-UNL), cuyo aporte del Diseño de la Comunicación Visual fue clave en la “construcción de un escenario de acción narrativa potencial” (Ryan, 2001) propicio para generar una experiencia inmersiva donde sus participantes son auténticos protagonistas del relato.

El presente trabajo se enmarca en las líneas de docencia, investigación y extensión que las autoras vienen llevando adelante en el marco del Proyecto CAI+D “Ciudades Creativas: aportes a la enseñanza del arte y el diseño” (LIDEM, FADU-UNL). Desde los marcos conceptuales e interpretativos que aporta este proyecto, sumado a las propias trayectorias profesionales, disciplinares y de gestión académica, surge el interés por avanzar en una línea de investigación y acción específica centrada en el **‘cruce’ entre Ciencia, Didáctica y Diseño para la promoción de la cultura científica a través de formatos no convencionales tendientes a la innovación de experiencias educativas.**

En esta oportunidad, presentamos una propuesta ideada, producida y llevada a cabo por un grupo interdisciplinario de docentes, estudiantes y profesionales, bajo la dirección de docentes-investigadores de la Licenciatura en Matemática Aplicada (LMA) de la Facultad de Ingeniería Química (FIQ, UNL). Se trata de la habitación de escape (escape room) “Atrapados...¡con salida!”, un juego de experiencia real que combina aventura y destreza mental, en el que los participantes, una vez que ingresan a la habitación, deben actuar en forma conjunta para encontrar pistas y resolver acertijos, con el objetivo de descifrar un misterio y hallar la salida antes de que el tiempo pautado termine (prensa FIQ-UNL, 2019). Esta propuesta lúdica se inicia bajo el propósito de fomentar el interés por la Matemática, priorizando en sus destinatarios a estudiantes secundarios. Al respecto, la experiencia recogida por los docentes de la LMA da cuenta de la persistencia de ciertos ‘preconceptos que mitifican la disciplina’ y operan como obstáculos al momento de su elección como carrera universitaria: una actividad fundamentalmente individual de alto grado de abstracción y dificultad (Actis y Chico Ruiz, 2018). Con la intención de superar tales dificultades, la habitación de escape se presenta como una alternativa posible que propicia el acercamiento a la Matemática desde una perspectiva innovadora lúdico-pedagógica.

Sobre este punto, la noción de ‘juego’ adquiere un rol central en tanto “acción libre ejecutada ‘como si’ y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo” (Huizinga, 1972: 27). En su definición también adquiere relevancia el grado de decisión de los jugadores y el nivel de complejidad cognitivo que involucra, que determinan la ‘estructura’ que orienta el esquema de la acción del juego (Silva, 1999). Es así que la habitación de escape adquiere características tanto de ‘juego cooperativo’, en el que todos ganan (o pierden) propiciando la imaginación individual y la inmersión en el juego, como de ‘juego de estrategia’ que demanda de un pensamiento más complejo vinculado a la inteligencia lógico-matemática (Gardner, 2010) neces-



ria para elaborar la mejor estrategia a su favor, en función de las fortalezas y debilidades de cada uno de los jugadores.

Estas consideraciones permiten dar continuidad a algunas reflexiones que emergen en el ‘cruce’ entre Ciencia, Didáctica y Diseño para la promoción de la cultura científica. En este sentido, la habitación de escape “Atrapados...¡con salida!” se constituye como un dispositivo lúdico y de comunicación de la ciencia propicio para fortalecer la relación intrínseca entre ‘ciencia y sociedad’ a partir de la integración del conocimiento científico al imaginario cultural de los sujetos (Cortassa, Andrés, Wursten, 2017). En la articulación de estas tres esferas, interesa focalizar en los aportes del Diseño de la Comunicación Visual que, desde una perspectiva profesional y disciplinar, contribuye a la construcción de mensajes y representaciones propias de la ciencia para colectivos de la sociedad no especializados.

El rol del diseñador, en tanto ‘operador cultural’ que domina los códigos de la cultura visual (Ledesma, 2010) y que pone en juego su capacidad de solucionar problemas y proporcionar sentido (Manzini, 2015), resultó clave en la ‘construcción de un escenario de acción narrativa potencial’ (Ryan, 2001) propicio para generar una experiencia lúdico-inmersiva donde los jugadores son protagonistas del relato. Bajo el título “Las Hijas de Teano” y con una fuerte impronta de perspectiva de género, la metáfora del juego aborda la historia de la disciplina a través de una logia de cinco mujeres matemáticas que realizaron valiosos aportes a la ciencia y que, actualmente, continúan siendo poco reconocidas: Teano, Hypatia, Marie Sophie Germain, Sofía Kovalevskaya y Emmy Noether.

Asimismo, esta metáfora de juego se vio potenciada en la propia construcción ‘escenográfica’ del espacio físico en el que transcurre el juego: la habitación. Entendiendo la inmersión como “la experiencia a través de la cual un mundo de ficción adquiere entidad como realidad autónoma” (Ryan, 2001: 32), fue necesario el diseño y producción de un sistema amplio y diverso de tipologías de piezas, objetos y mobiliario, interrelacionados entre sí, para cumplir con dos propósitos comunicacionales de la propuesta: por un lado, dotar de identidad y sentido el espacio para lograr su inmersión y, por otro, servir como elementos funcionales a la mecánica de juego.

Esto último nos lleva a abordar algunas reflexiones orientadas a la consolidación de estrategias comunicacionales que intervienen en el diseño de información de los diferentes elementos del juego para garantizar no solo su interpretación sino la consecuente actuación (Frascara, 2011) de los participantes para encontrar la salida, antes de que el tiempo termine. En este sentido, el diseño y producción de dichos elementos para la resolución de acertijos y problemas matemáticos



(abstractos y aplicados) en temas de álgebra, análisis, geometría, criptografía, estadística, lógica y pensamiento lateral, implicó por un lado un tratamiento ‘prodisciplinar’ (Litwin, 1997) que permite, en públicos heterogéneos, la comprensión de temas científicos bajo estrategias narrativas que suponen el pasaje desde lo conocido y hacia lo desconocido (Bruner, 1997). Y, por otro, un proceso de intercambio continuo entre docentes, profesionales y estudiantes de la Matemática, la Física, las Ingenierías (industrial y electrónica) y el Diseño, que aportaron desde sus campos disciplinares, herramientas y saberes para la transposición didáctica (Chevallard, 1998) de un ‘contenido de saber’ científico a un objeto de enseñanza, con la motivación intrínseca del juego y el trabajo grupal. Finalmente, cabe mencionar el contexto (Silva, 1999) en el que tuvo lugar esta propuesta lúdico-pedagógica. La puesta en marcha de “Atrapados...” coincidió

con un momento trascendental de la historia de la FIQ: la celebración de su Centenario. En el marco de este festejo, se llevó a cabo una nueva edición de los Festivales de Química, Física y Matemática que ya son una tradición en la facultad: “La FIQ en la ciudad”. Este festival fue escenario de experiencias significativas e integradoras sobre diferentes aspectos de la ciencia y su relación con diversas problemáticas productivas, sociales y culturales.

De este modo, la habitación de escape “Atrapados...¡con salida!” puede ser entendida como un dispositivo lúdico-pedagógico que entra en diálogo con la ciudad creativa al generar una escena de ciencia y cultura en el corazón de la ciudad de Santa Fe (la emblemática Estación Belgrano, centro de convenciones) en tanto espacio de encuentro entre la comunidad científica FIQ y la sociedad en su conjunto, en pos de la defensa de uno de los grandes principios reformistas: el de la extensión universitaria.

Bibliografía

ACTIS, M. y CHICCO RUIZ, A. (2018). Atrapados... ¡con salida! Divulgación de la actividad científica matemática en estudiantes de nivel medio en Santa Fe y Entre Ríos. [Documento interno de proyecto]. <http://www.fiq.unl.edu.ar/cultura-cientifica/extension-fiq/atrapados-con-salida-2/>

BRUNER, J. (1997). *La educación puerta de la cultura*. España: Antonio Machado Libros, 1997.

CHEVALLARD, Y. (1997). *La transposición didáctica. Del saber sabio al saber enseñado*. España: AIQUE.

CORTASSA, C.; ANDRÉS, G.; WURSTEN, A. (2017). *Comunicar la ciencia: escenarios y prácticas*. Memorias del V Congreso Internacional de Comunicación Pública de la Ciencia y la Tecnología. Entre Ríos: UNER.

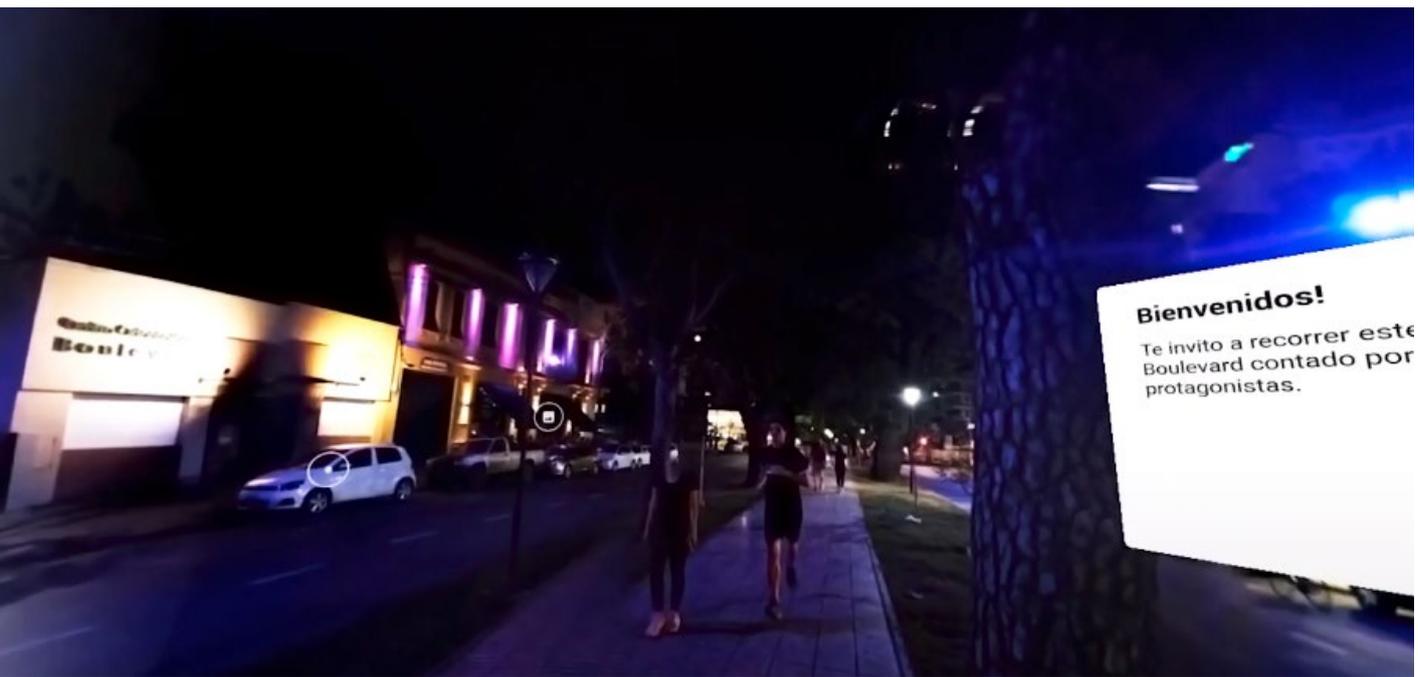
FRASCARA, J. (2011). *¿Qué es el diseño de información?* Buenos Aires: Infinito.

GARDNER, H. (2001). *La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Madrid: Paidós.

- HUIZINGA, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- LANDRY, C. (2008) *The Creative City: a toolkit for urban innovators*. Reino Unido: Earthscan, Routledge.
- LEDESMA, M. (2010). *El diseño gráfico, una voz pública*. Buenos Aires: Argonauta.
- LITWIN, E. (1997). *Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la enseñanza superior*. Buenos Aires: Paidós.
- MANZINI, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Madrid: Experimenta Editorial.
- MULLER, B. (2017). *Bringing Design to Science. Science can benefit more from design than design from science*. Recuperado de: <https://esono.com/blog/2017/11/bringing-design-to-science/>
- Prensa FIQ-UNL. (21 de noviembre de 2019). Una habitación de escape llega a Rafaela. Recuperado de: http://www.fiq.unl.edu.ar/noticia/43191/una_habitacion_de_escape_llega_a_rafaela_1.html
- RYAN, M. (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- SILVA, H. (1999). *Paradigmas y niveles del juego*. Recuperado de: https://www.academia.edu/556163/_Paradigmas_y_niveles_del_juego_

Fotografías

Las fotos de la Habitación de Escape corresponden a la Dirección de Comunicación Institucional FIQ-UNL.



La Ciudad Expandida como objeto de problematización del Diseño

Autores:

Adriana Sarricchio; María Eugenia Cardoni; Federico Raviol; Nelson Bressan

Presentación de artículo:

XI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Universidad de Palermo. Buenos Aires, 2020.

Palabras claves: Cultura digital; Espacio urbano; Ciudad expandida; Subjetividades.

En el marco del Proyecto CAI+D "Ciudades Creativas: Aportes a la enseñanza del arte y el diseño" (LIDEM, FADU-UNL), este trabajo pretende aportar reflexiones en el cruce entre cultura digital, espacio urbano y la multiplicidad de relaciones que se establecen entre los sujetos y con su hábitat. Observar la interacción entre nuevos espacios digitales que extienden los límites físicos de las ciudades y los nuevos vínculos, que se caracterizan por la participación en redes, relaciones difusas y la asincronía permite entender lo que llama "conciencia de lo expansivo" (Manito, 2011) como una actitud en los que formamos parte del proceso de enseñanza-aprendizaje y a la Ciudad Expandida como el nuevo campo de acción de todos los diseños, a partir del cual resignificamos nuestras prácticas.

El desarrollo de nuestra sociedad y de los espacios urbanos coexisten en una realidad donde la cultura de lo digital atraviesa la multiplicidad de relaciones que se establecen entre los sujetos y en vinculación con su hábitat. Como afirma Félix Manito (2011) la innovación, la creatividad, el emprendimiento, la participación, el compromiso compartido y la cultura abierta son cualidades que definen un modelo que más que tecnológico implica una actitud en todos los actores que forman parte del proceso de transformación de nuestras ciudades. La conciencia de que existe una ciudad que trasciende la física, una no tangible que se resignifica en una trama de vínculos transmediales nos permite entender el sentido de “Ciudad Expandida” (Manito, 2012) y ampliar nuestra mirada crítico-reflexiva. Una ciudad que extiende sus límites territoriales generando nuevas configuraciones espaciales, maneras diferentes de apropiarse de los espacios, que demanda una adecuación de las prácticas para operar, indagando sobre las diferencias que le otorgan singularidad y permiten reconocer cada lugar.

Así la ciudad, configuración social por excelencia donde operan todos los diseños, se actualiza como objeto de problematización, permitiéndonos reflexionar acerca de las estrategias didácticas que al incorporar a las prácticas formativas dispositivos tecnológicos facilitan el proceso de reconocimiento del fenómeno urbano, recreando y resignificando el sentido del hábitat y del habitar.

Hoy en una ciudad de calles vacías, debido al aislamiento físico en el que nos encontramos como mecanismo de defensa ante el avance del Covid-19, se acentuó la necesidad de utilizar los procesos de virtualización digital en las prácticas del taller. Si bien estos procesos ya estaban instalados como apoyo a la presencialidad se constituyen actualmente como un instrumento que permite aproximarnos al objeto de estudio desde una multiplicidad de puertas de ingreso. Esta situación plantea la aparición de nuevas formas de habitar el espacio público que trasciende los límites físicos y permite que el estudiante lo atraviese, inmerso en una experiencia espacial simulada.

“El sujeto se aleja del espacio exterior como referencia y es capaz de desdoblarse su existencia en múltiples espacios y tiempos, en múltiples “sí mismos” al interconectarse y existir en el espacio y tiempo virtual. Se forma el mundo en que la pluralización de los sujetos se convierte en la característica sobresaliente” (BERMÚDEZ, 2000: 58).

El espacio y el tiempo se transforman, se contraen y se dilatan, combinando al sujeto que camina el espacio en persona, con el que lo recorre a la distancia, lo sincrónico con lo asincrónico, lo virtual y lo físico, posibilitando la exploración

activa de mundos alternativos. El sujeto manipula el espacio y el tiempo según sus deseos.

“Se entra por entero en un espacio metafórico de configuración mutante, con múltiples posibilidades de combinación de diverso grado entre ámbitos con existencia física localizable que ofrecen experiencias de permanencia, previsibles y repetitivas, tanto como con dominios alegóricos y proyectivos de carácter diversificado y variable” (PIERAGOSTINI, 2017).

Esta ciudad expandida a través de dispositivos tecnológicos constituye un territorio de aprendizaje, abriendo el campo operacional con una mirada holística, integradora, que intenta comprender la diversidad de factores que conforman la lectura e intervención en la ciudad, como escenario material donde se desarrolla la vida.

“Pensar la ciudad, más allá de la ciudad” (Saskia Sassen, 2018) remite a la necesidad de hacer uso de las tecnologías digitales que no solo enriquecen y facilitan los procesos de colaboración, el pensar y hacer con otros, externalizando lo producido sino que han modificado los sistemas de transmisión de conocimientos. Así, como correlato de estas condiciones, podemos hablar de una “educación expandida” en un mundo en red. Nos enfrentamos a la generación de nuevas prácticas educativas que, sin lugar a dudas, serán experiencias disruptivas en el campo de las didácticas. Esto conlleva a un cambio actitudinal del docente y del estudiante, a la necesidad de tomar “conciencia de lo expansivo”, para que los procesos de aprendizaje puedan enriquecerse con el aporte de recursos digitales y así operar en una realidad que ha mutado y que lo seguirá haciendo.

El reto entonces, como activadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje, está en generar conciencia e interés para conectarse, el deseo de enfocar las miradas hacia nuevas formas de reflexión en acción, en grupos operativos y convirtiendo los talleres virtuales, en laboratorios de aprendizajes compartidos, donde el pensamiento y la práctica siempre es con otros. La mirada del sujeto dentro de este escenario ha cambiado. Su rol de espectador que contempla a la distancia se potencia con la invitación a atravesar el espacio de manera virtual sintiéndose parte, incorporándose activamente a lo que se está transformando, como agentes de transformación. Una nueva manera de “componerse con el mundo” (SZTULWARK, 2015), una nueva experiencia de un sujeto comprometido con el espacio y el tiempo.

Reutilizar las tecnologías y las redes con las que ya contábamos y con las que los estudiantes se encuentran familiarizados nos proporciona una inigualable



oportunidad de aprendizaje. Se han hibridado en forma íntima con los comportamientos cotidianos. Les son propios la narrativa hipertextual digital, la capacidad de navegación de manera libre y constante. “Los procedimientos y los relatos se hacen divergentes, tienen discordancia y discrepan, pero una no sustituye a la otra, todo lo contrario, se necesitan mutuamente y convergen en nuevas producciones” (TEMPORETTI, 2004:11). Convertir nuestros talleres virtuales en verdaderos laboratorios de intercambio de ideas, de opiniones, multiplicando las diferencias, nos posibilita repensar prácticas innovadoras y fomentar espacios donde se pueda inventar. La velocidad, diversidad y cantidad de información, dinamismo propio de este nuevo entorno, lejos de generar conflictos, nos otorga una maravillosa puerta para activar procesos reflexivos, multiplicando las posibilidades de generar un saber colectivo.

Este proceso solo será posible con el diseño de nuevas prácticas y con docentes comprometidos y conectados, con nuevas habilidades, preocupados por suturar las propuestas pedagógicas con la lógica de la tecnología.

Como advierte Alejandro Piscitelli “la cuestión fundamental se encuentra en la gestión de la información y en plantear la preguntas correctas para reducir la complejidad y decidirnos por lo verdaderamente significativo”. La ciudad se

encuentra atravesada por una gran diversidad de información, muchas veces irrelevante y superabundante. Nuestro desafío como docentes es simplificar este entramado de comunicaciones y “salir adelante con saberes incompletos, frágiles y sobre todo distribuidos” (2011).

Convocar diversas voces, con diálogos expandidos y estar atentos al reconocimiento de usos culturales, nos dará indicios de dónde transitan nuestros estudiantes. Problematizar con ellos nos permitirá ajustar las prácticas que los hagan sentirse involucrados repensando nuevas categorías para comprender esta Ciudad Expandida. “Desde esta perspectiva, el arte de enseñar, no consiste solamente en el dominio de las técnicas de transmisión de los saberes, sino también en la capacidad y el virtuosismo para construir problemas frente a los cuales se nos vuelve imprescindible volver a pensar” (MAGGIO, 2012).

Finalmente, la conciencia de lo expandido nos posiciona frente a dos desafíos: por un lado, en la relación con los estudiantes, a un tiempo de invención en el que no es suficiente poner recursos digitales a su disposición sino que se trata de crear narrativas pedagógicas que articulen saberes y prácticas, orientados a formar sujetos que tengan la capacidad de anticiparse y de imaginar las ciudades en un mundo que se reinventa.

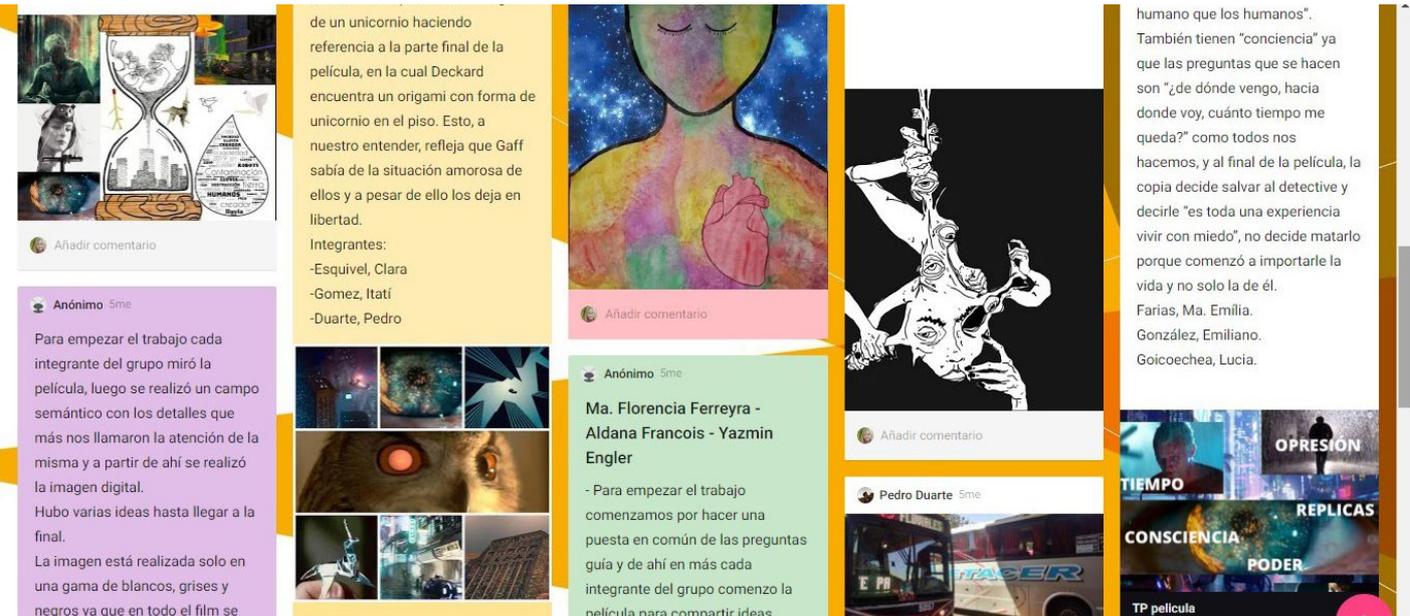
Por otro lado, la necesidad de humanizar el proceso de enseñanza dentro de esta escena donde la virtualidad tiene un protagonismo casi absoluto. La existencia de pantallas condiciona las relaciones interpersonales y el modo en que el saber es asimilado. Interpelar al estudiante para que vuelva a poner el cuerpo; sus gestos, su voz, su mirada, en función a despertar el resto de los sentidos y así constituirse como habitante de la ciudad, como agente de memoria, como SER URBANO.

Bibliografía

- BERMÚDEZ, E. (2000). *El desanclaje de la política. Espacio Abierto*, Vol. 9 – No. 3 Pp. 355-364. Universidad de Zulia. Maracaibo. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/122/12290304.pdf>
- LANDRY, C. (2000). “*La ciudad creativa. Un juego de herramientas para innovadores urbanos.*” Earthscan. Londres.
- MAGGIO, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad.* Editorial Paidós. Buenos Aires.
- MANITO F. (Ed.) (2011). *Ciudades Creativas. Ciudadanía, cultura digital y emprendimiento social.* Volumen 4. Fundación Kreanta. Madrid.
- MANITO F. (Ed.) (2011). *Ciudades Creativas. Volumen 3 Economía creativa, desarrollo urbano y políticas públicas.* Fundación Kreanta. Barcelona.
- PIERAGOSTINI Y OTROS (2017). *Planificación de Cátedra TALLER DE PROYECTO ARQUITECTÓNICO I.*
- PISCITELLI A. (2009). *AULA XXI. Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitectura de la participación.* Editorial Santillana. Buenos Aires.
- PISCITELLI A. (3 de diciembre de 2011) *La sociedad inteligente será hija de la política, no de la tecnología.* Filosofitis. Disponible en: <http://www.filosofitis.com.ar/2011/12/03/la-sociedad-inteligente-sera-hija-de-la-politica-no-de-la-tecnologia/>
- SASKIA SASSEN (2018). *Pensar la ciudad más allá de la ciudad. Conferencia Centro para las Humanidades UDP.* <https://www.youtube.com/watch?v=VBSR-TwpiaUo>
- SZTULWARK P. (2015). *Componerse con el Mundo. Modos del pensamiento proyectual.* Sociedad Central de Arquitectos. Buenos Aires.
- TEMPORETTI F. (2004). *El modelo internet. La clase ha muerto; viva la clase!* en MENÍN, O. *Pedagogía y universidad: currículum, didáctica y evaluación.* Homo Sapiens Ediciones. Rosario.
- TEMPORETTI F. (2015). *Entre la escalera ascendente y la espiral recurrente. Los procesos de adquisición de conocimiento en tiempos de textos e hipertextos.* Itinerarios Educativos. <https://doi.org/10.14409/ie.v0i7.4949>

Fotografías

María José Appendino y Lucía Carboni.



Transmedia educativa cuerpos, mediaciones y aprendizajes

Autoras:

María Elena Tosello; Patricia Pieragostini.

Publicación del artículo:

Tosello, M. E.; Pieragostini, P. A. Transmedia educativa: cuerpos, mediaciones y aprendizajes. *V!RUS*, São Carlos, n. 21, Semestre 2, dezembro, 2020. [online]. Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus21/?sec=4&item=4&lang=pt>>. Acesso em: 27 Mai. 2021.

Palabras claves: Dispositivo didáctico; Estrategia educativa; Mediatización; Corporalidad; Virtualidad.

La migración a la virtualidad del Taller de Diseño Básico de la FADU-UNL motivada por la cuarentena obligatoria, debido a la pandemia de la Covid-19, constituyó un desafío colectivo en el que se ensayaron nuevos medios y modos de relación entre los actores educativos que resignificaron los aprendizajes y las prácticas docentes. Proponemos una mirada crítica sobre los procesos desarrollados durante el primer cuatrimestre de 2020, los que impulsaron múltiples formas de expresión y comunicación, propias de nuestra cultura híbrida. El espacio-interfaz del dispositivo didáctico articuló los vínculos entre las diversas dimensiones de un contexto aumentado, posibilitando el tránsito de sujetos, representaciones y discursos para el despliegue de una estrategia narrativa transmedia. Con una

gramática en convergencia se integraron distintos lenguajes y plataformas que realizaron diferentes aportes de contenido y ofrecieron experiencias alternativas. Una multitud de palabras, acciones y producciones actualizaron la presencia de un cuerpo mediado, polifónico y dialógico que se configuró en un clima de confianza y afectividad, favoreciendo los intercambios multidireccionales y la participación activa de estudiantes y docentes en la construcción colaborativa de los conocimientos. Reflexionamos sobre los descubrimientos, los límites y la perspectiva de una experiencia académica tan rica como inesperada.

Introducción

El presente artículo propone una reflexión en torno a la migración a la virtualidad del Taller de Diseño Básico (TDB), espacio curricular transversal de ingreso a las tres carreras de la **Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU)** de la Universidad Nacional del Litoral (UNL) ubicada en Santa Fe, Argentina, durante la pandemia de la Covid-19. Para contextualizar la experiencia es importante destacar la escala regional de la FADU-UNL y su extensa área de influencia que, sumada al ingreso irrestricto de las universidades públicas de Argentina, le exigen afrontar condiciones de masividad, particularmente en el primer año de cursado de sus 3 carreras: Arquitectura y Urbanismo, Diseño en Comunicación Visual y Diseño Industrial.

Como respuesta a la contingencia de la cuarentena, la institución propone un plan estratégico con disponibilidad de plataformas para generar entornos virtuales de aprendizaje, administrados por la propia universidad, y cursos de capacitación para la comunidad educativa. En este marco de referencia, nos proponemos visualizar los múltiples cambios en la configuración de la propuesta didáctica del TDB, que debía asumir el desafío colectivo de transformarse, activando nuevos medios y otras formas de relación entre los actores educativos que resignificaron los aprendizajes y las prácticas docentes.

La imposibilidad del encuentro físico planteó la emergencia –y la oportunidad– de diseñar una propuesta de enseñanza que incorpore a las tecnologías como medio para crear estrategias de “innovación educativa” (LITWIN, 2009). Este diseño se aborda desde entrecruzamientos entre la Didáctica Tecnológica (LITWIN, 2005) y la Didáctica del Proyecto, que las autoras y el equipo de cátedra vienen indagando en diversos proyectos de investigación. La reconfiguración de

la propuesta debía lograr una inclusión “genuina” de las tecnologías digitales (MAGGIO, 2012) que le otorgue un sentido educativo, entendiéndolas como manera de actuación, comunicación y conocimiento en relación a la enseñanza y a los fines que le dan significado al acto de enseñar. A estas complejidades se suma el escenario particular de los momentos iniciales de la vida universitaria ya que en el Taller de Diseño Básico (uno de los módulos que conforman el Taller Introductorio) se plantea la necesidad de configurar una aproximación al mundo del proyecto, encarnando las dimensiones propias de la experiencia proyectual, lo procedimental y lo “poiético” (BOSSERO, 2008).

El sentido de enseñar, en la familia de las disciplinas proyectuales, encuentra su significado en la acción misma de proyectar, en la “praxis” del diseño (SCHÖN, 1992), haciendo referencia a una conversación reflexiva con la situación problemática concreta. Siendo el pensamiento proyectual el principal objeto de conocimiento, atendiendo al proceso y al metaprocés de diseño, se presentó la oportunidad de otorgar a la integración de las TIC un lugar sustancial en el desarrollo de un conocimiento colectivo y distribuido (SALOMON et al., 1992), amplificando y diversificando la experiencia desarrollada en la modalidad presencial. Para ello, al momento de reconfigurar la propuesta del taller, resultó indispensable trabajar con hipótesis y consignas abiertas a la contingencia, a la indeterminación, donde el rol del docente como activador de situaciones de aprendizaje se construye y deconstruye en el propio recorrido del proceso educativo.

Inmersos en las navegaciones por la virtualidad, generamos andamiajes para orientar los recorridos por la web y los lugares donde detenernos, una especie de cartografía que aporta criterios en la construcción de una mirada crítica. Para guiar a los estudiantes, incorporamos estrategias vinculadas al modelo de clases y aprendizajes invertidos, cuyo marco de referencia es el concepto de zona de desarrollo próximo de la teoría sociocultural-constructivista de Vygotsky, sobre la cual se basa la propuesta pedagógica de nuestro taller.

“La idea básica de invertir la estructura tradicional de la clase consiste en mover la ‘entrega’ del material fuera de la clase formal y hacer uso de ésta para emprender actividades colaborativas. Se busca así integrar las nuevas tecnologías en la enseñanza de contenidos utilizando activamente materiales audiovisuales, combinado videos, resúmenes de conferencias, animaciones o tutoriales... Lo que se invierte son los momentos y roles de la enseñanza tradicional.” (RIGO, et al., 2019: 45)

El aula virtual del TDB permite el acceso a los contenidos, prácticas y materiales educativos de toda la propuesta. Si bien la planificación se estructura en tres unidades temáticas, se crea un espacio de aprendizaje que flexibiliza la organización cronológica del currículum. Esto permite reconocer y recorrer, desde el primer día de clases, los núcleos conceptuales y las prácticas a través de las cuales se recuperan en cada unidad temática. Los estudiantes tienen un contacto previo con los contenidos al momento del encuentro sincrónico, de manera que este tiempo se utiliza para las puestas en común de lo producido, compartiendo problemáticas, interrogantes, respuestas y, fundamentalmente, fortaleciendo el aprendizaje entre pares, para propiciar aprendizajes activos, donde la praxis compartida dinamice los procesos.

Cuerpos mediadores y mediados

Los entornos virtuales ofrecen una variada colección de instrumentos que posibilitan una diversidad de estrategias de visualización, entendidas como distintas puertas de acceso al conocimiento (GARDNER, 2010). En consonancia con esta idea, el TDB desarrolla sus prácticas docentes desde un enfoque heterológico, atendiendo a múltiples modos de pensar que propician la apertura heurística (BREYER, 2007), es decir, la búsqueda de soluciones a los problemas, diversificando los caminos de los procesos creativos. La transposición didáctica (CHEVALLARD, 1998) se redefinió incorporando saberes relacionados a las narrativas pedagógicas transmediales, reconociendo otros espacios de aprendizaje y otras formas de comunicación entre estudiantes y docentes, a través de cuerpos mediados por las tecnologías. La dimensión dialógica, propia de la dinámica de los talleres de diseño, se vio interpelada a partir de la presencia de cuerpos modificados, renovados por su tratamiento tecnológico, que se relacionaban en espacios mediatizados. Como plantea Sola Morales (2013), una de las cuestiones clave a la hora de manifestar la importancia del cuerpo a nivel teórico y empírico es su condición mediadora. Además de ser mediador en el vínculo didáctico, el cuerpo en sus dimensiones del pensar, el hacer y el sentir, en sus relaciones intra e interpersonales, y en las experiencias vividas con nuestros estudiantes (MATURANA, 2000), es clave para la construcción de la mirada proyectual, desde las múltiples subjetividades que se recuperan en las prácticas del taller y que parten del mundo referencial del sujeto de aprendizaje. El cuerpo como medio entre los sujetos y el mundo, entre lo individual y lo colectivo, y entre las diferentes temporalidades (lo presente y lo ausente), expandió la frontera de lo físico y estableció vínculos y apropiaciones a través de múltiples pantallas, como se observa en la figura 1, reconceptualizan-

do lo presencial como dimensión simbólica. Construir una comunidad educativa en un contexto físico-virtual, es reconocer la presencia del otro, que cobra sentido en el compromiso de participación responsable, cualquiera que sea el grado y la tecnología de mediatización (SAN MARTÍN, 2006-2008).

Mediaciones sociotécnicas

La anunciada fusión entre los sistemas físico, biológico y digital, sostenida por la conectividad móvil a las redes, promovería el habitar simultáneo de diversas dimensiones interconectadas que conformarían un ecosistema complejo, incierto y que, además, evoluciona. Esta cultura híbrida (impura, contaminada, caótica) requiere interfaces capaces de articular los vínculos entre sus elementos heterogéneos e interdependientes. Es innegable que la nueva cosmovisión, que comprende a las tecnologías emergentes, provoca un impacto en todas las escalas del diseño y del arte, modificando y ampliando las estrategias de producción del hábitat humano, los métodos de representación, las posibilidades de experimentación, así como la enseñanza de las disciplinas proyectuales y artísticas, impulsando la hibridación de lenguajes y medios, y posibilitando el abordaje de los procesos heurísticos desde un enfoque multidisciplinar, transversal e integrador.

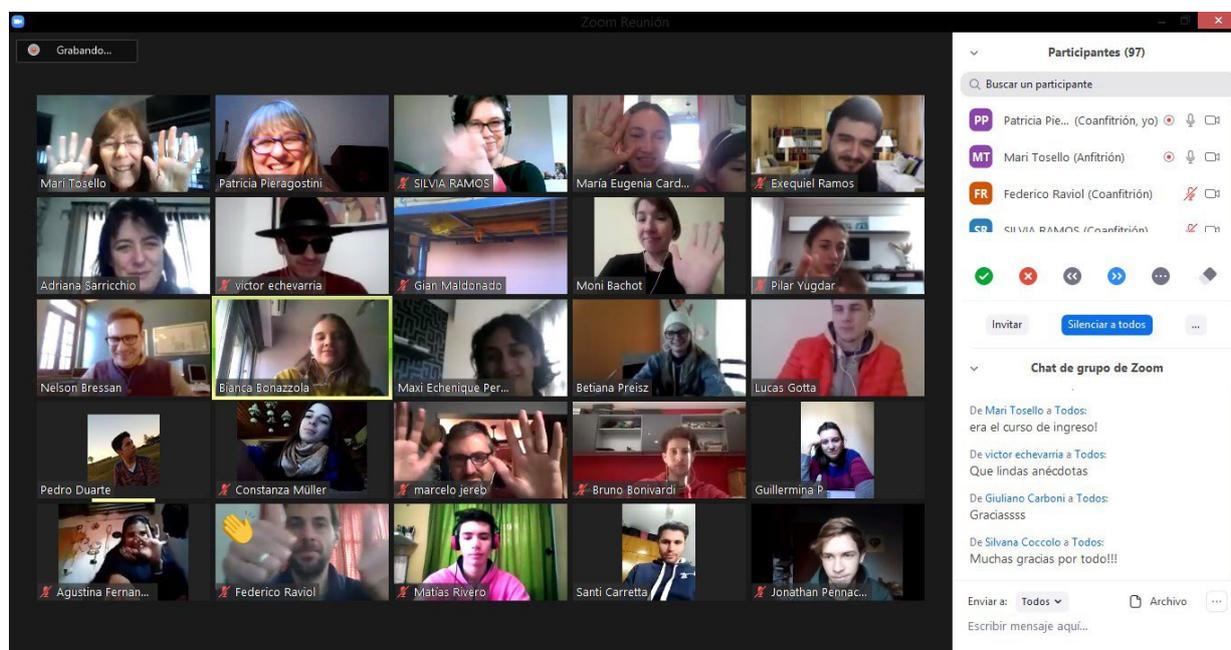


Fig. 1: Clase de TDB en Plataforma Zoom. Fuente: Autoras, 2020.

En nuestras disciplinas, y entendiendo sus objetos de estudio desde un enfoque sociotécnico (PINCH y BIJKER, 2008 [1987]), los factores sociales, tecnológicos y contextuales se condicionan mutuamente en constante interacción dinámica, estableciendo diversos grados de vinculación y distintas valoraciones e interpretaciones que producen múltiples formas de expresión. Se plantean indagaciones desde un enfoque transdisciplinar que integra las tres carreras de la FADU-UNL, reconociendo y colonizando las relaciones y fronteras, las vinculaciones y distancias, para lograr una sinergia entre las disciplinas y, desde allí, impulsar la experimentación y/o resignificación de espacios/artefactos/comunicaciones.

Consideramos oportuna la aplicación del concepto de interfaces en la enseñanza y el aprendizaje, a través de teorías y métodos que aborden múltiples representaciones de los procesos de proyectación, concebidas estas como interfaces para dar forma a la comunicación, los objetos o la arquitectura, sean estas virtuales o materiales. Utilizamos varias plataformas y formatos de comunicación para el desarrollo de la experiencia. Las clases y enchinchadas en tiempo real se realizaban por ZOOM, utilizando una versión institucional que provee múltiples salas integradas, que permite trabajar a todos los docentes y estudiantes juntos (aproximadamente 120 personas) y, a la vez, distribuidos por comisiones de jefes de trabajos prácticos (aproximadamente 20 personas por grupo).

Todos los contenidos y materiales didácticos estaban disponibles en la plataforma Moodle en la que, además, estaban embebidos tableros de Padlet y videos teóricos o de explicación de los trabajos prácticos, que previamente eran subidos al [canal de YouTube](#). También aprovechamos los Foros de Moodle para compartir las direcciones de los blogs de todos los estudiantes, pre-entregas, consultas y aportes, que permitieron socializar los conocimientos.

Los blogs eran bitácoras académicas donde los estudiantes presentaban su producción semanal, mediante textos, imágenes y videos. Estas bitácoras posibilitaron el seguimiento y la evaluación continua, así como también, la visualización de los avances por parte de toda la cátedra (docentes y alumnos), en sesiones que se realizaban al comienzo de cada clase (2 veces por semana) y en las que se ponían en común los desarrollos individuales o grupales. Estas instancias de presentación eran ricas oportunidades para traccionar los procesos de aprendizaje más aletargados y, a la vez, para la autoevaluación de los estudiantes.

Respecto a los canales de YouTube, el de TDB propició un acceso fluido a las clases teóricas (combinando lo sincrónico y lo asincrónico), fortaleciendo la dimensión tecnopedagógica y comunicacional de la propuesta. Por otro lado, el [canal de FADU](#), un verdadero repositorio educativo que permitió el acceso asincrónico

a todas las conferencias organizadas por diferentes cátedras y por la gestión de la Facultad, constituyó un gran aporte en términos de la diversificación de voces y miradas en torno a las disciplinas proyectuales.

Diseño de la Unidad de Aprendizaje

La Unidad de Aprendizaje está estructurada en tres momentos, posibilitando una aproximación progresiva al mundo del proyecto. La Fase A: El mundo desde el universo referencial del estudiante; la Fase B: El mundo como entidad de análisis, y la C: El mundo como proyecto. Cada fase está atravesada por teorías y relatos de diversos campos y escalas del habitar, como múltiples puertas de entrada a las problemáticas planteadas. Se realizan ejercicios que articulan las diferentes escalas de abordaje del objeto de estudio, promoviendo la reflexión sobre el valor del trabajo colaborativo y las inteligencias diversas, así como sobre la tarea del diseñador en tanto sujeto potenciador de propuestas innovadoras y creativas en relación a un nuevo paradigma epistemológico, ético, estético y técnico que integra las potencialidades del medio digital.

Fase A: El mundo desde el universo referencial

La primera fase se enfoca en el universo referencial del estudiante. Se define como “etapa de ambientación”, tanto a la propuesta del taller como a la vida universitaria. Las actividades propuestas están pensadas para estimular relaciones entre imágenes, imaginario e imaginación.

Se van explicitando los esquemas cognitivos racional y sensible, desde la puesta en relación de relatos sobre el habitar que provienen del arte y la cultura, los cuales actúan como activadores poéticos, y se elaboran campos semánticos que orientan la producción de ideas e imágenes. Se ejercitan dinámicas relacionales que son recuperadas y transferidas al mundo del proyecto en las siguientes etapas.

Actividades

“Yo como mi ciudad” plantea diferentes interrogantes que ponen en relación al sujeto con el lugar que habita, su mundo imaginario y los niveles de identificación con su contexto. Los estudiantes realizan la transposición de un campo semántico en una imagen y comparten sus producciones en un Padlet, como se muestra en la figura 2.

“Relatos sobre el habitar” propone la puesta en relación de textos de otros campos expresivos, como el literario y fílmico, y sus posibles transposiciones en narraciones espaciales. Se recuperan conceptos de clases dictadas por Zoom en tiempo

real, grabadas y disponibles en el canal de YouTube, apuntes de cátedra accesibles en la plataforma Moodle y bibliografía de base. Al igual que en la actividad anterior, las producciones se comparten en un Padlet como muestra la figura 3.

Fase B: El mundo como entidad de análisis

Entendiendo que la ciudad y los espacios de apropiación social son las configuraciones culturales que integran todas las escalas de diseño, comienza el acercamiento progresivo al dominio proyectual a partir de un análisis urbano. Se propone indagar el habitar desde la perspectiva de los sujetos inmersos en su vida cotidiana, en sus condiciones concretas de existencia. En esta fase también se inicia el ejercicio de las habilidades básicas de representación analógica y digital. En la figura 4 se observan algunos paneles que se entregan en formato de imagen digital, en la plataforma Moodle y en las bitácoras de los estudiantes (blogs). A partir de recorridos significativos, usualmente realizábamos un análisis comparativo de 3 sectores de la ciudad, a través de indagaciones de interés que destacan el espacio social como el lugar central del habitar y mediaciones expresivas para la producción del hábitat. Una matriz conceptual-operativa relaciona las indagaciones de interés con diferentes niveles o escalas de aproximación. Debido a las medidas de aislamiento social obligatorio y a que algunos estudiantes no residían en Santa Fe, nos vimos imposibilitados de realizar las travesías urbanas por

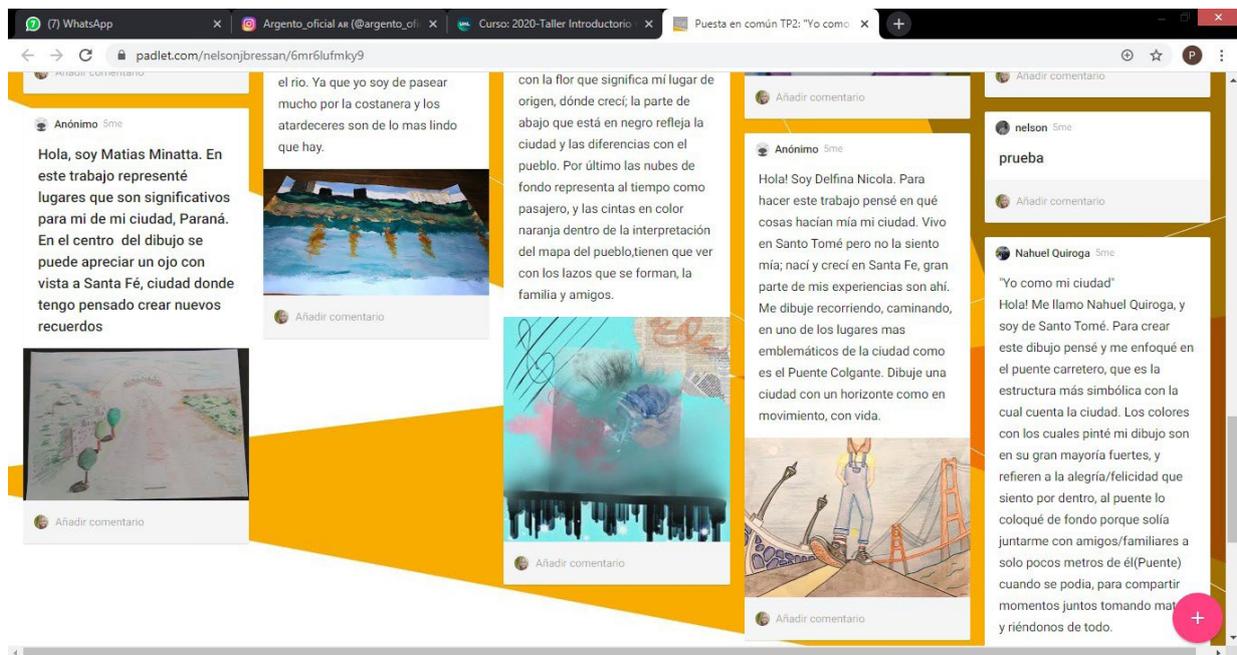


Fig. 2: Padlet Yo como mi ciudad. Fuente: Autoras, 2020.

los diferentes sectores de la ciudad. Por esta razón, decidimos acotar el análisis a un sólo sector sobre el cual disponíamos de un material didáctico de realidad virtual, diseñado y desarrollado en el marco de la tesis “Dispositivos Didácticos Aumentados” (APPENDINO y CARBONI, 2020), vinculada a nuestros proyectos de investigación. El recorrido de RV “Paseo Boulevard”, que se muestra en la figura 5, se complementó con Google Maps y otros recursos gráficos disponibles *online*.

Fase C: El mundo como proyecto

Esta última fase presenta un primer acercamiento al mundo del proyecto. A partir de nociones transversales a las 3 carreras, nos introducimos en la práctica del diseño, experimentando los diferentes momentos del proceso proyectual y ejercitando los lenguajes y recursos de representación adecuados para generar propuestas y comunicarlas. Las operaciones involucran tres aspectos presentes en todo quehacer proyectual:

“El Objeto a diseñar, la entidad material propiamente dicha, el artefacto, que se ajusta a una serie más o menos precisa de pautas o requerimientos, enunciados en forma narrativa. El Proyecto, el devenir procesual que se extiende desde la enunciación misma del problema y la emergencia de las primeras imágenes, verbalizaciones o gestos, al resultado material definitivo. El Sujeto que diseña, es decir, la modalidad conducta involucrada...” (BOSSERO et al., 2008: 20).

“Forma y sintaxis. Transformaciones en las escalas del habitar” es un trabajo práctico que consiste en el diseño de una sintaxis espacial que articula diferentes escenas, organizadas por secuencias espacio-temporales de inicio-recorrido-meta. El sistema de recorridos se define a partir de la relación entre objetos que son diseñados utilizando el plano como elemento primario de generación de la forma, al cual se le aplican acciones (transformación, mutación, agrupamiento, etc.) para configurar objetos complejos que pueden actuar en sus diversas variantes, como artefacto urbano, háptico y/o comunicacional.

Cada una de las formas que se generan en el proceso de transformación del plano puede ser utilizada para componer las escenas, mientras que el objeto final complejo opera como un umbral, un suceso a lo largo del camino o el remate del recorrido. Los paneles de la figura 6 demuestran el abordaje del proceso de diseño a partir de la apropiación del espacio. Estas imágenes se van publicando durante el desarrollo del trabajo, en los foros de la plataforma Moodle y en los blogs de cada estudiante, posibilitando el seguimiento constante por parte de los

docentes y la visualización, por parte de los alumnos, de todas las propuestas. Si bien los proyectos son individuales, las “enchinchadas virtuales” revelan los rasgos de procesos creativos que se configuran a partir de acciones y saberes colectivos, provocando, además, un efecto de acompañamiento, que rescata el valor de la presencia y el compromiso del grupo.

Finalmente, se selecciona uno de los objetos, correspondiente a cualquiera de los estadios de la serie, y se cambia de escala en relación al nivel de apropiación. Se contextualizan las diferentes variantes mediante fotomontajes del objeto, como un artefacto urbano-arquitectónico, de diseño industrial y de comunicación visual, lo que se observa en la figura 7.

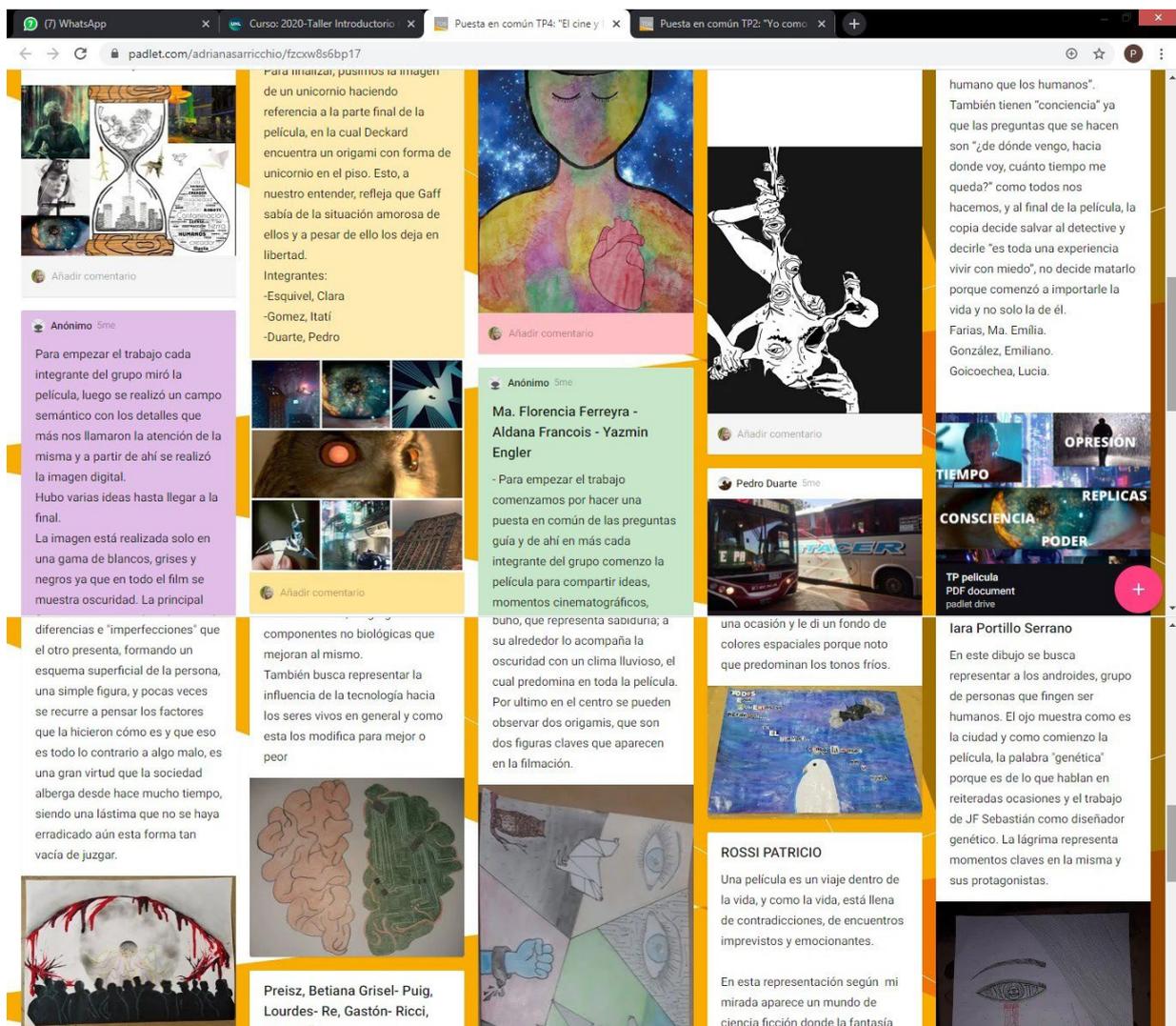


Fig. 3: Padlet Relatos sobre el habitar. Fuente: Autoras, 2020.



Fig. 4: El mundo como entidad de análisis. Fuente: Autoras, 2020.

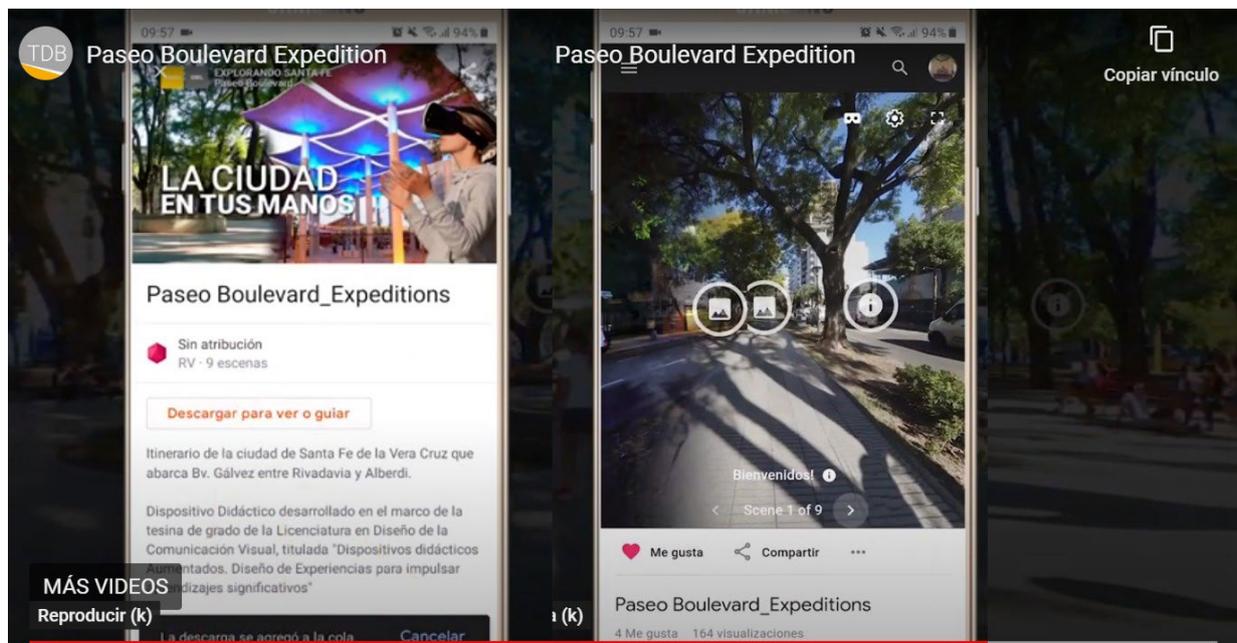


Fig. 5: Recorrido Virtual "Paseo Boulevard". Fuente: <https://poly.google.com/view/a3JEXd-mz4d>, 2020

Como ya se anticipó, todas las actividades de la Unidad de Aprendizaje se realizaron en la modalidad de Taller Virtual a través de distintas interfaces hipermediales vinculadas a procesos metodológicos y secuencias didácticas. Estas interfaces aportan formas de mediatización que posibilitan la integración de los desarrollos tecnológicos a los proyectos educativos. En el caso de las disciplinas vinculadas al diseño en todas sus escalas, las diversas dimensiones de la proyectualidad se sostienen en diferentes lenguajes de representación (TEMPORETTI, 2008) que tienen un posible correlato en los múltiples formatos que propone la narrativa transmedia educativa.

Transmedia Educativa

La narrativa transmedia (NT) es un formato narrativo que trasciende la linealidad para crear un ecosistema de relatos que tienden a ramificarse y desbordar el medio en el cual fueron concebidos. Apenas comenzado el nuevo milenio, Jenkins (2003) ya sostenía que nos encontrábamos en una era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales. Luego, precisando mejor el concepto, planteó que las historias más significativas tienden a fluir por múltiples plataformas mediáticas (JENKINS, 2008). La NT es una estrategia comunicativa de carácter transversal que se despliega a través de distintos medios que hacen diferentes aportes al mundo narrativo.

“el relato se expande, aparecen nuevos personajes o situaciones que traspasan las fronteras del universo de ficción. Esta dispersión textual que encuentra en lo narrativo su hilo conductor -aunque sería más adecuado hablar de una red de personajes y situaciones que conforman un mundo- es una de las más importantes fuentes de complejidad de la cultura de masas contemporánea. (SCOLARI, 2013: 22)

Otro rasgo característico es la participación activa de los usuarios. Así, los que antes eran consumidores se convierten en productores de contenido o “prosumidores” que, mediante la apropiación del relato, colaboran en la construcción de sentido. En su proyecto “Alfabetismo Transmedia”, Scolari (2015) sostiene que los jóvenes actuales no se limitan a consumir pasivamente los medios, sino que intervienen, reinterpretan, modifican y entremezclan sus contenidos para volver a difundirlos a través de diversas plataformas. Al igual que en cualquier NT, la transmedia educativa genera una red entre actores, acontecimientos, medios, lenguajes y contextos sociotécnicos que construyen el relato, delineando un mapa conver-



Fig. 6: Proceso de diseño desde la apropiación del espacio. Fuente: Autoras, 2020.



Fig. 7: Diversas escalas de apropiación. Fuente: Autoras, 2020.

gente y expansivo a la vez, en el que los vínculos interpersonales se resignifican. Ante la ausencia de una audiencia y la presencia de factores imprescindibles, como la expansión, la convergencia y la autoría colectiva, la propuesta transmedia del TDB 2020 estimuló una diversidad de procesos de enseñanza y aprendizaje. Además estableció una comunicación fluida entre docentes y estudiantes, provocando intercambios multidireccionales que incentivaron la participación en la construcción colaborativa de los conocimientos y tendieron a disolver las distancias y las jerarquías entre ellos, como se observa en la figura 8.

Eso es lo que significa la palabra ‘emancipación’: el borramiento de la frontera entre aquellos que actúan y aquellos que miran, entre aquellos que saben y aquellos que no, son historias de fronteras a ser cruzadas y de distribuciones de roles a borrar [...] (RANCIÈRE, 2010: 25).

Según Castro Antonio (2016), la transmedia educativa utiliza dos estrategias (que provienen del marketing) para motivar a los estudiantes: la capacidad negativa, que implica la construcción de una atmósfera de intriga que activa la curiosidad y el entusiasmo de los estudiantes, y las pistas migratorias, señales que marcan el camino hacia los contenidos publicados en otras plataformas. En el TDB, las pistas migratorias fueron múltiples por ejemplo: avisos y foros de Moodle, mensajes de WhatsApp, clases y tutoriales de YouTube, etc. Los temas y las prácticas fueron dinamizadas por el medio digital: editar imágenes, hacer zoom, visitar las clases grabadas o recorrer virtualmente el espacio urbano a través de aplicaciones de realidad virtual, descubriendo e integrando las capacidades que presenta cada recurso en procesos educativos mediatizados.

Durante la experiencia observamos como los procedimientos y relatos se hacían divergentes pero se necesitaban mutuamente y convergían en nuevas producciones (TEMPORETTI, 2008). La simultaneidad y dinamismo propio del entorno brindó la posibilidad de activar procesos de diseño reflexivos, que generaron saberes que se visibilizaron a través de bitácoras virtuales como las de la figura 9. Fleming (2013) define los procesos de “aprendizaje transmedia” como “la aplicación de técnicas narrativas combinadas con el uso de múltiples plataformas, para crear un panorama de aprendizaje inmersivo que habilita múltiples-variados puntos de entrada y salida para aprender y enseñar” (p. 2). Con una gramática en convergencia, la narrativa transmedia educativa integró plataformas y lenguajes diversos que, en base a sus potencialidades, realizaron diferentes aportes de sentido y ofrecieron experiencias alternativas. Palabras, producciones y participaciones actualizaron la presencia de un cuerpo mediado, polifónico y dialógico que se constituyó en un clima de confianza a partir del entrelaza-

miento de factores cognitivos y afectivos, como condición necesaria para lograr aprendizajes significativos.

Se considera que una participación social activa es clave en experiencias mediadas por instrumentos tecnológicos, ya que la apropiación de una tecnología es el resultado de procesos de resignificación que realizan los diferentes grupos sociales, quienes constituyen a los artefactos (BIJKER, 1995; THOMAS y BUCH, 2008), a partir de los sentidos que les van atribuyendo en el proceso de habitarlos.

Dispositivo Didáctico

El ambiente de la cultura global determina la coexistencia de hibridaciones virtual-material, en el cual lo material se aborda desde lo artificial, lo abstracto y geométrico o desde lo natural, orgánico y genético. Asimismo, se distiende la pertenencia a los lugares, debido a dispositivos compuestos por sujetos, interfaces, artefactos y otros actores que conforman un ambiente multidimensional, en el

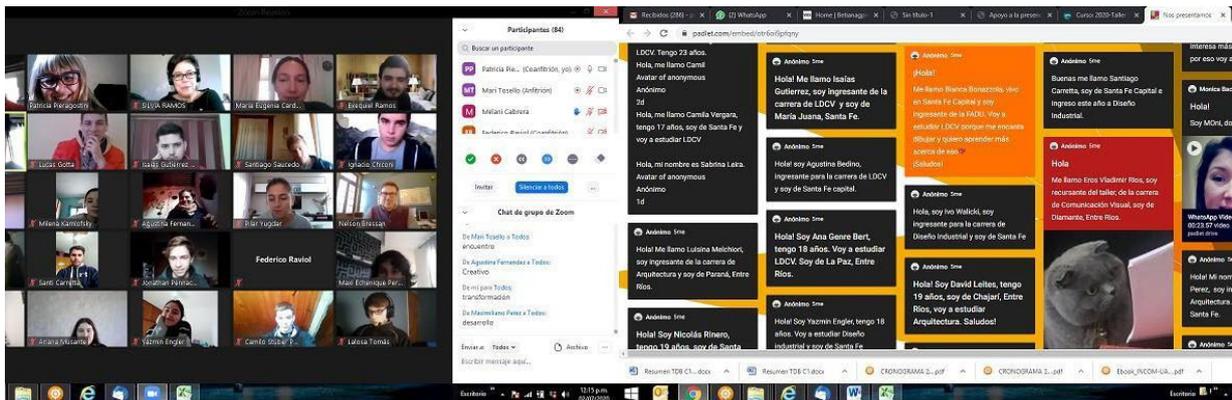


Fig. 8: Disolver las distancias y las jerarquías. Fuente: Autoras, 2020.

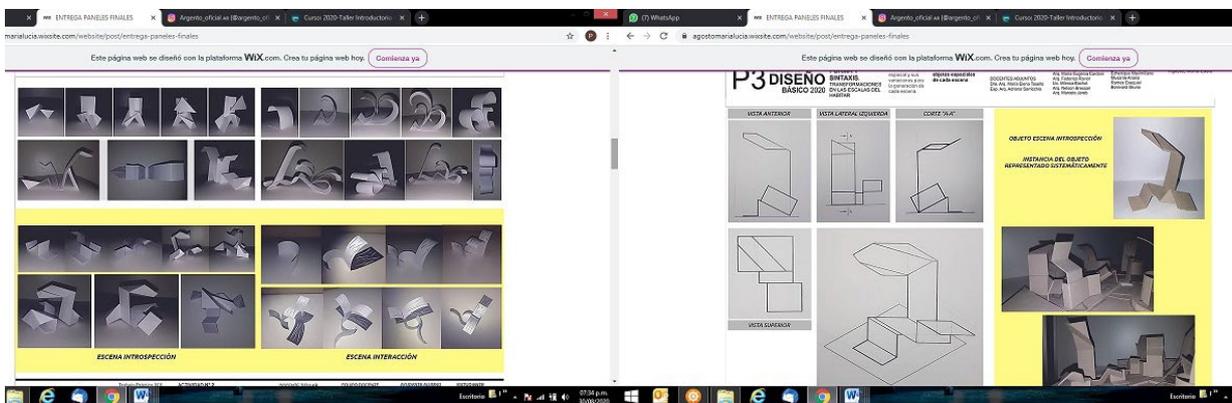


Fig. 9: Bitácoras virtuales. Fuente: <https://agostomarialucia.wixsite.com/website>, 2020

cual lo físico tangible pasa a ser una dimensión sujeta al montaje y la superposición de otras percepciones sensoriales. Un dispositivo es una red de elementos heterogéneos cuya función estratégica responde a una emergencia. El vínculo entre los elementos resulta del entrecruzamiento de líneas de saber, poder y subjetividad. Los procesos son dinámicos, reverberan y resuenan entre sí, demandando reajustes y cambios de posición (FOUCAULT citado en AGAMBEN, 2007). Es un complejo haz de relaciones que depende de condiciones de enunciación y visibilidad que se definen en la historicidad del acontecimiento (GARCÍA FANLO, 2011). Los dispositivos que gestionan el contacto entre espacios físicos y virtuales proponen diferentes representaciones del mundo a partir de la combinación de medios, espacios y lenguajes, así como la apertura a múltiples recorridos que desatan vínculos multidireccionales entre los sujetos y los conocimientos. Estos vínculos estimulan el pensamiento crítico y la construcción colaborativa (SAN MARTÍN, 2008; CARBONE, 2010), fomentando nuevos modos de leer, escribir y proyectar.

Dado que este espacio-tiempo híbrido demanda “umbrales” que posibiliten las migraciones entre lo físico y lo virtual, se crearon espacios-interfaz –territorios de mediación o transición– que articularon los vínculos del dispositivo didáctico y facilitaron el tránsito de diversos tipos de signos, promoviendo el diálogo en procesos colectivos de producción y reconocimiento de discursos y representaciones (TOSELLO, 2016). Como un ecosistema, el dispositivo se manifestó en el carácter colectivo, activo e interactivo de la red. Un modelo espacial de comunicación y producción intersubjetivo, multidimensional y multidireccional, donde todo entra en contacto y se combina a través de una polifonía de voces que forman parte de una extensa conversación, en la cual cada fragmento es atravesado por los relatos y las imágenes cercanas, animando el despliegue de una estrategia educativa transmedia.

Reflexiones finales

La experiencia confirmó que es posible idear y poner en acto dispositivos didácticos que habiliten la multiplicidad de lo emergente más allá del grado de mediatización. En este sentido, es indispensable considerar que la noción de dispositivo desborda la técnica para incluir la dimensión subjetivante de su funcionamiento, es decir, las apropiaciones que ponen en acto los sujetos (TRAVERSA, 2001) y que son resultado de procesos de resignificación de carácter dialógico y plural. Quizás, el mayor logro fue crear un sentido de comunidad, que se desplegó a través del dispositivo, el cual gestionó los vínculos indisolubles que constituyen este contexto híbrido y potenció las experiencias de los sujetos en el pro-

ceso de habitar inclusivamente las n-dimensiones que lo conforman, ofreciendo más oportunidades de aprendizaje, valorando la cooperación e incentivando la participación y la autogestión.

Estos procesos de aprendizaje colectivos virtualizados demandaron el establecimiento y sostenimiento de vínculos personales activos entre los actores educativos, y un gran compromiso por parte de todos. En estrategias didácticas reticulares, todos los actores se constituyen en coautores solidarios conformando una comunidad educativa en red que, en nuestro caso, se sostuvo en la afectividad, para mitigar la incertidumbre y en la responsabilidad compartida.

La experiencia educativa del primer cuatrimestre de 2020 puso a prueba nuestra flexibilidad, capacidad de adaptación y resistencia (mucho tiempo frente a las pantallas que consumían nuestras energías y provocaban saturación). Además de las limitaciones técnicas y la falta de acceso a recursos y servicios necesarios por parte de algunos actores educativos, fue evidente que las TIC requieren usuarios competentes en el manejo de nuevos lenguajes y soportes. Tales capacidades habilitan o no para participar en diferentes espacios de sociabilidad e información, como también, que el desarrollo de competencias culturales y destrezas interpersonales o soft skills (JENKINS, 2008) debe ser fomentado y ejercitado en los espacios educativos.

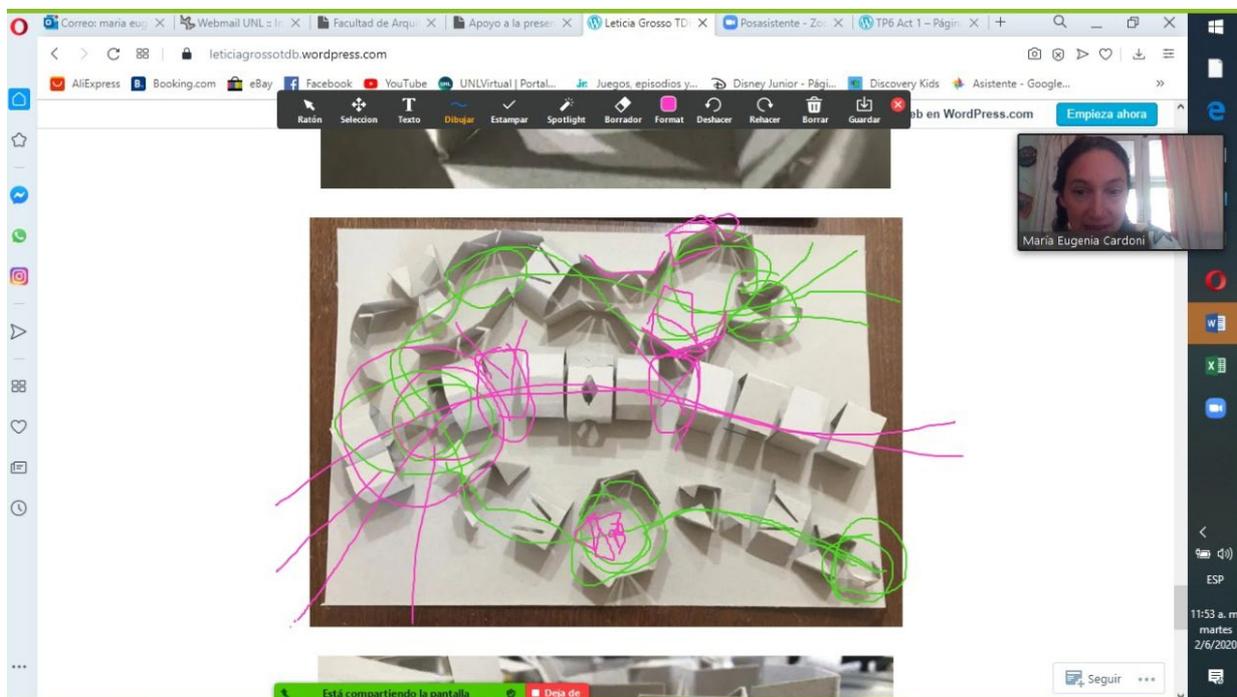


Fig. 10: Modos de representación y recursos audiovisuales. Fuente: Autoras, 2020.

En el marco de la planificación de una estrategia transmedia educativa orientada a procesos de enseñanza y aprendizaje en talleres proyectuales se deben observar las posibles aplicaciones de cada medio, sobre todo en lo que respecta a identidad, convergencia mediática, estrategias de navegación, predominio del lenguaje icónico, la variedad de modos de representación y los recursos audiovisuales utilizados (como se observa en la figura 10), además del valor otorgado al juego y la experimentación (RAINAUDO, 2018).

Finalmente, destacar que el desafío actual es repensar los ejercicios y actividades propuestas en el TDB a la luz de esta experiencia y su impacto en el dispositivo operacional. Nos preguntamos ¿qué estatuto le damos a las consignas preestablecidas por la cátedra para el abordaje de los contenidos? ¿Cómo podemos considerar caminos alternativos? ¿Cómo aprovechar estas otras temporalidades que nos facilita la virtualidad, como procedimientos de actualización en el propio proceso y metaproceso de diseño?

Esta trama de interrelaciones que se amplificó a través de las narrativas transmedia debería abrir nuevas percepciones sobre la complejidad del mundo. Si la tarea del proyectista es construir mundos dentro del mundo, mundos de sentido y la nuestra como docentes de talleres proyectuales es acercar modos de ejercitar el pensamiento proyectual, de entrenar la capacidad de imaginar y la creatividad, la pregunta es ¿cómo diversificar estas formas de enunciación? En esta tarea nos encontramos ahora, revisitando nuestras prácticas, para que tengan una mayor apertura a instancias de co-creación, con variables menos codificadas en los enunciados, para aprovechar más las potencialidades de los aprendizajes invertidos, estimulando el protagonismo por parte de los estudiantes en la construcción de su propio viaje por el conocimiento.

Agradecimientos

A la Universidad Nacional del Litoral, a la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo y al equipo docente: arquitectas/os Adriana Sarricchio, Silvia Ramos, Eugenia Cardoni, Federico Raviol, Marcelo Jereb y Nelson Bresan; LDCV Mónica Bachot; y estudiantes Santiago Saucedo, Bruno Bonivardi, Maximiliano Echenique, Ariana Musante y Exequiel Ramos.

Bibliografía

- AGAMBEN, G. (2007). *¿Qué es un dispositivo?* Recuperado de: <http://ayp.unia.es/r08/IMG/pdf/agamben-dispositivo.pdf>. [20 Agosto 2020].
- APPENDINO, M. J., CARBONI, L. (2020). *Dispositivos Didácticos Aumentados*. Tesina de grado. Santa Fe: Universidad Nacional del Litoral.
- BIJKER, W. (1995). *Of Bicycles, Bakelites, And Bulbs. Toward A Theory Of Sociotechnical Change*. Cambridge, MA: MIT Press.
- BOSSERO, V. (2008). *La Enseñanza De Lo Proyectual. Una Didáctica Centrada En El Sujeto*. Buenos Aires: Nobuko.
- BREYER, G. (2007). *Heurística del diseño*. Buenos Aires: Nobuko.
- CARBONE, G. (2010). Prólogo. *El dispositivo Hipermedial Dinámico Campus Virtual UNR*. Rosario: Universidad Nacional de Rosario.
- CASTRO ANTONIO, A. (2016). *Storytelling Transmedia en Educación*. Recuperado de: <http://anacastroantonio.wordpress.com/2016/04/05/storytelling-transmediaen-educacion> [10 Junio 2018].
- CHEVALLARD, Y. (1998). *La transposición didáctica: del saber sabio al saber enseñando*. Buenos Aires: Aique Grupo Editor.
- FLEMING, L. (2013). *Expanding Learning Opportunities with Transmedia Practices: inanimate Alice as an Exemplar*. Journal of Media Literacy Education.
- GARCÍA FANLO, L. (2011). *¿Qué es un dispositivo?: Foucault, Deleuze, Agamben*. Recuperado de: <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/fanlo74.pdf> [12 Agosto 2020].
- GARDNER, H. (2010). *La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Madrid: Paidós.

- JENKINS, H. (2003) *Transmedia Storytelling*. [online] MIT Technology Review. Available at: <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>. [25 Mayo 2020].
- JENKINS, H. (2008). *Convergence Culture*. Barcelona: Ed. Paidós.
- LITWIN, E. (2005). *Tecnologías educativas en tiempos de Internet*. Buenos Aires: Amorrortu.
- LITWIN, E. (2009). *Nuevos escenarios para la educación contemporánea*. En: III Congreso Internacional de Educación. Santa Fe: FHUC-UNL.
- MAGGIO, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós.
- MATURANA, H. (2000). *El sentido de lo humano*. Buenos Aires: Garnica.
- PERKINS, D. (1985). *La escuela inteligente*. Barcelona: Gedisa.
- PINCH, T., BIJKER, W. (2008). *La construcción social de hechos y artefactos*. En: Actos, actores y artefactos. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes, pp. 19-62.
- RAINAUDO, V. (2018). *Diseño de estrategias transmediales*. Tesis de grado. Santa Fe: Universidad Nacional del Litoral.
- RANCIÈRE, J. (2010). *El Espectador Emancipado*. Buenos Aires: Manantial.
- RIGO, D., RICCETTI, A., SIRACUSA, M., PAOLINI, P. (2019). *Tres experiencias sobre clases invertidas para promover el compromiso por el aprendizaje. Percepciones de estudiantes universitarios*. Páginas De Educación 12 (2). <https://doi.org/10.22235/pe.v12i2.1836>: 43-58
- SALOMON, GAVRIEL; PERKINS, DAVID; GLOBERSON, TAMAR. *Coparticipando en el conocimiento: la ampliación de la inteligencia humana con las tecnologías inteligentes*. Revista Comunicación, lenguaje y educación. V4 N°13: 6-22, 1992.
- SAN MARTÍN, P. (2008). *Hacia un dispositivo hipermedial dinámico. Educación e investigación para el campo audiovisual interactivo*. Colección Música y Ciencia N°III, Universidad Nacional de Quilmes.
- SCHÖN, D. (1992). *La formación de profesionales reflexivos: hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*. Madrid: Paidós Ibérica y Centro de Publicaciones del M.E.C.
- SCOLARI, C. (2013). *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- SCOLARI, C. (2015). *Alfabetismo Transmedia*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.

SOLA MORALES, S. (2013). *El cuerpo y la corporeidad simbólica como forma de mediación*. *Mediaciones Sociales*. Revista de Ciencias Sociales y Comunicación, (12), pp. 42-62.

TEMPORETTI, F. Retos educativos del siglo XXI desde la perspectiva de América Latina. Madrid.

THOMAS, H., BUCH, A. (2008). *Actos, Actores y Artefactos*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes Editorial.

TOSELLO, M. E. (2016). *El espacio-interfaz del dispositivo hipermedial dinámico*. Tesis doctoral. Rosario: Universidad Nacional de Rosario, Argentina.

TRAVERSA, O. (2001). *Aproximaciones a la noción de dispositivo*. Signo & Seña. Facultad de Filosofía y Letras, UBA, (12), pp. 233-247.



El currículum integrado: la experiencia de la FADU-UNL

Autoras:

Patricia Pieragostini; Monica Osella; Adriana Sarricchio; Laura Badella.

Publicación de artículo:

Actas de Diseño (2021, julio). Universidad de Palermo. Buenos Aires. Año 16, Vol. 34, pp. 103-109. ISSN 1850-2032. Fecha de recepción: julio 2017. Fecha de aceptación: julio 2018. Versión final: julio 2021.

Palabras claves: Currículum; Potencialidades; Tensiones; Modelos; Enseñanza; Profesión.

El presente trabajo tiene como objeto de estudio el “modelo curricular integrado” de la carrera de Arquitectura y Urbanismo de la FADU-UNL en el contexto del debate contemporáneo de los diseños curriculares universitarios.

Partiendo de un análisis comparado del plan de estudios, el perfil del egresado y la malla curricular en tanto instrumentos de interpretación del currículum formal, se pone en superficie sus potencialidades y tensiones. La indagación parte de preguntarse cómo una concepción de proyecto curricular se plasma en un diseño curricular y de qué manera recoge las intenciones y finalidades más generales propuestas por la institución.

En el momento actual, es ineludible alargar la mirada, imaginar, proponer, asumir los riesgos del constante esfuerzo por reconstituírnos como sujetos del currículum, capaces de pensar y de arriesgar el intelecto y la práctica política y social en el esfuerzo y la obligación de soñar con un mundo mejor al cual, sin duda, tenemos derecho” (Alicia de Alba, 2004:39).

Interesa al presente trabajo analizar el “modelo curricular integrado” de la carrera de Arquitectura y Urbanismo de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) de la UNL inmersos en el debate contemporáneo de los diseños curriculares de formación profesional, entendiendo que “los diversos modelos curriculares orientan sobre diferentes visiones del mundo.” (Castro Rubilar, 2012).

La indagación parte de preguntarse acerca de cómo una concepción de proyecto curricular se plasma en un diseño curricular y de qué manera recoge las intenciones y finalidades más generales propuestas por la institución.

“La palabra diseño alude a boceto, esquema, plano, entre otros. Es decir a una representación de ideas, acciones, objetos, de modo tal que dicha representación opera como guía orientadora a la hora de llevar el proyecto curricular a la práctica” (Castro Rubilar, 2012).

Como primer recorte del objeto de estudio, el análisis se refiere al currículum formal, es decir, al ‘aspecto documental del currículum’ en tanto guía que prescribe las finalidades, contenidos y acciones que es necesario llevar a cabo para su desarrollo. Desde la óptica de Stenhouse:

“los diseños proporcionan una base sustentada en principios que guían la selección del qué, cómo, quién, cuándo y con qué debe aprenderse y enseñarse, entre otros. Estos principios permitirán estudiar y evaluar el progreso de los estudiantes y los docentes, su concreción en diferentes contextos, además de la explicitación de su finalidad” (1987: 30).

Las fuentes relevantes para el estudio del currículum formal remiten al momento del diseño curricular de la carrera: el plan de estudios, la malla curricular y el perfil del egresado. Cabe aquí la aclaración de que la fragmentación provisoria respecto de los vínculos indisolubles del diseño curricular con el desarrollo y la evaluación es solo a los fines de acotar el problema para el presente trabajo. En este sentido, podrá constituirse en plataforma para mirar en el futuro la relación entre el currículum formal, el currículum real y el currículum oculto.

Por otro lado, es importante señalar que esta cartografía curricular se realiza en el contexto de las tensiones conceptuales y prácticas que se dan al interior del campo del currículum contemporáneo, en el marco de lo que Alicia de Alba denomina “crisis estructural generalizada” (2004: 25-26). Dicho contexto exige nuevas formas de pensar y actuar, requiriendo maneras creativas y comprometidas para enfrentarlo, constituyéndose también en situaciones posibilitadoras para la constitución de una nueva estructuralidad.

Lo dicho anteriormente pone en relieve la necesidad de abordar diferentes enfoques y posicionamientos que aporten a comprender la complejidad de la realidad curricular. Desde la mirada de Díaz Barriga (2003), una de las tensiones todavía no resuelta se remonta a los orígenes del campo curricular en los albores del siglo XX. Esta tensión deviene de dos vertientes que expresaron dos maneras de visualizar el currículum:

“la que lo considera vinculado al proyecto educativo de un sistema o una institución escolar, perspectiva que se expresa en las diversas propuestas para elaborar planes y programas de estudio, y la que lo vincula con conceptos como vida cotidiana, currículo como práctica educativa y realidad curricular, los cuales reivindican lo que acontece en el ámbito educativo, en particular el aula” (p. 1).

Estas dos visiones, una más cercana a las instituciones, a la racionalidad originaria del currículum y, la otra, más centrada en el sujeto del aprendizaje, a lo singular e irrepetible de cada experiencia educativa, reclaman hoy de propuestas que articulen ambas posturas.

Por otra parte, otro debate actualmente instalado en el ámbito de la educación es la tensión entre “disciplinas y competencias” y los diseños curriculares por competencias laborales. Este es un tema esencial que ha tomado el centro de la escena en las carreras de formación profesional. Es así que el modelo basado en el liderazgo de la formación disciplinar está siendo cuestionado y revisado por las instituciones universitarias. Desde el punto de vista de Michael Gibbons (1997) una de las críticas planteadas es que el modo de producción del conocimiento basado en las disciplinas está siendo superado por el conocimiento transdisciplinar. Este modo combina el conocimiento disciplinar con el conocimiento práctico y es más eficaz a la hora de generar el tipo de conocimiento requerido por una economía moderna basada en el conocimiento. Frente a esta posición, Michael Young (2012) plantea diferentes interrogantes respecto a los avances de la estandarización donde se priorizan los resultados por sobre el contenido

y los riesgos que plantean los enfoques curriculares basados en competencias o habilidades definidos por los empleadores o sus representantes. En palabras de Michael Young, esta tensión del paso del conocimiento disciplinar a las competencias genéricas:

“nos lleva a cuestionarnos hasta qué punto las universidades, en su calidad de instituciones particulares que en cierta manera se relacionan con su pasado, tienen un futuro, o si acaso se están transformando gradualmente en poco más que agencias de recursos humanos cuyos objetivos de docencia e investigación son decididos por el gobierno o las empresas” (p. 28).

Inmersos en este contexto, el presente trabajo pone su mirada en la carrera de Arquitectura y Urbanismo, consciente de que un currículum es una construcción cultural donde cada comunidad académica se posiciona ideológicamente y define los elementos que serán fuente del currículum. En esta toma de decisiones se pone en relación un modelo educativo que articula competencias, estándares de calidad, evaluación y relación con el medio. Es así, que analizar un diseño curricular requiere sumergirse en las ideas fundantes, contenidos ideológicos, propuestas de gobierno y líneas estratégicas de gestión institucionales.

Para este abordaje se ponen en relación documentos de la UNL y de la FADU en un primer reconocimiento de los ejes estratégicos de gestión en tanto lineamientos generales y específicos. Como documentos de base de la Universidad se seleccionan el Estatuto de la UNL (2012), el Programa Millenium (1997), el Reglamento de Carreras Universitarias (2005), “Educación y Ciencia como Proyecto Político. Propuesta 2006-2010” (2005) y los Planes de Desarrollo Institucional (2010-2019). La apropiación y transposición de estas líneas de desarrollo en FADU se reconocen desde los siguientes documentos: Plan de estudios vigente (2001), Bases de la propuesta de gestión 2006-2009 “Consolidar, actualizar, innovar”, “Propuesta de Gestión FADU-UNL 2010/2014. Fortalecer un espacio académico referencial” (2009), los documentos de evaluación institucional de CONEAU (res. 168-09) y la reciente acreditación positiva ante la Red de Agencias Nacionales de Acreditación (RANA) del Mercosur Educativo para la Convocatoria de Acreditación Regional de las Carreras Universitarias, sistema ARCUSUR.

Del encuentro entre estos dos campos, el disciplinar específico del currículo y el contexto institucional, se reconocen los elementos constitutivos del diseño curricular de la carrera de Arquitectura y Urbanismo. Se hace foco en la malla curricular como instrumento que a manera de trama tanto horizontal como vertical proporciona una visión de conjunto sobre la estructura general de la propuesta

educativa. A 17 años de la transformación curricular de la FADU y en el marco de una universidad que promueve procesos de reflexividad, el trabajo es también una oportunidad para ensayar algunas hipótesis de posibles configuraciones futuras y alternativas de representación que puedan aportar a su visualización.

La UNL en el contexto de la sociedad del conocimiento

Como universidad pública, la UNL es una institución que interactúa con el Estado y sectores sociales y productivos. Su misión sustantiva es contribuir al desarrollo sustentable de sus áreas de inserción como contribución hacia una mayor inclusión social, profundización de la democracia y fortalecimiento de la Nación. En este sentido, el espíritu reformista que le dio origen queda expresado en el Plan de Desarrollo Institucional (2010-2019), Hacia la Universidad del Centenario:

“Nos sirven de continua inspiración los principios rectores de la Reforma Universitaria de 1918 que dieron origen a la creación de la Universidad Nacional del Litoral hace 90 años. La UNL se fue construyendo con profunda convicción democrática, autónoma, crítica y creativa asumiendo su compromiso social y promoviendo, a través de sus políticas institucionales, la más amplia expansión del saber, del conocimiento y de la cultura en diálogo permanente con la sociedad”.

Los fenómenos de globalización y aceleración del desarrollo científico y tecnológico han originado profundas modificaciones en la organización social y económica de los países, jerarquizando el lugar del conocimiento, que se constituye en el principal elemento de innovación de la llamada “sociedad del conocimiento” (UNESCO, 2008). La relevancia de estos procesos reubica los roles sociales de las universidades en tanto instituciones especializadas en la producción, transmisión y apropiación del saber altamente calificado.

Esta situación interpela a las universidades tanto en su capacidad para asumir nuevas responsabilidades y ocupar nuevos espacios, como para dinamizar un cambio social más amplio.

En este contexto, la UNL se propone generar políticas activas e inclusivas que atiendan a las transformaciones que se producen en la construcción y apropiación del conocimiento para propulsar, a partir de ellas, el desarrollo social, cultural y económico en la región. A partir de esta consideración se crea en el año 2010 el Plan de Desarrollo Institucional (PDI) 2010-2019 “Hacia la Universidad del Centenario”. El mismo fue concebido como un espacio participativo, de trabajo y reflexión de la comunidad universitaria, con el propósito de fijar metas de



superación, desarrollar capacidades y herramientas para afrontar las nuevas coyunturas y contextos y desplegar esfuerzos para llevarlas a la práctica. Se estructura a partir de la identificación de tres líneas de Orientación Principales (LOPs) como grandes políticas que guiarán a sus correspondientes gestiones institucionales: LOP I. “Construcción legítima de autoridad y asignación de recursos”; LOP II. “Alta calidad en enseñanza, investigación y extensión del conocimiento” y LOP III. “Cooperación prioritaria con la innovación en el entorno y conexión con una amplia red de internacionalización”.

Interesan especialmente a este trabajo las acciones que impactan en la configuración del currículo. En tal sentido, queda expresado en el PDI:

“Profundizaremos acciones en tal sentido: la integración plena en redes y grupos de universidades, la movilidad docente, la movilidad estudiantil con el reconocimiento de los estudios, la amplia participación en foros internacionales, la promoción de la cooperación al desarrollo, las tareas de investigación conjuntas con grupos extranjeros, la oferta de programas de enseñanza de idiomas y de español como lengua extranjera, la internacionalización del currículum y la concreción de titulaciones conjuntas con universidades extranjeras, entre otras.”



En lo que respecta al concepto “internacionalización del currículum”, implica identificar las competencias necesarias para orientar la formación profesional en un mercado laboral globalizado. Se abren así reflexiones en torno al diseño curricular por disciplinas y por competencias. A los fines de poder avanzar en el debate sobre estas dos maneras de pensar el currículum, la UNL organizó el Simposio Internacional “Tensiones entre disciplinas y competencias en el currículum universitario” (2012). Se propone este espacio como ámbito para las discusiones y debates sobre los cambios sucedidos en el campo del currículum, priorizando fundamentalmente la relación con las universidades latinoamericanas.

En concordancia con estas líneas de gestión, se plantea la necesidad de gestionar propuestas académicas dinámicas y flexibles, atendiendo a un perfil de egresado con sólida formación profesional, aptitud emprendedora y competencias para un desempeño internacional. Propuestas que formen ciudadanos críticos, con un alto compromiso social para integrarse a una sociedad democrática fomentando la interculturalidad, interesados por la problemáticas locales y contribuyendo a solucionarlas.

Desde este encuadre institucional, la FADU asume los desafíos de los nuevos escenarios, impulsando acciones renovadoras a través del Programa de Transfor-

mación Curricular. A 18 años de la creación del Programa, en el año 1999 inicia un proceso que culmina con la aprobación del Plan de Estudios vigente en el año 2001, desde un proceso dinámico y participativo acorde al espíritu que dio origen a la FADU en el año 1985. En este sentido, los principios que orientaron dicha transformación fueron ratificados en el documento institucional “Fortalecer un espacio académico referencial. Propuesta de gestión FADU – UNL, 2010/2014” donde se expresa:

“Las reorientaciones que fueron impulsadas desde el Programa de Transformación Curricular se entienden como respuestas a nuevas exigencias, del conocimiento en general y de las profesiones en particular, en cuyo contexto de actuación la adopción de un perfil amplio, la formación universitaria general y la conciencia sobre el valor de una educación continua son necesidades ineludibles en el mundo contemporáneo” (2009: 11).

La transformación curricular en FADU

Los lineamientos del Programa Millenium (1997) y los resultados de la Evaluación Preliminar Diagnóstica de la FADU se constituyeron en las dos instancias claves para la elaboración del Programa de Transformación Curricular aprobado por Consejo Directivo mediante la Resolución 013/97. En dicha oportunidad se constituye una comisión específica a tales efectos, se elabora un cronograma tentativo de actividades y se desarrolla el Proyecto FOMEC de Transformación Curricular durante el año 1998.

Asimismo, y simultáneamente, el Consejo de Facultades de Arquitectura de las Universidades Nacionales Argentinas (CODFAUN) elaboró un documento que establece el acuerdo básico sobre los desarrollos curriculares de los Planes de Estudio de Arquitectura, cuyos contenidos han sido incluidos en el Programa de Transformación. La primera etapa del Programa concluye en diciembre de 1999 con la aprobación del Diagnóstico y Propuesta de Modelo y Estructura de Plan de Estudios mediante Resolución 134/99, culminando el proceso con la aprobación del proyecto definitivo el 6/11/00.

En el Programa Millenium la UNL propone líneas de política universitaria orientadas hacia un diagnóstico del currículum, en procesos de autoevaluación en relación a cuatro ejes movilizadores: activación, innovación, diversificación y superación de las propuestas curriculares. Conceptos como flexibilidad, diversidad, integralidad, armonización estructural e investigación exploratoria; que

han sido profundizados posteriormente en los PDI; ya estaban planteados en las líneas de desarrollo estratégico de este programa.

Las líneas operativas para esta transformación académica se centraron en tres ejes: ampliar, diversificar y conferir integralidad al arco de propuestas, optimizar la duración de las carreras y flexibilizar los currículos.

Interesa aquí, analizar cómo estos lineamientos guiaron la transformación curricular de la carrera de Arquitectura y Urbanismo de la FADU y realizar una mirada a 12 años de su implementación.

Tomando los tres ejes operativos del Millenium; en relación a la **ampliación y diversificación de las propuestas educativas**; en FADU se crearon carreras de pregrado y de grado en las modalidades presencial y a distancia con inclusión en el sistema productivo. Ejemplo de ello son la creación de la Licenciatura en Artes Visuales, las tecnicaturas a término de Interiorismo y Decoración, Composición de Parques y Jardines, Gestión Cultural, Diseño de Mobiliario, Cine y Video, Diseño Editorial y la recientemente creada Licenciatura en Diseño Industrial. Respecto de la formación de cuarto nivel se trazan estrategias para dar respuestas a los requerimientos de la educación de Posgrado a través de cursos, seminarios, especializaciones, maestrías y doctorado destinados a la formación permanente, a la actualización y a la formación profesional.

En relación a la **optimización de la duración de las carreras**, el Reglamento de Carreras de Grado de la UNL (2005), en su artículo 11 propone: “Las carreras de grado tendrán un mínimo de duración de cuatro (4) años y máximo de cinco (5) años”. A partir de la transformación curricular la duración total de la carrera de Arquitectura y Urbanismo pasó de 12 cuatrimestres a once cuatrimestres distribuidos en seis niveles. Si bien no se logra estructurarla en los 10 cuatrimestres que propone el reglamento, al redefinirse el cursado de asignaturas anuales en cuatrimestrales y generar espacios transversales se logran recorridos curriculares más ágiles y eficientes respecto de los tiempos de cursado que propone el plan.

Por último, la tercera línea operativa que hace referencia a la **flexibilización del currículum** se manifiesta tanto en la estructura organizada como una trama de doble entrada planteando niveles de integración por ciclos de formación y por áreas de conocimiento como por la incorporación de desarrollos optativos y electivos que orienten las propias voluntades de especialización y de inserción en otros campos de conocimiento. De tal forma las posibilidades del estudiante de establecer diversos diseños curriculares y distintas alternativas de desarrollo se constituyen en un objetivo central de plan. Es así que el Plan de Estudios se

constituye en una guía abierta para la intervención educativa; presenta la posibilidad de un metacurrículum; dando oportunidad a un análisis y seguimiento permanente del proyecto que resulta en la construcción curricular.

El currículum integrado por Ciclos de formación y Áreas de conocimiento

El Plan de Estudios de la carrera de Arquitectura y Urbanismo ha sido diseñado tomando los criterios del modelo de currículum integrado. Desde la mirada de Torres Jurjo en su libro “Globalización e Interdisciplinarietà: El currículum integrado”, el caso de FADU se inscribe dentro de la integración por áreas de conocimiento: “en este caso la vertebración se lleva a cabo agrupando aquellas disciplinas que mantienen similitudes importantes en contenidos, en estructuras conceptuales, en procedimientos, metodologías de investigación, etc.” (Torres Jurjo, 1994:206). Así, para la carrera de Arquitectura y Urbanismo la integración se propone a través del Área de Diseño, Área de Ciencias Sociales y Área de Tecnología desde donde se coordinan los distintos objetivos y contenidos de las asignaturas.

Configurado en forma de trama, la malla plantea también otro nivel de integración por estadios formativos proponiendo una estructura compuesta por tres ciclos de aprendizaje en sentido horizontal y tres áreas de conocimientos en sentido vertical.

El currículum estructurado por ciclos implica considerar relaciones temporales, de secuencia ascendente, en forma espiralada, creciente, de configuración de planos jerárquicos entre los tipos de formación. Cada ciclo está relacionado con el conjunto a partir de continuidades en los tipos de formación. La identidad de cada ciclo se configura en relación a dos criterios: los tipos de formación general y disciplinar que debe aprender el estudiante y los tipos de conocimientos y competencias involucrados. Los ciclos se integrarán con asignaturas de formación general y disciplinar que podrán ser obligatorias, optativas y/o electivas. Se denominan asignaturas obligatorias aquellas cuyos contenidos son considerados imprescindibles para la formación del estudiante. Son asignaturas optativas aquellas que se eligen dentro de un conjunto finito de alternativas establecidas en el currículum. Son asignaturas electivas aquellas que el estudiante puede seleccionar más allá de los contenidos establecidos dentro del currículum pudiendo la elección recaer en asignaturas de Planes de Estudios de otras carreras universitarias. Los Planes de Estudios contemplarán la asignación de carga horaria

a asignaturas optativas y/o electivas, alcanzando éstas al menos un 10% de la carga horaria total de los mismos.

El ciclo inicial tendrá como mínimo dos (2) años de duración. Los términos de los otros ciclos se definirán en relación a las exigencias de las titulaciones a otorgarse. En relación a la acreditación de los Ciclos, propone certificaciones académicas intermedias: “Los títulos intermedios, que brindan habilitación profesional, se podrán otorgar al finalizar el ciclo inicial y/o el segundo ciclo en los casos en que la carrera esté estructurada en tres ciclos. El título de grado se otorga al cabo del último ciclo de la carrera.”

Respecto de las definiciones conceptuales sobre tipos de formación de grado, en la resolución N° 43, art.1, se explicitan diferentes estadios de la formación: la formación general, la disciplinar, disciplinar básica, disciplinar especializada y disciplinar integrada.

Espacios Transversales

El Taller Introductorio y la Tesis de Graduación, son dos espacios transversales con pertenencia a las tres áreas de conocimiento. Se sitúan en el inicio y finalización de la carrera, con una duración de un cuatrimestre. El Taller Introductorio se implementa en el primer cuatrimestre del nivel 1 y es un espacio común a todas las carreras de FADU. Se propone como una introducción al dominio proyectual y al saber hacer del proyecto. El objetivo es un primer acercamiento a la experiencia proyectual ocupándose de lo procedimental y lo poético. Una vez finalizado el Taller los estudiantes pueden confirmar o cambiar la carrera elegida en el momento de la inscripción pudiendo optar entre Arquitectura y Urbanismo y las Licenciaturas en Comunicación Visual y Diseño Industrial. La Tesis de Graduación se configura como espacio específico donde convergen las actividades de investigación que se incorporan curricularmente al plan al iniciarse el ciclo de formación profesional. Los procesos de producción de conocimientos y de innovación que participan activamente desde la propia estructura del plan encuentran en la Tesis el ámbito para desarrollar la capacidad de síntesis e integración disciplinar.

La malla curricular

Para el caso de FADU – UNL se pueden visualizar los siguientes sistemas de relaciones: El área de diseño es dominante en las cargas horarias y el Taller de Proyecto Arquitectónico es el espacio curricular de mayor protagonismo, con-



cebido como eje vertebrador y articulador de los contenidos de todas las áreas. “Se propone una estructura que permita una efectiva coordinación entre las diferentes áreas de conocimientos, con el fin de facilitar la necesaria integración en la operatividad proyectual. De este modo el Taller de Diseño se convierte en el núcleo hacia el cual convergen los conocimientos de las diferentes áreas, que deben cumplir un rol de apoyo a la tarea proyectual, a la vez que desarrollan sus objetivos particulares.”

El área de Ciencias Sociales ha disminuido su carga horaria a partir de la transformación curricular. Como compensación la oferta de asignaturas optativas es mucho mayor en esta área que en la de Tecnología, propiciando múltiples alternativas de recorridos curriculares. En este sentido propone un equilibrio entre la formación integral y especializada desde un currículum flexible a través de los tramos optativos que posibilitan la configuración de diferentes especializaciones.

Los espacios transversales se consolidan como experiencias integradoras que favorecen el camino de la transdisciplinariedad.

La carga horaria de la carrera va disminuyendo progresivamente a medida que se avanza en el eje temporal, hacia procesos de autogestión creciente desde el ciclo básico al superior.

Respecto del contexto, como universidad pública plantea un compromiso social hacia la equidad, el mejoramiento de la calidad de vida de los ciudadanos y la responsabilidad con el medio de acción. Se pone especial interés en la formación de un profesional reflexivo, mediador entre el hombre y el entorno; atendiendo a la realidad socio-económica y a la sustentabilidad.

“La extensión, en tanto vinculación concreta con el medio social y cultural, tiene una función de retroalimentación de los contenidos académicos, dado que mediante la inserción del estudiante en la comunidad se registran interrogantes y demandas que son incorporados en forma de nuevos contenidos y adecuaciones curriculares. En tal sentido el sistema de pasantías externas se constituye en un requisito académico eficaz para lograr la inserción y contacto con las realidades regionales.” (Plan de Estudios FADU-UNL, 2001: 6).

Conclusiones

A 17 años de la Transformación Curricular de la carrera de Arquitectura y Urbanismo de FADU pueden visualizarse potencialidades y tensiones del modelo curricular integrado que se ha consolidado progresivamente.

Como fortalezas puede señalarse que contiene un enfoque de la enseñanza basada en la interdisciplinariedad, con estructuras y metodologías compartidas por varios campos del conocimiento. Esto posibilita la creación de espacios transversales, hacia la búsqueda de una formación polivalente que intenta una teoría de reunificación del saber. Por otro lado, el diseño curricular por ciclos de aprendizaje, integra los principios de la concepción constructivista que hacen de los estudiantes el centro del discurso, proponiendo una enseñanza centrada en el sujeto. Esto permite considerar diferentes momentos del aprendizaje, donde los avances se proponen en relación a los niveles cognitivos. Al ser el Taller de Proyecto el eje vertebrador de la carrera, la modalidad pedagógica del Taller basada en lo dialógico, se sustenta en los aportes del aprendizaje significativo. Integra los principios de la teoría socio-cultural al considerar la “zona de desarrollo próximo” y el papel de los mediadores (símbolos, signos, lenguaje) (Vigostky [1931](2007) .

En relación a los procesos de globalización e internacionalización del currículum supone una propuesta que tiene como propósito desarrollar competencias para percibir el ambiente particular como parte de la sociedad global y el desarrollo de una mentalidad solidaria con el resto de los países y culturas.

Desde el punto de vista del pensamiento heurístico enfatiza la motivación basada en la solución de problemas, supone grados de creatividad y libertad en la legitimación de las prácticas pedagógicas atendiendo al concepto de libertad de cátedra. Promueve la evaluación continua como regulación de los procesos tanto de los diseños curriculares como de su desarrollo.

En relación a las tensiones y debilidades, están relacionadas al requerimiento que plantea el modelo de currículum integrado de precisar cuáles serán los modelos de enseñanza a emplear, los métodos didácticos y las técnicas y estrategias a incorporar que correspondan a la lógica de las disciplinas que integran las áreas. Es decir, el Plan de Estudios no solo debe contener qué deben “saber y saber hacer” los estudiantes sino también “cómo y con qué” van a adquirir el saber y el saber hacer.

En el caso de FADU, el Plan de Estudios no contiene estos abordajes quedando circunscripto “al qué y al para qué”. No desarrolla una propuesta que aporte sobre “el cómo” serán los procedimientos, metodologías y estrategias didácticas para lograr la articulación entre los campos de los diferentes saberes para facilitar la integración de una enseñanza por proyectos, centrada en la resolución de problemas.

El modelo de currículum integrado, como lo plantea Casarini, requiere de equipos interdepartamentales con planificaciones y horas comunes. Si bien en

FADU las figuras de los coordinadores de áreas y ciclos tienen la misión de articular los contenidos y objetivos entre las asignaturas en los dos sentidos que plantea la trama; no está previsto en el Plan de Estudios el diseño de unidades didácticas donde participen las tres áreas. Esto hace que los roles de los coordinadores sea más de carácter administrativo y de seguimiento de los procesos que de activadores de problemáticas integradoras.

En relación a la articulación entre los niveles de formación, el ciclo medio plantea propuestas de integración en la sub-área de Proyecto a través de la creación de los Talleres Verticales, donde los estudiantes eligen entre diferentes enfoques para realizar el trayecto del tercer y cuarto nivel de la carrera con un mismo equipo de cátedra.

Si bien estas acciones son importantes, están más orientadas a la coordinación que a la integración. El desafío a futuro será continuar en un proceso de reflexión donde las potencialidades de la malla en trama de FADU se traduzcan en una oportunidad para avanzar hacia la transversalidad y puesta en diálogo de los diferentes saberes, como aporte genuino a la didáctica proyectual. En este sentido, el Taller de Proyecto, se consolidaría como lo propone el Plan de Estudios en el espacio de integración de los saberes por excelencia:

“De ese modo el proyecto arquitectónico y urbano, rasgo cualitativamente distintivo de la formación disciplinar, se desarrolla en los talleres de proyecto, hacia donde convergen los conocimientos abordados en las asignaturas a los efectos de producir integración en el proyecto. Asimismo la confluencia de diferentes tipos de formación, general y disciplinar, se constituyen en objetivos centrales del plan para la construcción de los niveles de síntesis requeridos curricularmente en cada estadio formativo” (Plan de Estudios FADU-UNL, 2001: 6).

En este sentido, y como queda planteado en la introducción, pensar la integración curricular desde las estrategias de una didáctica proyectual en el contexto de los debates curriculares contemporáneos, será también la oportunidad de discutir sobre las fortalezas y debilidades del currículum por competencias laborales en relación al dominio actual de los campos disciplinares. Una mirada de la malla curricular de FADU, a la luz de estas dimensiones, se constituiría en una oportunidad de acercar las posibles brechas entre el currículum formal, el currículum real y el currículum oculto.

Bibliografía

CASTRO RUBILAR, F. (2012). *Apuntes basados en documentos de Casarini y Enrique Cejas Yanes*. Universidad de Bío Bío, Chile: 2012

DE ALBA, A. (2004). *Crisis estructural generalizada: sus rasgos y sus contornos sociales*. La formación docente. Evaluaciones y nuevas prácticas en el debate educativo contemporáneo. Santa Fe: Ediciones UNL.

DÍAZ BARRIGA, Á. (2003). *Currículum. Tensiones conceptuales y prácticas*. Revista Electrónica de Investigación Educativa, vol. 5. Disponible en: <http://redie.uabc.mx/>

GIBBONS, M. (Ed.) (1997). *La nueva producción del conocimiento. La dinámica de la ciencia y la investigación en las sociedades contemporáneas*. Barcelona: Ediciones Pomares.

STENHOUSE, L. (1987). *Investigación y desarrollo del currículum*. España: Ed. Morata.

TORRES JURJO S. (1994). *Globalización e interdisciplinariedad: el currículum integrado*. Barcelona: Ediciones Morata.

YOUNG, M. (2012). *Disciplinas versus habilidades, un análisis sociológico*.

STUBRIN, A. y DIAZ, N. (comp.) *Tensiones entre Disciplinas y Competencias en el Currículum Universitario*. Santa Fe: Ediciones UNL

Documentos Institucionales UNL

CONEAU. Documentos de evaluación institucional (Res. 168-09).

FADU-UNL (2001). Plan de Estudios Carrera de Arquitectura y Urbanismo.

FADU-UNL. (2005) “Consolidar, actualizar, Innovar”. Bases de la propuesta de gestión 2006-2009

FADU-UNL. (2009) “Fortalecer un espacio académico referencial”. Propuesta de gestión FADU – UNL, 2010/2014.

Red de Agencias Nacionales de Acreditación (RANA) del Mercosur Educativo para la Convocatoria de Acreditación Regional de las Carreras Universitarias, sistema ARCUSUR.

UNL (1997). Programa de Desarrollo Institucional “Millenium”.

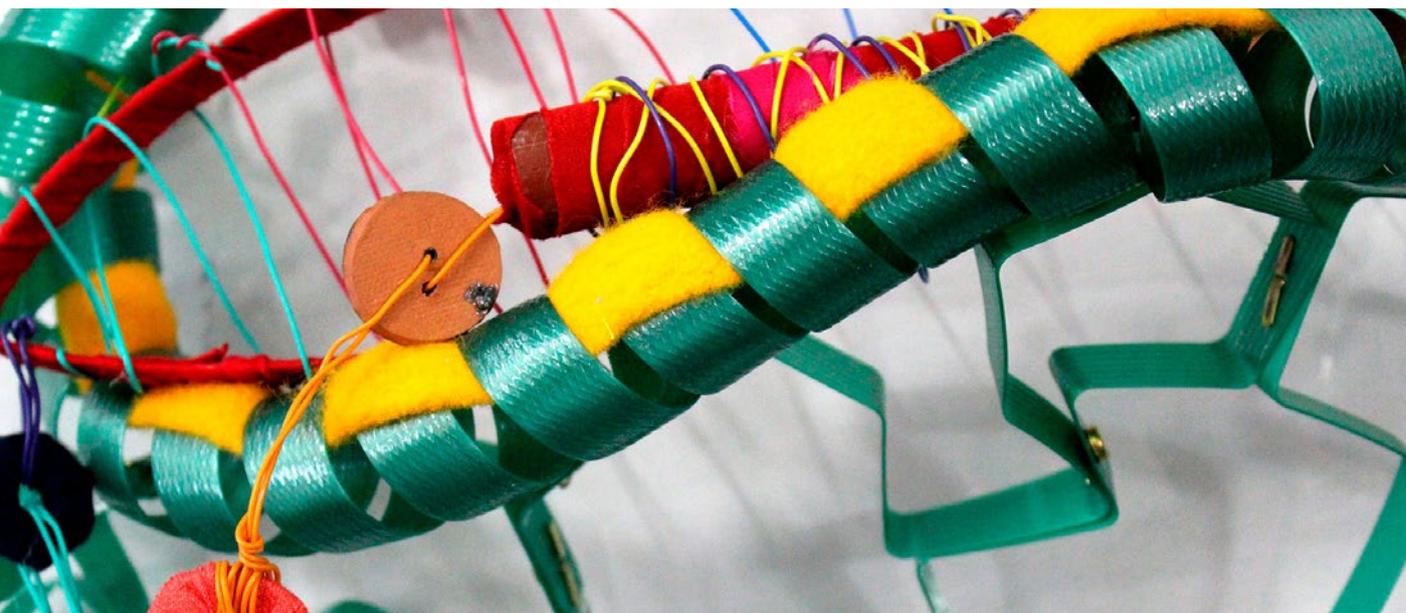
UNL. (2005). Reglamento de Carreras de Grado de la Universidad Nacional del Litoral

UNL (2005). “Educación y Ciencia como Proyecto Político. Propuesta 2006-2010”.

UNL (2010). “Plan de Desarrollo Institucional PDI 2010-2019. Hacia la Universidad del Centenario”.

Fotografías

Rubén Suppo



Recuperación de Residuos Secos en emprendimientos: un acercamiento a la economía circular en la Ciudad de Santa Fe

Autora:

Josefina Jael Zentner.
Cientibeca-UNL, 2017. **Directora:** Patricia Pieragostini.

Presentación de artículo:

Cientibeca UNL | Presentación en Encuentro de Jóvenes Investigadores, EJI - UNL, 2017
| Jornada de Jóvenes Investigadores AUGM - UNCUYO, 2018

Palabras claves: Diseño industrial; Economía circular; Residuos secos; Recuperación.

La creciente generación de Residuos Sólidos Urbanos (RSU) en las ciudades implica acciones concretas que estimulen si no su reducción, al menos su recuperación. La investigación se trata de una reflexión desde el diseño en tanto gestión cultural sobre los posibles modos de reincorporar los RSU secos en redes de emprendimientos de la Ciudad de Santa Fe.

Introducción

La presente investigación trata la problemática de los Residuos Sólidos Urbanos (RSU) en la Ciudad de Santa Fe, sobre todo aquellos categorizados como “secos” (porción inorgánica reciclable) y diagrama una posibilidad de recuperación a partir de la disciplina del Diseño Industrial.

A partir de dos iniciativas del gobierno local: **Santa Fe Ciudad Verde y Santa Fe Polo de Diseño**, programas que buscan mejorar la calidad ambiental de la ciudad y posicionar a Santa Fe como referente en materia de Diseño, respectivamente. Las acciones de Ciudad Verde incluyen plantado de árboles (programa Sumá tu Árbol); recuperación y revalorización de espacios públicos previamente destinados al depósito de residuos (Parque Biblioteca de la Constitución y Parque Norte); y la acción en la que esta investigación toma sentido que es una Campaña de Concientización para la separación de residuos en origen que se complementa con recolección diferenciada y posterior clasificación de los mismos. Santa Fe Polo de Diseño es un plan de gobierno que se puso en marcha en el año 2011 y cuyo eje de acción más fuerte fue el Plan de Fortalecimiento a las MiPymes de base cultural del Sector Diseño. Estas dos iniciativas se proyectaron con miras a la mejora continua de la calidad de vida de los santafesinos.

A su vez, la creación de la carrera de Licenciatura en Diseño Industrial en la FADU-UNL se considera un punto de inflexión en el modo de abordar las problemáticas del contexto, entendiendo a los profesionales de esta disciplina como agentes de cambio capaces no sólo de diseñar productos sino de brindar servicios y soluciones integrales para la comunidad toda.

Con todo esto, se pone en jaque el concepto actual de basura como cosa “repugnante” (RAE, 2017) para ser considerada como materiales fuera de lugar (Leonard, 2013), susceptibles de convertirse en nuevos productos. Además, esta recuperación fue pensada para ser implementada por circuitos o redes de emprendimientos debido al potencial que desarrollan las MiPymes en la Ciudad y por la fuerza de tracción que tienen las industrias culturales en una Ciudad Creativa como Santa Fe (designada Nodo de la Red de Ciudades Creativas en 2017). Esta investigación fue crucial para indagar en los materiales disponibles en la Planta de Clasificación de la Ciudad y estudiar las potencialidades de reconversión a través del estudio de casos locales e internacionales que trabajan con estos materiales.

Se trabajó con ejes de desarrollo como el *Compromiso Ciudadano* y el *Consumo Responsable* (Ubierno, 2014) siendo estos facilitadores de una Economía Circular posible en Santa Fe.

Objetivos

El objetivo general de esta investigación fue llevar a cabo un análisis y documentación de los tipos de Residuos Sólidos Urbanos Secos (derivados de la selección en la Planta de Reciclaje de la ciudad de Santa Fe) e identificar sus potencialidades para ser recuperados a través de la generación de productos u objetos de uso cotidiano con una impronta de Diseño. Asimismo, fomentar e impulsar la generación de nuevos emprendimientos en la Ciudad y concientizar a la comunidad sobre la problemática de los residuos y la importancia del trabajo cooperativo. También se trató de documentar y analizar el funcionamiento de la Planta de Reciclaje haciendo foco en el trabajo de separación de residuos; conocer las distintas instancias de reciclado existentes en la Ciudad de Santa Fe; elaborar un corpus de antecedentes a nivel local, nacional e internacional de experiencias de Diseño Industrial en que se elaboran productos a través de la recuperación de materiales de desecho; clasificar y agrupar materiales según sus potencialidades para la recuperación y reconversión en objetos de uso cotidiano; estudiar los oficios y saberes que participan en la cadena de valor de la producción local y vincularlos al presente trabajo para el desarrollo de productos.

Materiales y métodos

Esta investigación se define bajo la tipología cualitativa, de análisis, registro y documentación. Por este motivo, las temáticas se abordan a través de tres tipos de fuentes principales.

En un primer momento, las fuentes bibliográficas y los documentos generados por la Ciudad de Santa Fe resultaron clave para la justificación de lo propuesto, como así también para la consolidación del marco teórico. Asimismo, fue necesario el contacto con informantes clave a través de entrevistas que aportaron información técnica y complementaron el marco teórico. Se entrevistó a autoridades estatales involucradas en las iniciativas vigentes, técnicos especializados en temáticas ambientales y de gestión ambiental, diseñadores que trabajan asumiendo responsabilidad con el medio donde están inmersos y personas que hacen de los oficios su medio y modo de vida. A su vez, el trabajo de campo resultó fundamental debido a que fue la experiencia en el lugar y el diálogo con quienes

tienen relación directa con la materia lo que brinda los datos necesarios y las posibilidades de reconversión de la misma.

Primeros hallazgos

Los resultados alcanzados en una primera instancia tuvieron que ver, fundamentalmente, con la incorporación de un abanico de temáticas no contempladas al inicio de la investigación. Esto fue así debido a que en el transcurso del trabajo fueron surgiendo problemáticas transversales a lo largo de toda la cadena de valor de los residuos en la Ciudad. **Se halló una diversidad de agentes, actores que se interrelacionan y que entretejen un universo tan complejo como inabordable desde una sola disciplina. Es entonces que la incorporación de bibliografía proveniente de diversas disciplinas tales como las ingenierías química y ambiental, la sociología, economía, entre otras resultó esencial para llevar adelante la investigación.**

En relación con esto, el trabajo fue adquiriendo una perspectiva más enfocada en las cuestiones socioculturales que atañen a la cadena de valor de los residuos: desde los ciudadanos en su carácter de generadores de residuos, hasta quienes viven de recuperar los materiales de desecho como cooperativas y empresas



Uhru Diseño Sustentable. Su materia prima es la madera.

recicladoras. Así es que se incorporaron nociones no previstas pero esenciales para la continuidad del proyecto, tales como el Compromiso Ciudadano y el Consumo Responsable que, junto a la de Economía Circular sí contemplado al inicio de las actividades, permitieron formar una relación triádica e indivisible. Todo esto puede englobarse bajo el concepto paraguas de Desarrollo Sustentable.

Un resultado que deriva de lo mencionado es el hallazgo de líneas de investigación que por cuestiones de tiempo, extensión y competencias disciplinares no fueron aquí abordadas. Entre ellas pueden mencionarse el urgente planteamiento de alternativas al Relleno Sanitario de la Ciudad de Santa Fe – que en el año 2017 le quedaban poco más de cuatro años de vida útil y no hay otro proyecto en cartera que no sea su ampliación-. Por otro lado, es necesario mejorar sustancialmente el proceso de separación en origen de los RSU domiciliarios: como pudo constatarse en una visita a la Planta de Clasificación de Residuos Secos, la separación en los hogares en la ciudad era deficiente. Se detectó la necesidad de incorporar en los planes de estudio de la carrera de Diseño Industrial temáticas relativas a la Sustentabilidad. El profesional del Diseño no puede mantenerse ajeno a las exigencias del paradigma actual y debe actuar en consecuencia. Esto deriva en otra línea de investigación que se pregunte por el futuro del quehacer del diseñador: ***¿Cuál será el diseño del futuro? ¿Habrá Diseño? ¿Puede concebirse como Diseño Industrial una solución intangible?***

Emprendimientos locales comprometidos con el medio

En lo que respecta a emprendimientos de la ciudad de Santa Fe y la región, se detectaron unos 19 emprendimientos que hacen del material de descarte la materia prima para la elaboración de sus productos. El número es tentativo, ya que se obtuvo a través del rastreo en el Registro Único de Diseñadores, facilitado por el municipio y que está en constante actualización. Por eso es importante aclarar que los datos aquí presentados son los obtenidos hasta julio del 2018. Asimismo, se hizo una búsqueda en la web para obtener otros casos que no figuren en el Registro oficial.

En paralelo a estas indagaciones, y como parte de los objetivos propuestos en el inicio de las actividades, se tomó el Estudio de Caracterización de Residuos Sólidos Urbanos y se extrajeron algunos de los materiales allí presentes para describir su potencialidad de ser reconvertidos a partir del trabajo manual. Esta selección se realizó a través del cruce de dicha información con la del Registro Único de Diseñadores buscando emprendimientos que trabajan con los materiales disponibles en el Complejo Ambiental.

Material	Mi PyME que recupera	Rubro	Cant. del material (tn. anuales)	% peso total de RSU	Síntesis del perfil ambiental del material
Madera	Uhru Diseño Sustentable	Mobiliario	404	0.59	Recurso renovable, mientras se respeten los tiempos naturales. El reciclado más común es a través del triturado y aglomerado con resinas para formar placas de MDF, OSB y Hardboard
	De los palos	Objetos			
Textiles	Facharrabata	Accesorios del vestir	1763	2.59	Fibras de algodón natural: recurso renovable, biodegradable y reciclable. Puede existir toxicidad en seres vivos en los procesos de teñido.
	Diseño Sin Fin	Objetos			
Papel y Cartón	Vera Cartonera	Objetos	7090	10.4	Recurso derivado de material renovable (madera, fibra de caña de azúcar). Gran uso de agua dulce para producción (500 a 1500 litros de agua por kg de papel) por lo que muchas plantas fabricadoras se ubican cerca de ríos. La producción de papel representa el 35% de los árboles talados en el mundo. El consumo de papel por persona al año en Argentina es de 42 kg. Originalmente, el reciclado de papel provenía de descartes textiles.
	CasaBuu	Objetos			
	Artesanías Mili	Objetos			
	Muuh!	Objetos			
Goma/caucho (Elastómeros)	Muta	Accesorios del vestir	501	0.73	Recurso no renovable, derivado del petróleo. No reciclable. Residuo sólido persistente (no se degrada). Los neumáticos son el principal producto realizado con elastómeros.

Reflexiones finales

Si bien este trabajo surge de investigar una temática a través de las Becas de Iniciación a la Investigación (Cientibecas) de la UNL en realidad tuvo su razón de ser a raíz de la preocupación que generan las problemáticas relativas al quehacer del diseño.

Una de las reflexiones más significativas de la investigación tiene que ver con la constante pregunta acerca de cuál es, pero sobre todo cuál será, el rol del diseñador en este cambio de era que estamos transitando. Si se entiende que muchas de las problemáticas en relación con la contaminación ambiental tuvieron que ver con el quehacer del diseño, es intención de estas líneas dejar en claro que las propias soluciones deben venir desde el mismo lugar: si pudimos facilitarle la vida a los usuarios a través del uso de materiales descartables debemos ahora saber qué hacer con esos productos que aún flotan en el océano.

Es necesario comprender que en este cambio de paradigma que nos encontramos atravesando, muchas disciplinas deben resignificar sus implicancias tradicionales. Y entre ellas se encuentra el Diseño. Si tradicionalmente el diseñador estaba enfocado en desarrollar nuevos productos que satisfagan las necesidades de las personas, ahora debemos saber qué hacer, por ejemplo, con los residuos que ese mismo producto, en interacción con otros, generó. El objetivo debe seguir siendo el mismo: satisfacer las necesidades de las personas.

La pregunta es si esas necesidades siguen siendo las mismas que hace 100 años, cuando el diseño dio sus primeros pasos en términos de como lo conocemos hoy. Lo deja claro Luján Cambariere (2015) cuando hace referencia a Ezio Manzini:

“Manzini, mediante una metáfora, instaba a tener sensibilidad ecológica para prestar atención al objeto más grande de todos: nuestro planeta. [...] El rol del diseñador no es sólo el de producir sino el de recoger sus propios productos al final del ciclo de vida y encontrar el modo de revalorizarlos. Un hacer que entienda el deshacer. Regenerar las condiciones que permitan una vida futura. Una cultura con nuevas cualidades como la de hacer surgir objetos de los desechos.” (p. 117).

Las conclusiones a las que arribamos a partir de las entrevistas en profundidad y el trabajo de campo están vinculadas a lo que resta por hacer en materia de Residuos Sólidos Urbanos: impulsar aún más la separación de residuos en origen; buscar alternativas a la ampliación del relleno sanitario de la Ciudad; mejorar la metodología mediante la que se recaban los datos estadísticos (Panel de Hogares,

Observatorio Social de la UNL) y, finalmente, profundizar en materia de concientización a la ciudadanía.

Asimismo, las observaciones realizadas durante esta investigación ratifican la relevancia de las políticas públicas implementadas en los últimos años (del 2011 al 2018) relacionadas a las Industrias Culturales del sector Diseño: considerar a las MiPymes como espacios propicios para la generación de puestos de trabajo y que movilizan la cadena de valor. Es necesario continuar y profundizar este tipo de iniciativas dirigidas a quienes, mediante el ejercicio del Diseño, hacen del agregado de valor su diferencial como emprendimiento. En esta línea, incentivar aspectos de Sustentabilidad es esencial para que estas pequeñas industrias sean exitosas en el largo plazo. A su vez, continuar propiciando acciones en materia de sensibilización socio-económico-ambiental a los emprendedores es crucial para ir en pos de un desarrollo sustentable.

En lo que respecta a la problemática de los Residuos Sólidos Urbanos es fundamental la participación de los Diseñadores-emprendedores en aras de lograr una ciudad más sustentable. Los ejes de acción pueden estar vinculados al diseño -o rediseño- de productos bajo una mirada sostenible; o bien, a través de procesos de articulación entre los distintos actores de una sociedad, incluyendo al Estado. Esto es con el fin de definir acciones, actividades y, en definitiva, políticas públicas que planteen soluciones a la temática. Tal vez de esta manera pueda darse respuesta al interrogante acerca del futuro rol del diseñador industrial. En este sentido, a lo largo del trabajo se hace referencia a la concepción del Diseñador como un agente de cambio que a través de sus productos genera hábitos y, consecuentemente, crea cultura. Su rol de operador cultural lo transforma en un profesional necesariamente comprometido por lo que pasa en su entorno.

Si hasta ahora el diseñador se ocupaba de tomar las variables del entorno y entretejerlas para llegar a un producto, lo que debe hacer ahora es dar un paso más y llegar a una solución, a través -o no- de un producto. En este aspecto, las universidades poseen un rol esencial en la formación de profesionales involucrados en el quehacer cultural. El hecho de que en la Ciudad de Santa Fe se esté dictando en dos Universidades Nacionales la carrera de Diseño Industrial significa una oportunidad única de mirar las problemáticas del entorno desde un enfoque integral, que para el ejercicio del diseño es natural.

A lo largo de este trabajo y, sobre todo a partir de la lectura bibliográfica, pudo entenderse que el mundo de hoy necesita cada vez menos cosas (Leonard, 2014). Entonces, *¿qué diseñaremos en el futuro?*

Las palabras finales serán aportadas por Cambariere (2017) que se consideran justas para la reflexión que de este trabajo...

“Lo que es claro es que diseño no puede implicar dar forma a un número siempre mayor de objetos. Dicho de otra manera, diseño no puede significar sólo fabricar nuevos productos. Se trata más bien de elaborar un nuevo paradigma para la práctica y nuevas posibilidades para la producción.” (p. 119)

Bibliografía

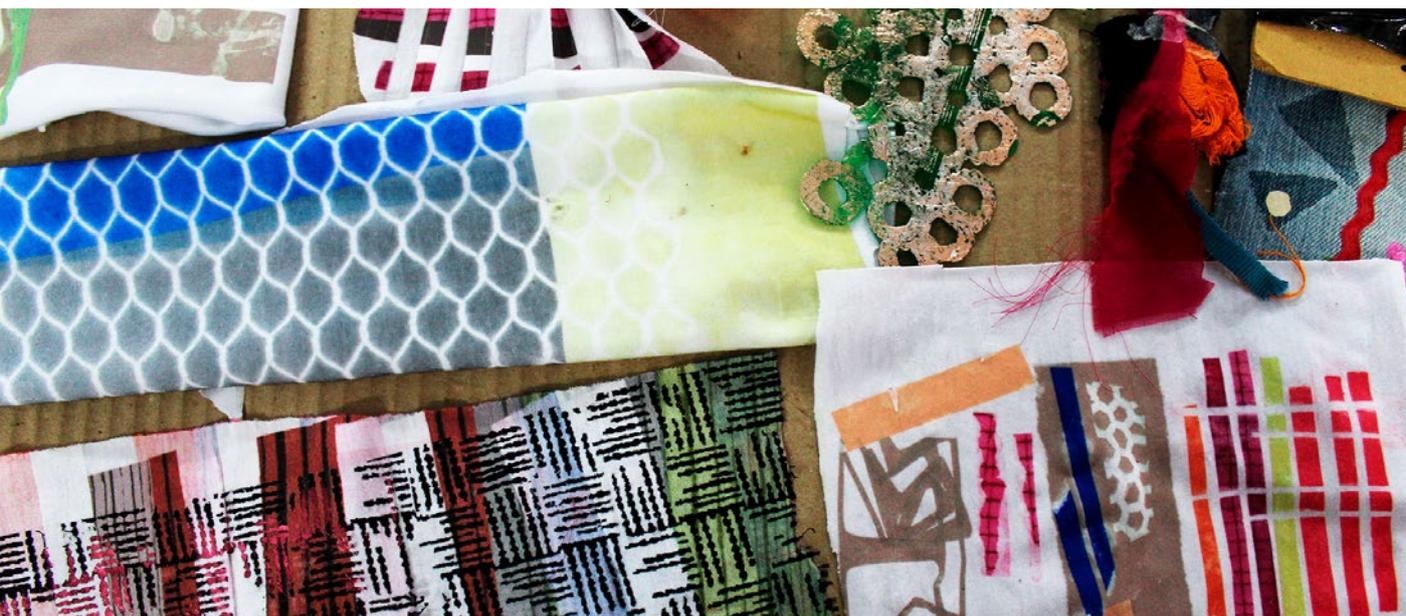
CAMBARIERE, L. (2017) *El alma de los objetos. Una mirada antropológica del diseño*. Buenos Aires, Argentina. Editorial Paidós.

LEONARD, A. (2013) *La historia de las Cosas. De cómo nuestra obsesión por las cosas está destruyendo el planeta, nuestras comunidades y nuestra salud. Y una visión del cambio*. Versión en español: Buenos Aires, Argentina. Editorial Fondo de Cultura Económica.

UBIERGO, A. (ed.) (2014) *La gestión integral de Residuos Sólidos Urbanos en la Ciudad de Santa Fe*. Santa Fe, Argentina. Ediciones UNL.

Fotografías

Laura Badella; Mariana Torres Luyo



Identidad cultural y Diseño: construir de forma colectiva

Autor:

Lautaro García Fontana.

Cientibeca-UNL, 2017. **Directora:** Laura Badella.

Presentación de artículo:

Cientibeca UNL | Presentación en Encuentro de Jóvenes Investigadores, EJI-UNL. 2017.

Palabras claves: Diseño mancomunado; Poética; Semiótica; Colección regional.

En el marco del “Plan de Fortalecimiento de las Industrias Creativas del Sector Diseño de la Ciudad de Santa Fe y la región” se trabaja sobre un caso paradigmático: la colección colaborativa de diseño regional que se desprende como sustrato material del Laboratorio interdisciplinario de Diseño. Dado el vasto desarrollo de las industrias creativas en la región se observa cómo se traduce un discurso colectivo y de identidad construida en torno al Litoral sobre la producción material de diseño, arte y artesanía.

En continuación con las políticas públicas que la Secretaría de Cultura de la Ciudad de Santa Fe gestó y promovió, la labor de la investigación se centró en el desmontaje y análisis del Laboratorio de Diseño Interdisciplinario (LAB) realizado en el marco del vigente Plan de Fortalecimiento y desarrollo para emprendedores de la Ciudad de Santa Fe y la región: AL-Invest 5.0. De forma fundamental se focalizó el objeto de estudio en el sustrato material que resultó del LAB, una colección de objetos de diseño regional y colaborativa, para desvelar las principales líneas de una poética colectiva del Litoral argentino.

El desarrollo del trabajo de investigación se estructuró a partir de una metodología cualitativa con una fuerte impronta en el campo desde la observación y registro del LAB y a partir del contacto con los diferentes actores que fueron partícipes de los ciclos de formación y actividad estipulados para la primera etapa. La información obtenida fue traducida cuantitativamente por medio de la herramienta de análisis operativo: nonágono semiótico (Guerri, 2014). A su vez, el análisis de los datos obtenidos se realizó considerando tres categorías teóricas rectoras a saber: 'poética' como función del lenguaje y aplicación en el texto de diseño; 'litoral' en pos de una definición contextual que ahonde sobre el entorno y el paisaje creativo; e 'identidad' considerando los conceptos de construcción intersubjetiva y huella cultural.

Tanto la continuación del análisis del caso desde una primera interpretación de datos de tipo cualitativos (definición de los niveles sintáctico, sintagmático y pragmático; circuito de la comunicación en dimensiones y funciones síntesis) como, en una segunda instancia, la resignificación de los datos cuantitativamente en su sistematización en los espacios de relación lógica del nonágono permitieron la construcción de redes más precisas en los modos de asociación y relación que cada categoría engloba. También propició la generación de una mayor en la que todas las predecesoras confluyen para construir una poética litoraleña. Ahora bien, es fundamental en relación con la hipótesis del trabajo asumir que: sí existe una red inmaterial de sentidos, que construye identidades individuales y colectivas, en una poética regional. En el caso seleccionado para la investigación, la anterior se ve reflejada en una colección colaborativa de diseño regional que nos permite desmembrarla y sistematizarla. No obstante, la poética actúa en un ecosistema cultural donde el sentido es construido de forma holística e intersubjetiva, así que excede el sustrato material del caso para instalarse en forma poco más consciente en la capacidad proyectiva de los emprendedores locales y representativa en los diferentes niveles de producción artística/creativa.

A su vez, al convivir con la mirada crítica y reflexiva de las personas del entorno

Sobre ciertas normas y convenciones regulan un lenguaje que se actualiza en la mirada de cada lector e incorpora a su lógica primaria nuevas formas de textos y objetos. Sobre ejes centrales, en las redes, el yo y el tú presente/futuro pueden re-construir el discurso poético en función de su ecosistema cultural particular. En esto la poética –en forma de redes– atraviesa el mundo social de las personas para sobrepasar el caso particular de estudio; se constituye como un texto abierto e inaugura un inagotable universo de construcciones de identidad y de posibilidades de innovación.

En esta clave es que la red de sentido adquiere un nuevo valor y es más pertinente para el desarrollo del proyecto de investigación del CAI+D. Las redes, al adoptar el funcionamiento de un género discursivo del diseño e incorporar la actualización como un factor inalienable de su estructura, se constituyen como posibles herramientas pedagógicas, capaces de ser trasladadas al aula para analizar casos de identidad y construir metáforas en torno a proyectos de diseño. Esto sería a través de la asociación consciente de signos y categorías de sentido que definen a un ecosistema cultural de análisis específico, sobre el cual se necesita generar un espectro de posibilidades de proyecto en relación con los ejes que cada red construye y los sentidos derivados que de éstas salen.

La colección actúa bajo un sistema semiótico connotativo y en esa dirección es posible identificar grandes áreas de sentido o ejes centrales que engloban signos constituyentes más pequeños; la noción de red busca poder exponer esta condición en una expresión gráfico-conceptual. Para la pertinencia epistemológica de éstas, el desarrollo constructivo se fija sobre el análisis ejecutado con el nonágo semiótico. En eso, las redes construidas son cinco, la última globalizadora de las primeras y entendida como el género poético del diseño regional que funciona en torno al ecosistema cultural de estudio.

Las construcciones son:

RED DE COLOR – Construcción de sentido a partir de un código cromático

En los objetos de la colección se identifican combinaciones de colores que utilizan tonos de elementos del entorno y el paisaje Litoral. En esta red se expresan a partir de los tópicos ‘Litoral’, ‘Flora’, ‘Fauna’, ‘Artificial’ y ‘Natural’, las armonías de color, detectadas como equilibrios análogos que se diversifican en otras formas a partir de las sub- categorías específicas.

Litoral

/costa; barro; choza; agua de río; madera; junco; follaje; isla; llanura; concreto; ladrillo; puerto; aurora; ocaso/



Flora

/ceibo; amapola; flor de azúcar; el camalote y su flor; espadaña; junco; llanura; sauce; lapacho; laurel; palo borracho/



Fauna

/huevo de sapo; patí; dorado; armadillo; colibrí; tero; yaguararé; víbora coral y yarará; pato; cisne/



Artificial

/puente; edificios; catelería; autopista; casa; pequeñas embarcaciones; parquizado; automóviles; contaminación lumínica/



Natural

/aurora; ocaso; isla; noche; estrellas; flora; fauna; costa; cielo; llanura; sol/

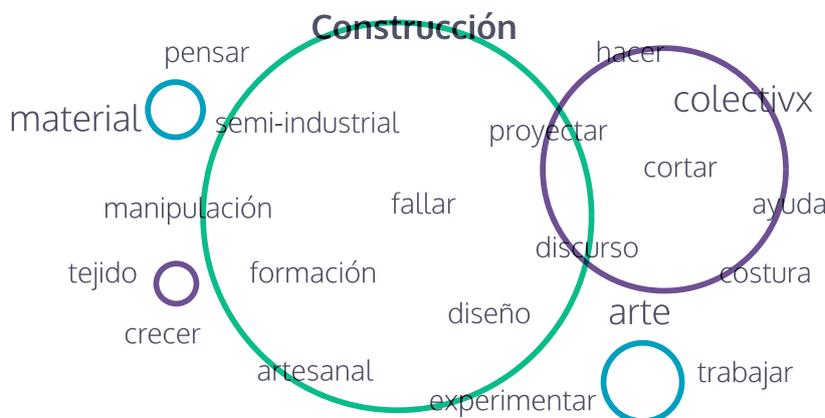


* construcción de sentido a partir de un código cromático

RED DE PROCESOS – Construcción de sentido a partir del hacer productivo

Aquí la red toma una forma otra donde los vínculos entre los conceptos y sentidos son mayormente azarosos; la expresión refiere más a la multiplicidad de miradas que las personas realizan sobre el hacer, los procesos y la proyección de objetos.

RED DE MATERIA – Construcción de sentido a partir del lenguaje material



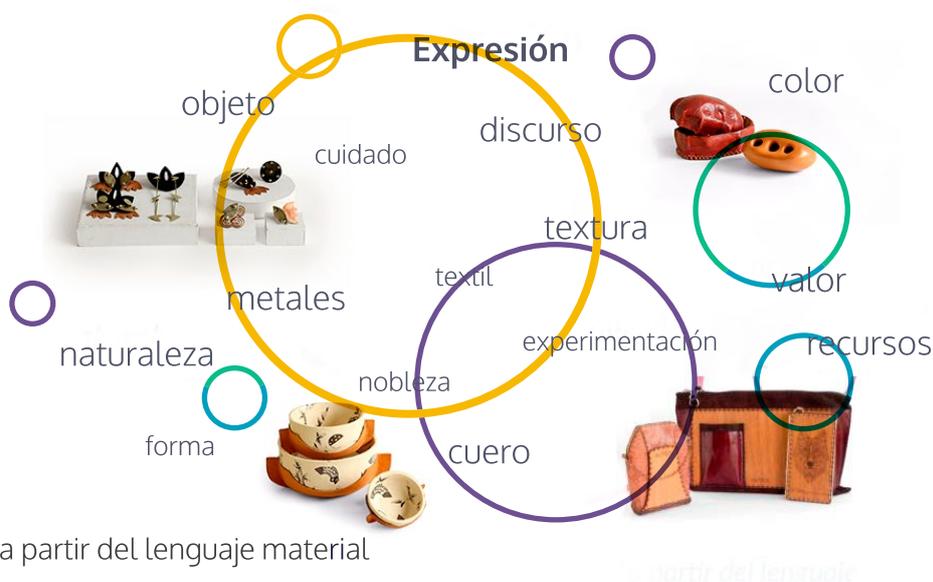
“donde surge lo nuevo es en esto, en la experimentación de los materiales... para mí es fundamental ese contacto, en el hacer, en la manipulación de la materia.”

Eugenia Lo Valvo
PRODUCTORA LOCAL

* a partir del hacer productivo

RED DE MATERIA – Construcción de sentido a partir del lenguaje material

En el caso de la tercera, el sentido es construido incorporando al objeto per se. Aquí los componentes inmateriales ya encuentran un acercamiento directo con éste. Se puede observar en las aglomeraciones cómo los objetos conforman síntesis de materia, proceso y color; muestran posibles combinaciones que son extraídas de un repertorio común. El repertorio común de elementos es la base de la poética; son, al igual que en las categorías del color, aquellas marcas que recuperan los diseñadores (ya sean naturales, artificiales o imaginarias) para la producción de objetos que responden a una identidad colectiva. A través de estos elementos es que los productores creativos, de cualquier entorno, pueden metafórico su espacio, su contexto. Estas marcas existen en todas las personas que construyen la cultura del litoral, existen aunque muchas veces se desconozcan o se internalicen de forma inconsciente; como pista, allí radica en gran medida el valor de esta investigación: en materializar la sustancia cultural

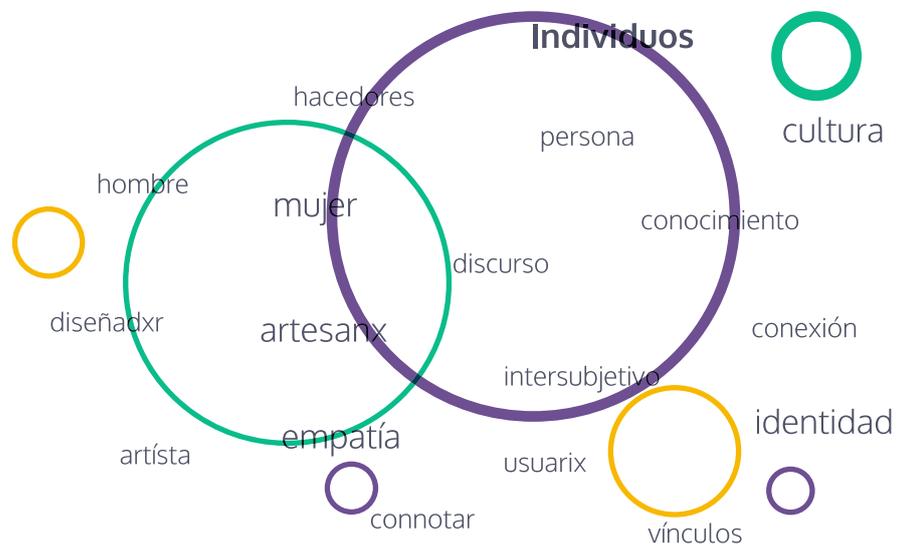


* a partir del lenguaje material

RED DE PERSONAS – Construcción de sentido a partir de los hacedores y las personas

La cuarta red es de gran importancia para la construcción poética pues genera sentido a partir de la influencia de las personas sobre el objeto. Abarca los individuos como constructores de la materia, diseñadores, productores, clientes, usuarios. A su vez que incorpora en su trama las maniobras empáticas que motivan la acción de estas personas considerándolos como sujetos activos de producción. Aquí, intervienen todos aquellos actores involucrados en el proceso de significación del producto más las acciones que los motivan a la apropiación y

la producción. En este aspecto, esta red es una expresión clara de que el sentido es intersubjetivo; reúne en un mismo espacio el intercambio de perspectivas que los sujetos culturales cruzan al vincularse con los objetos, en este caso, de la colección. Así se constituye en una visión global un grupo de actores que no solo se vincula por un entorno en común sino también por los grados de adherencia discursiva que encuentran en las producciones de diseño local. Los primeros se identifican no solo por un paisaje sino por un texto (poética) que habla de vínculos interpersonales a partir de elementos que son representativos para todos los agentes de esa comunidad cultural generada.

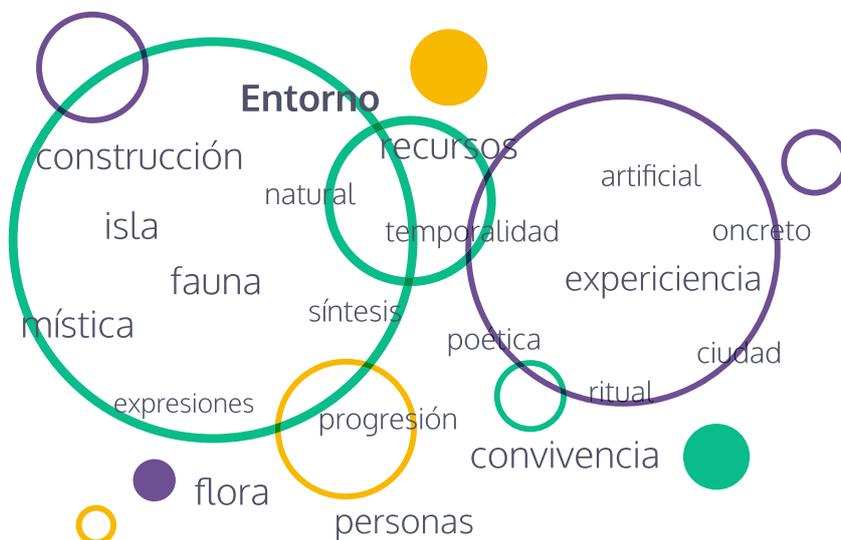


* a partir de los hacedores y las personas

RED CULTURAL – Construcción holística de sentido a partir de un ecosistema cultural

Ahora bien, se ha llegado a la última red construida; más amplia que las anteriores. Retomando, se puede sugerir que la poética en el discurso local es identidad y que a su vez se encuentra construida por diferentes personas de un ecosistema cultural. Es decir que la ‘identidad cultural’ se construye de forma intersubjetiva, en otras palabras, se construye por medio de la superposición y fusión de las subjetividades de los individuos. También se puede expresar en relación con esto último que el objeto es construido a partir del concepto y la noción de entorno que el diseñador tiene; el juicio valorativo que el consumidor aporta sobre el grado de representación individual que cumplimenta, o no, el producto y también de las líneas estéticas y visuales que los hacedores del arte y la artesanía aportan

al repertorio cultural. Así de compleja suena la poética pero no todo es caos sino lo contrario: es orden y composición de las diferentes visiones que existen del entorno. Por eso, se presenta esta red que se ha desarrollado como una que engloba a las anteriores y trabaja desde la interrelación de factores, desde el ecosistema cultural de la región. La red cultural es una aglomeración de aglomeraciones; es un sentido mayor que se complementa con todas las áreas de la producción de diseño, arte y artesanía, así como con todos los actores y el paisaje litoraleño. Es en este sentido, que al comienzo se comentaba que esta última red se conforma como el género poético del diseño regional, pues actúa como tal: la poética y el género son el lenguaje del ecosistema cultural y si bien existe este marco referencial, es importante entender que no es una conformación estática, más bien es un espacio de construcción constante que profundiza sobre el pensamiento colectivo en una representación dinámica, donde nada es absoluto y todo actualizable. La poética es permeable y se conforma evolutivamente, incorporando y reforzando valores que –de forma metalingüística– hablan de sí misma, de su origen y su desarrollo. Por eso tiene un vínculo tan fuerte con el Diseño. Porque la poética, al igual que la disciplina, es capaz de crear sentido para las personas y por las personas; aporta a una identidad colectiva desde la propia identidad del individuo a la vez que completa esta segunda incorporando la dimensión social de la cultura.



“Justamente espejo formas, síntesis... que me rodean, que puedo tener en frente o caminado por el puente hacia la costa.”

Adriana Ceña
EMPREDEDORA CULTURAL

* a partir de un ecosistema natural

Bibliografía

FRAENZA, F.; PERIÉ, A. (2015). *El diseño, del sentido a la acción*. Córdoba: Ed. Brujas.

GUERRI, C. (2014). *Nonágono Semiótico, un modelo operativo para la investigación cualitativa*. Buenos Aires: EUDEBA.



Urbanismo táctico: creación de espacios con participación ciudadana. El caso del Parque Norte en la ciudad de Santa Fe

Autor:

Augusto Domenicone.
Cientibeca-UNL, 2019. **Directora:** Adriana Sarricchio.

Presentación de artículo:

XXVII Jornadas de Jóvenes Investigadores AUGM. 2019

Palabras claves: Ciudades Creativas; Urbanismo Táctico; Dispositivos Espaciales.

Dentro de tres décadas, el 68% de las personas del mundo van a vivir en entornos urbanos por lo que existirá la demanda de nuevas formas de gestión y planificación de las ciudades. Teniendo como hipótesis que el Urbanismo Táctico construye entornos creativos en espacios que se presentan potencialmente como campos de acción, innovación y creatividad, convirtiendo a la ciudad en un laboratorio de experiencias orientadas al mejoramiento del hábitat y a la búsqueda de identidad de los espacios con la participación activa de la ciudadanía, nuestra investigación se plantea abordar la creación de dispositivos espaciales como dinamizadores de procesos creativos de interacción en el territorio.

La participación en un trabajo de investigación en la Carrera de Arquitectura y Urbanismo, en el contexto de “Ciudades Creativas: aportes a la enseñanza del arte y el diseño”, posibilita extender los límites de los talleres proyectuales estableciendo puentes con una problemática específica, que al contar con un sólido apoyo desde las estrategias públicas, permite el reconocimiento, participación y evaluación en forma directa del impacto que las acciones propuestas, tienen sobre la ciudad y la sociedad en su conjunto.

En este sentido, se entiende al arquitecto como un operador transformador de la ciudad por lo que la investigación se propuso, en el contexto de las políticas implementadas por el Gobierno de la ciudad de Santa Fe, enfatizar en intervenciones que promuevan la participación y la igualdad en la ciudad.

A partir de la elaboración de un diagnóstico en diferentes sectores urbanos esta investigación contribuye a descubrir el potencial en cada una de las áreas, instalando capacidades en las personas para avanzar en la construcción de espacios de los que puedan apropiarse. El Urbanismo Táctico es una respuesta a los inconvenientes del proceso convencional de desarrollo de las ciudades, que involucra a los vecinos en la construcción misma de la transformación urbana anhelada (Lydon, 2012). También, aunque el contexto y el motivo son diferentes, Jane Jacobs (1961) expresa que la inclusión de la ciudadanía en la creación del espacio urbano es esencial para afrontar los nuevos desafíos. “Las ciudades tienen la capacidad de proveer algo para todo el mundo, sólo porque, y sólo cuando, están creadas por todos” (ídem).

Así, se pueden configurar herramientas útiles como dispositivos proyectuales para la generación de propuestas creativas. Entonces, se promueve el trabajo mancomunado entre programas desarrollados por la Municipalidad de Santa Fe: Santa Fe, ciudad resiliente y Urbanismo Táctico.

En este marco, en el que el conocimiento es el recurso estratégico que permite observar de manera aguda los fenómenos característicos de cada región se busca potenciar el desarrollo de ideas creativas tanto en el diseño como en las economías locales, con la activa participación de los vecinos.

Estos dispositivos dinamizan procesos de crecimiento y desarrollo en distintos barrios de la ciudad de Santa Fe. En este caso, operamos en el fragmento de Parque del Norte, que se encuentra dentro de un programa de desarrollo de espacios públicos en el sector norte de la ciudad.

Objetivos

El arquitecto interviene como agente transformador del fenómeno de la ciudad, con una mirada atenta a la dimensión social que implica reconocer la complejidad del sujeto en relación con otros sujetos y con el hábitat; se toma a la ciudad como territorio de interacción de todos los diseños y las artes. Desde este enfoque, la investigación genera nuevos entornos creativos en espacios que se presenten potencialmente como campos de acción, innovación y creatividad en la ciudad (“Santa Fe, ciudad resiliente”), convirtiendo a la misma en un laboratorio de experiencias orientadas al mejoramiento del hábitat y a la búsqueda de identidad de estos espacios con la participación activa de la ciudadanía (“Urbanismo Táctico”).

Ciudades Creativas

La presente investigación “Urbanismo Táctico: creación de espacios con participación ciudadana. El caso del Parque Norte en la ciudad de Santa Fe” se concibe dentro de Ciudades Creativas como una aplicación del término utilizado por Charles Landry (2000) quien entiende que la cultura es clave para el fortalecimiento de la innovación de una ciudad, la revitalización de su economía y su capacidad para adaptarse a los cambios globales. A su vez, enfatiza que las ciudades creativas se vinculan con cinco palabras claves: curiosidad, imaginación, creatividad, innovación e invención (Landry, 2000).

De cierto modo, se encuentra análoga a la definición que expresa Carlos Churba (2014) cuando sostiene que actualmente existe un grupo de conceptos que van prefigurando una realidad que se avecina. Es posible, entonces, considerar dentro de este grupo al Urbanismo Táctico como una estrategia innovadora creativa (Churba, 2014).

Así, el Urbanismo Táctico se alza como una metodología para hacer ciudad a través de acciones concretas a corto plazo para planificar a largo plazo, con la participación de los ciudadanos involucrados en el proceso. También, el método con el cual el Urbanismo Táctico interviene en el sitio guarda relación con la idea que expresa Landry (2000) de entender la ciudad como un organismo de enseñanza.

En relación con el modelo de Ciudades Creativas, la creatividad y la innovación adquieren un rol protagónico para la configuración de ciudades que se construyen como espacios de convivencia, de innovación y creatividad (CAI+D. FADU-UNL, 2016). Respecto al involucramiento ciudadano, Francisco García García (2017) entiende a la ciudad como el espacio de construcción colectiva por ex-

celencia donde confluyen la actividad de todas las ciencias, el sentido de todas las miradas, el deseo de todas las conquistas humanas y la solidaridad de toda generosidad.

La ciudad es la cristalización de la actividad creativa del hombre, la solución a los problemas que surgen en el vivir cotidiano y la expresión de las acciones humildes y egregias de la cultura humana. Es contenido y continente, actividad y descanso, lugar de encuentro y punto de partida, soledad y muchedumbre, bullicio y silencio. (García García, 2017).

Por lo dicho, la investigación constituye una contribución a “Ciudades Creativas: aportes a la enseñanza del arte y el diseño” siendo de especial interés para reflexionar sobre la incorporación de recursos que intervienen en la construcción colectiva de procesos creativos.

Contextualización de Santa Fe

En términos ambientales y paisajísticos, la ciudad goza de una posición singular en virtud de que sus límites son mayoritariamente fluviales y más del 70% del territorio está conformado por ríos, lagunas y bañados (Figura 1). Además, se puede decir que el proceso de urbanización que se dio durante el siglo pasado sobre los valles de inundación de los ríos Paraná, al este, y Salado, al oeste, en simultáneo con el desarrollo del ciclo de crecientes ordinarias y extraordinarias de los ríos que provocaron daños, exigieron la construcción de defensas y obras complementarias (Aguirre Madariaga, 2009). Lo dicho, es importante para entender el proceso actual.

En 2007, unos meses después de la inundación por precipitaciones que azotó la ciudad, con graves consecuencias para la población y en un contexto global amigable para la producción de propuestas creativas e innovadoras, Santa Fe decidió hacer de la gestión de riesgos una política de estado. Así, a partir de la inclusión en el programa 100 Resilient Cities de la Fundación Rockefeller, formalizó su estrategia de resiliencia. Para caracterizar la estrategia es conveniente comenzar definiendo aquello que entendemos por resiliencia. Según la Real Academia Española (2019) el término deriva del latín *resiliens* que significa la capacidad de adaptación de un ser vivo, en este caso la ciudad, contra un agente perturbador o un estado adverso.

La estrategia de resiliencia se organiza a través de cuatro pilares, trece objetivos y cincuenta iniciativas que contribuyen a la visión de la ciudad. Los pilares están contruidos a partir de los impactos detectados, ilustrando el enfoque transversal de la misma. Agrega, además, la aspiración por una ciudad que se anima a in-



Figura 1. Situación geográfica de Santa Fe.

novar y transformarse, a liderar el desarrollo regional y crear oportunidades de crecimiento para todos, siendo capaz de aprender de sus problemas y superarse, con una comunidad activa, que valora la vida y convive con sus ríos (Santa Fe Ciudad, 2019). Según lo expresado, la estrategia de resiliencia prevé determinadas obras para cumplir con los distintos propósitos.

Urbanismo Táctico

Según la División de Población del Departamento de Asuntos Económicos y Sociales de las Naciones Unidas (2018), la población urbana mundial creció rápidamente de 751 millones, en 1950, a 4200 millones, en 2018. El continente asiático, a pesar de su nivel de urbanización relativamente bajo, alberga al 54% de la población urbana del mundo.

Posiblemente, para el año 2050, la población urbana alcance los 6,7 mil millones de habitantes, aumentando en un 68% respecto a los 4,2 mil millones actuales (Figura 2), en el cual, aproximadamente el 90% del incremento pertenece a Asia y África, aún siendo continentes cuyo nivel de urbanización no excede el 50%. El análisis también observa que, hoy en día, América Latina y el Caribe están entre las regiones más urbanizadas del mundo, con el 81% de su población viviendo en áreas urbanas, en 2018, después de América del Norte con un punto por cierto más.

La estimación de Whole Earth Discipline (2009) se aproxima a la desarrollada up supra cuando expresa que: “Al ritmo actual, 80% de la humanidad será urbana para mitad de siglo. Cada semana hay 1,3 millones de nuevas personas en las ciudades, lo que se traduce en 70 millones cada año, década tras década. Es el movimiento más grande de personas en la historia”.

Estimación del crecimiento de la población urbana mundial

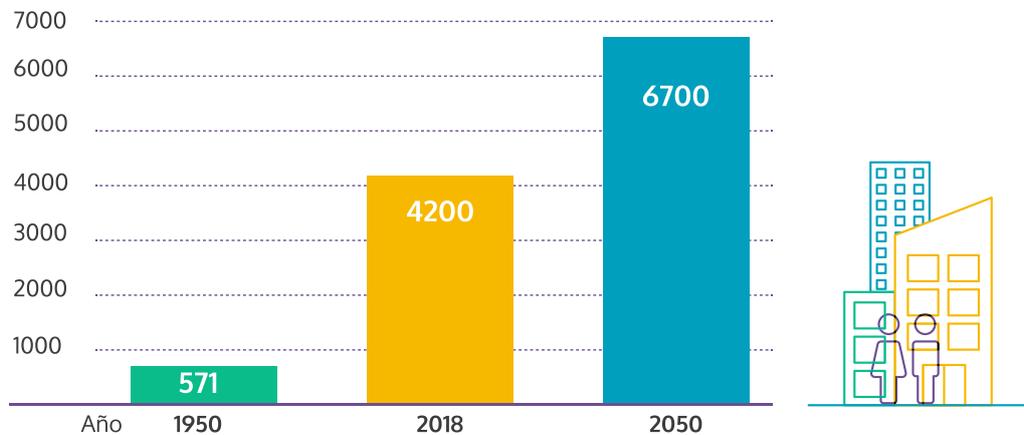


Figura 2

En términos conceptuales podríamos estar hablando de Megaciudades, término utilizado por Manuel Castells (1997) que las caracteriza como “constelaciones territoriales discontinuas hechas de fragmentos espaciales, piezas funcionales y segmentos sociales” (p. 52).

En relación con lo dicho previamente, José Manuel Guzmán (2015), integrante del Instituto de Estudios Regionales y Urbanos de la Universidad Simón Bolívar, enfatiza los atributos que gozan las ciudades como la disponibilidad de oportunidades económicas, reducción de la pobreza, menor índice de nacimientos, menor consumo de suelo y mayor sostenibilidad ambiental. De modo que la calidad de vida se convierte así en un desafío para la ciudad.

Posteriormente, explica que sincrónicamente al crecimiento de nuestras ciudades, la capacidad de planificar de los gobiernos nacionales y locales se vuelve más difícil, en consecuencia, es necesario que se exploren nuevas maneras de hacer ciudad. De ahí que la planificación, a cargo del gobierno, se ha trasladado hacia la ciudadanía. Así mismo, aborda los tres paradigmas de la planificación. En primer lugar, el control, a través de la zonificación de usos, multas y normativa, es decir, los incentivos negativos. En segundo lugar, la dirección, a través de la zonificación de formas, subsidios y planificación horizontal y estratégica, los incentivos positivos. Por último, la asistencia, donde el autor nombra al Urbanismo Táctico.

“Cuando más de la mitad de la población urbana vive en ellos, los barrios se convierten en la ciudad dominante” (Whole Earth Discipline, 2009). Por consiguiente, se detectan nuevos roles en la ciudad para el gobierno local y el planificador. Para el primero, como director, organizador, generador de confianza, apoyo y

flexibilidad institucional, para el segundo, como gestor, promotor, generador de conocimiento, negociador y responsable de las relaciones interinstitucionales (Guzmán, 2015).

Entonces, ¿qué es el Urbanismo Táctico? Para dar respuesta a nuestra pregunta Javier Vergara Petrescu (2013) de Ciudad Emergente plantea que:

“Uno de los desafíos de hacer ciudad en la era urbana es el involucramiento de los ciudadanos en la toma de decisiones” (p. 13).

Además, agrega que:

“Sin duda, las negociaciones en la planificación urbana son procesos difíciles, pero afortunadamente existen acciones a corto plazo que logran gatillar cambios a largo plazo y que ponen a la ciudadanía en el centro de la cuestión. Éstas son tácticas posibles de ser implementadas aquí y ahora, que ayudan a enriquecer el capital social de las comunidades y a comunicar la visión de un proyecto de forma efectiva”. (p. 13).

Además, es relevante realizar una revisión de los diversos procesos, teorías y conceptos urbanísticos y organizaciones, desde el comienzo del siglo XIX hasta la actualidad (Figura 3), con el propósito de derribar ciertas teorizaciones que entienden al Urbanismo Táctico como una práctica en auge pero con cierta connotación negativa y no, como el resultado de un proceso.

En adelante, deben tenerse en cuenta tres claves que pueden ser útiles. Primero, que al entenderse el Urbanismo Táctico como un prototipo de corto plazo que brinda información para la planificación de largo plazo. Segundo, que este modo de hacer ciudad no requiere necesariamente de urbanistas expertos sino, por el contrario, se construye a partir de grupos de personas empoderadas, entendiéndose como una herramienta para expandir las capacidades de las personas y promover una ciudadanía activa. Finalmente, el desafío del Urbanismo Táctico en Latinoamérica implica reconocer el valor de las acciones informales en el espacio público y orientarlo en forma de políticas públicas urbanas inclusivas de largo plazo (Vergara Petrescu, 2013).

Como expresa Guzmán (2015), aunque el papel de las intervenciones de gran escala siempre será importante para el desarrollo de una ciudad, es imprescindible reconocer que los espacios residuales y los espacios de la ciudad importan, por más pequeños que sean. El Urbanismo Táctico no sólo reconoce estos espacios sino la necesidad de colocarlos al servicio de la ciudad y la ciudadanía,

Procesos, teorías y conceptos urbanísticos
y organizaciones desde el siglo XIX hasta la actualidad

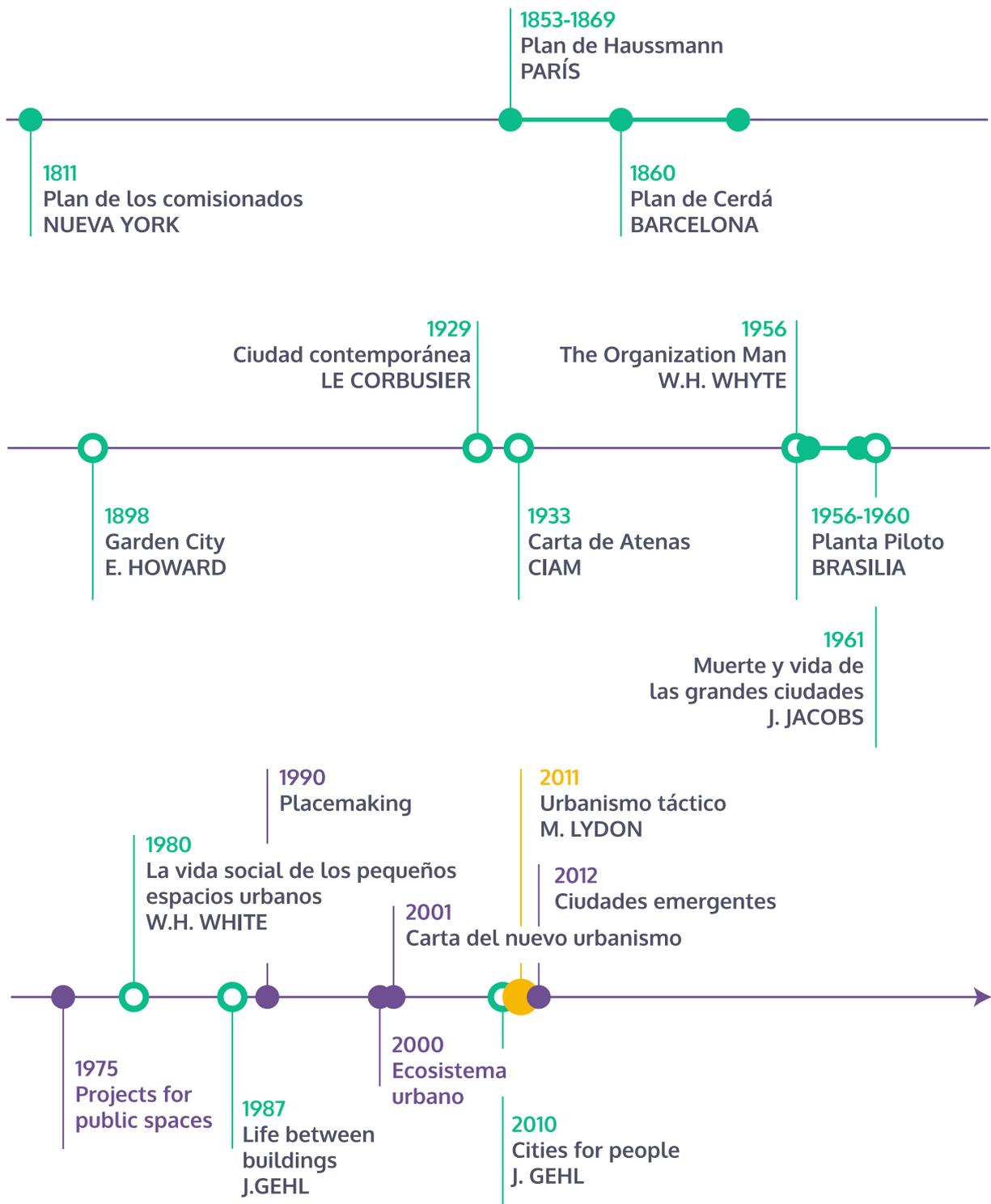


Figura 3

definiéndose como un modo de intervenir a corto plazo, otorgándole un uso al espacio no utilizado o reutilizando el espacio subutilizado, instigar al cambio, promover la participación y generar propuestas en el ámbito local.

Caso del Parque del Norte

En cuanto al lugar de emplazamiento del Parque Norte podemos decir que se encuentra en el límite norte de Santa Fe, siendo el único que tiene continuidad física y es considerado el desborde natural del casco urbano territorial. Aquí, el Observatorio Urbanístico del Área Metropolitana Santa Fe-Paraná (2011) reconoce que, aunque la extensión de la ciudad hacia esta orientación ha sido mediante un proceso paulatino de urbanización donde la apertura de calles, la delimitación de manzanas y del parcelario han sido instrumentos que dotaron al sector la condición de suelo urbano, no ha sido seguido por la extensión de infraestructura ni por la provisión de equipamiento acorde a la dimensión del crecimiento, dando lugar a una ciudad signada por la precariedad física, social y simbólica.

Se puede advertir esta situación a partir de ciertos rasgos. En primer lugar, la discontinuidad de la trama, producto de la convivencia de uso rural y urbano, generando sectores aislados y dificultando la accesibilidad. En segundo lugar, la creación de viario precario, donde las calles de tierra condicionan el uso de transporte público y privado, siendo más grave la situación en épocas de lluvia. En tercer lugar, la falta de saneamiento ambiental en los márgenes de las cavas y el ex Relleno Sanitario Municipal, que actúan como límites de crecimiento, condicionando sus entornos más inmediatos. En cuarto lugar, la ausencia de servicios básicos sin asegurar completamente la provisión de agua potable y la inexistencia del servicio de cloacas y gas natural. En quinto lugar, una cantidad de equipamientos educativos mínimos que no alcanzan a cubrir la demanda. En sexto lugar, la escasez de áreas comerciales que ayuden al abastecimiento de las nuevas áreas urbanizadas, encontrándose en una posición más desfavorable, en relación a aquellas personas que viven próximas a las avenidas que circundan el área y encuentran comercios consolidados. Por último, la inconstante creación y mantención de los espacios recreativos públicos que dificultan el uso y la apropiación por parte de los vecinos, observándose también la falta de intervenciones del sector público que actúa profundizando la división de ciertos sectores urbanos (Observatorio Urbanístico del Área Metropolitana Santa Fe-Paraná, 2011). Aun cuando se advierten problemas irresueltos, es importante destacar la actuación del Municipio de Santa Fe desde el programa existente *Santa Fe ciudad resiliente* para revertir la situación actual

"(...) de la ciudad, 'fragmentada y excluyente' hacia una ciudad integradora y facilitadora del acceso equitativo de derechos para todos sus miembros. Esto por supuesto exige entender la planificación urbana como parte de un proceso de articulación entre múltiples agentes internos y externos al barrio involucrados a partir del conocimiento sobre los principales factores que determinan o condicionan la gestión de la ciudad." (Observatorio Urbanístico del Área Metropolitana Santa Fe-Paraná, 2011: 18).

Desde 1980, Santa Fe dispone de:

"(...) un Plan Director que a través de los Reglamentos de Edificaciones, Urbanizaciones, Subdivisiones y de Zonificaciones, ha tratado de dar una respuesta racional y orgánica al proceso de urbanización y crecimiento de la ciudad. Sin embargo estos instrumentos no han logrado ser el marco para la instalación de mejoras sustanciales, evidenciándose en la deficiente calidad del hábitat de la expansión urbana que ha completado la casi totalidad del suelo municipal santafesino en estas últimas décadas, cuyas características más determinante son la precariedad y la segregación." (Observatorio Urbanístico del Área Metropolitana Santa Fe Paraná, 2011: 6)

De esta manera, el Urbanismo Táctico se revela como una estrategia creativa de articulación entre diversos actores. Debido a que los proyectos de pequeña y mediana escala, también requieren de la participación de políticos, desarrolladores, planificadores y sociedad civil, evitándose muchas veces esta última para acelerar la aprobación o construcción de un proyecto en particular, desconociendo que son los ciudadanos quienes se ven mayormente favorecidos o damnificados por las decisiones de unos pocos (Vergara Petrescu, 2013).

En Santa Fe se han realizado intervenciones concebidas dentro del paradigma del Urbanismo Táctico en particular proyectadas en el Parque del Norte (Figura 4).

Con respecto a la movilidad urbana, existen organizaciones que promueven la utilización de la bicicleta como medio de transporte. Además se implementan acciones como el sistema de bicicletas de uso público denominado "Subite a la bici", el "Día sin auto", las bicicletadas masivas o actividades organizadas y la ampliación de veredas o cruces peatonales en la zona céntrica de la ciudad.

En relación con el involucramiento ciudadano, se realizó una intervención a través de la técnica de estencil sobre un carril exclusivo para bicicletas ante el incumplimiento por parte de automovilistas.

Sobre el medioambiente, se distingue la convocatoria para la limpieza de parques

y playas con la participación de personal municipal y diferentes instituciones. Acerca del desarrollo local, se destacan, en el Parque del Norte, los talleres participativos y las intervenciones en el marco de la celebración del primer aniversario del lanzamiento de la Estrategia de Resiliencia.

Herramientas de aplicación

Para la aplicación de prácticas de Urbanismo Táctico se sugieren ciertas herramientas cualitativas, cuantitativas e híbridas utilizadas por la Fundación Ciudad Emergente (2011). Como cualitativa, el árbol de ideas (Figura 5) es un artefacto de participación ciudadana que permite socializar las inquietudes de las personas a partir del levantamiento de datos cualitativos. Como cuantitativa, el mapeo participativo es un mapa en el cual los vecinos pueden identificar espacios precisos respondiendo a un interrogante específico, entregando información valiosa desde el saber local a quienes desarrollan un proyecto para el barrio o ciudad. Como híbrida, la encuesta de percepción ciudadana es un instrumento que permite conocer la opinión de los ciudadanos respecto a una problemática, o indagar sobre oportunidades. También, el estudio de vida pública es una herramienta que permite levantar información sobre el comportamiento de las personas en el espacio público, de los elementos físicos que componen dicho espacio urbano y la carga de ocupación de peatones y ciclistas en un área determinada.

Conclusiones

En primer lugar, podemos definir a Santa Fe como una ciudad resiliente a partir de diversas operaciones que lo demuestran. Debemos entenderlo en un contexto global que promueve estas prácticas, la población urbana mundial en aumento demanda nuevas formas de gestión y, a nivel local, la gestión de riesgos como una política de Estado.

En segundo lugar, el valor del Urbanismo Táctico en Latinoamérica, como revela Javier Vergara Petrescu (2013), responde a una naturaleza propia de desafíos urbanos regionales. La aproximación del Urbanismo Táctico entendida entonces como acciones de corto plazo para generar cambios a largo plazo, pareciera guardar relación con problemáticas ciudadanas de poca participación, inequidad y gobernanza, en oposición a los casos de las ciudades de Norteamérica, donde esta estrategia surge como respuesta a la recesión económica, alimentada por la penetración de internet y los cambios demográficos internos. Vergara Petrescu exalta también el valor del Urbanismo Táctico por generar soluciones livianas, rápidas y económicas realizadas por personas con más creatividad que recursos.



Figura 4. Construcción de bancos públicos en el Parque del Norte.



Figura 5. Árbol de ideas.

Considerando la significativa presencia de economías urbanas informales en Latinoamérica, las acciones de corto plazo para solucionar problemas de largo plazo se pueden enmarcar dentro de prácticas habituales en la ciudad. Vale decir que aun en las zonas periféricas encontrar acciones rápidas livianas y económicas no es ninguna novedad (Vergara Petrescu, 2013).

“Al contrario, son de alguna forma parte del ADN de la geografía sociocultural del mundo urbano emergente. Ya sea en el ámbito de la vivienda, la economía local de un barrio o el transporte, en Latinoamérica es posible detectar soluciones ingeniosas, implementadas con bajos recursos, apelando a la creatividad individual o colectiva de las personas. Nacen como respuestas frente a un histórico escenario de escasez que hoy se encuentra en un cruce de caminos: entre una heredada informalidad y una necesaria formalización de los procesos urbanos.” (Vergara Petrescu, 2013: 17)

En conclusión, el valor del Urbanismo Táctico, así como expresa Guzmán (2015), está en el planteamiento de una alternativa sobre cómo la ciudadanía y los actores institucionales pueden intervenir en la ciudad comprendiendo que, a mayor nivel de experimentación, mayor será también la información disponible para perfeccionar estas prácticas. Actualmente, existe la posibilidad de que los gobiernos locales promuevan el Urbanismo Táctico desde lo institucional, incluso cuando estas acciones surgen para ser aplicadas en un ámbito no institucional, consolidándose así, en su gran fortaleza.

“En un mundo cada vez más urbanizado es necesario promover a la ciudad como los centros de desarrollo. La planificación nos da una serie de instrumentos que debemos utilizar para promover la calidad de vida de los ciudadanos.” (Guzmán, 2015: 27)

En adelante, la investigación se centrará en el diagnóstico del sitio, siendo necesario el reconocimiento de actividades y acontecimientos que conforman la cotidianidad de los espacios; la concientización al vecino sobre la necesidad de descubrir las posibles fisuras del sitio, entendiendo el potencial de estos espacios para la generación de nuevos entornos creativos; y el involucramiento de los mismos, a través de la implementación de diversas herramientas de aproximación como análisis de dinámicas urbanas, entrevistas, observación participante y otras, que confluyen en una propuesta dinamizadora del fragmento. Para así luego, responder la hipótesis y registrar la investigación para un posterior aporte.

Además, se proponen algunas estrategias con el propósito de lograr un análisis más sensible como cuestionarios, entrevistas, identificación de recorridos, observación participante y no participante, entre otras, que pueden confluir en una propuesta espacial acertada. Se intuye, también, que estas estrategias pueden ser el puntapié inicial para la creación de un software que permita agilizar la obtención de información respecto a problemáticas urbanas, entendiéndolo como una nueva herramienta para la participación ciudadana.

“Los prototipos urbanos de corto plazo contribuyen a vislumbrar el efecto de largo plazo que tales transformaciones podrían tener en nuestras ciudades. Nos permiten probar (y fallar) rápido y barato, de modo de poder ajustar la estrategia y escalarla, siendo así como muchas de estas pequeñas intervenciones han logrado institucionalizarse dentro de las políticas públicas y replicarse en otros contextos”. (García, 2013: 64).

Bibliografía

AGUIRRE MADARIAGA, E. (2009). *Riesgos construcción histórica y social Inundaciones urbanas. Los factores de riesgo en Santa Fe* en Aula Ciudad, fascículo 5. Gobierno de la Ciudad de Santa Fe.

CASTELLS, M. (1997) *La era de la información*. Madrid: Alianza.

CHURBA, C. (2008). Ciudades creativas. Recuperado de <http://www.carloschurba.com/>

Fundación Ciudad Emergente. (2019). *Laboratorio de tácticas y herramientas para el urbanismo ciudadano*. Recuperado de <https://ciudademergente.org/>

GARCÍA GARCÍA, F. (2017). *Actas científicas* en V Congreso Internacional Ciudades Creativas. Oporto: Icono 14.

GUZMÁN, J. M. (2015). *Ciudad. Laboratorio a escala humana* (Disertación, Instituto de Estudios Regionales y Urbanos, Universidad Simón Bolívar, Caracas).

Recuperado de https://issuu.com/jomagumo/docs/jose_guzman_-_ciudad_laboratorio_a_

JACOB, J. (1969). *Muerte y vida de las grandes ciudades*. Madrid: Península.

LYNDON, M. (ed.) (2012). *Urbanismo Táctico 2. Acción a corto plazo, cambio a largo plazo*. Chile: Ciudad Emergente

LANDRY, C. (2000). *La ciudad creativa. Un juego de herramientas para innovadores urbanos*. Londres: Earthscan.

Observatorio Urbanístico del Área Metropolitana Santa Fe-Paraná. (2011). *Capacitación y participación ciudadanas en áreas de precariedad urbana* (Proyecto de Extensión de Interés Social, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad Nacional del Litoral, Santa Fe). Recuperado de <https://www.metro-ciudades.com.ar/documento/43>

ONU-DESA. (2019). *Division of the Department of Economic and Social Affairs*. Recuperado de <https://population.un.org/wup/>

STREET PLANS COLLABORATIVE. (2013). *Urbanismo táctico Vol. 3. Casos latinoamericanos*. Recuperado de https://issuu.com/streetplanscollaborative/docs/ut_vol3_2013_0528_17

VERGARA PETRESCU, J. (2013). *Curso "Urbanismo Táctico". Clase 1*. Escuela de arquitectura UDP. Chile.

autoras
autoras

Investigadoras



Contacto

patricia@fadu.unl.edu.ar

Patricia Pieragostini

Arquitecta. Especialista en “Didáctica del Proyecto” y “Puesta en Escena y Escenoarquitectura”

Arquitecta, Especialista en “Didáctica del Proyecto” y “Puesta en Escena y Escenoarquitectura”. Directora de Enseñanza de Grado y Pregrado de la FADU-UNL.

Profesora Titular Investigadora Cat II de la FADU-UNL en las cátedras “Taller de Diseño Básico” y “Taller de Proyecto Arquitectónico I”. Está a cargo del Área de Cultura en las Tecnicaturas a Distancia de FADU-UNL, del “Taller de Lenguaje Corporal” de FHUC-UNL y a estado a cargo del Curso de Munigestión UNL “Gestión Cultural Pública y Desarrollo Sostenible”.

Dirige las investigaciones “Ciudades Creativas: Aportes a la Enseñanza del Arte y el Diseño” y “Diseño e Innovación para el desarrollo de prácticas artísticas inclusivas. Aportes para la enseñanza del diseño y el arte en la FADU-UNL: el caso del Museo de la Constitución y la exploración del paradigma del diseño universal”.

Directora del LIDEM (Laboratorio de Insumos Didácticos para la Educación Multimedial) FADU-UNL.

Dirige investigaciones de Tesis y Tesinas de Grado y Posgrado e integra jurados evaluadores en tribunales de defensa de Tesis y Tesinas.

Participa del Proyecto y Acción: “Universidad, Arte y Territorio”, de la Secretaría de Ciencia, Arte y Tecnología -UNL.

Gestora Cultural y Coreógrafa. Se desempeñó como Secretaria de Cultura (2019-2014) y Subsecretaria de Industrias Culturales (2014-2007), Municipalidad Santa Fe. Punto Focal del Programa Ciudades Piloto Cultura 21 Acciones (CGLU) “La cultura en las ciudades sostenibles” (2017-2019).

Codirectora de los planes de gobierno “Fortalecimiento de Mipymes y Organizaciones Empresariales del sector de industrias de diseño de la ciudad de Santa Fe y región” y “Diseño e Innovación para el fortalecimiento del ecosistema emprendedor de la ciudad de Santa Fe y la región” del Programa Al.Invest 5.0 (2017 a 2019).

Fue parte del Consejo Directivo de “Expresiva” Incubadora de Emprendimientos de Base Cultural. UNL (2010-2019).

Ha realizado numerosas publicaciones y participado en congresos nacionales e internacionales en las diferentes áreas de investigación y desarrollo de las que participa. Ha recibido premios y distinciones en el campo del arte.



Contacto

slauria@fadu.unl.edu.ar

Sara Lauría

Arquitecta. Especialista en Gestión Urbana

Arquitecta, Especialista en Gestión Urbana de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional de Litoral.

Actual Secretaria de Fortalecimiento Territorial de la UNL y Directora del Observatorio de Cooperación Ciudad-Universidad (AUGM-Mercociudades).

Docente, extensionista, investigadora categorizada (III) y Profesora Adjunta de la Cátedra Tesis de Graduación de la carrera de Arquitectura y Urbanismo de la FADU.

Integra los equipos de investigación de los proyectos “Ciudades Creativas: aportes a la Enseñanza del Arte y el Diseño” y “Estudio de la relación entre satisfacción residencial, identidad de lugar e interés del vecino por su lugar urbano en urbanismo participativo”.

Entre 2007 y 2018 desempeñó distintos cargos en el Gobierno de la Ciudad de Santa Fe. Se capacitó y especializó en políticas de gestión del suelo, hábitat y vivienda desde un enfoque de resiliencia urbana.

Desde la Dirección de “Santa Fe Hábitat: Agencia para el desarrollo social y urbano” (2011- 2018), coordinó equipos interdisciplinarios, se formularon proyectos para el mejoramiento integral del hábitat de 50 barrios vulnerables de la ciudad, obteniendo financiamiento externo para la ejecución de obras de infraestructura y equipamiento, regularización dominial, reubicación de familias asentadas en áreas de riesgo ambiental e hídrico, construcción y mejoramiento de viviendas y el desarrollo de proyectos sociales.



Contacto

lbadella@fadu.unl.edu.ar

Laura Badella

Licenciada en Diseño de la Comunicación Visual

Licenciada en Diseño de la Comunicación Visual por la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UNL. Actualmente se encuentra desarrollando su Tesis de Maestría en Didácticas Específicas (FHUC-UNL), sobre Tecnología Educativa y Didáctica del Proyecto.

Docente investigadora categorizada. En la FADU-UNL, es miembro del Laboratorio de Insumos Didácticos para la Educación Multimedia (LIDEM), JTP en la cátedra “Taller de Diseño IV” de la LDCV, y docente de la carrera a distancia Lic. en Artes Visuales.

Investigadora principal en el proyecto CAI+D 2016 “Ciudades Creativas: aportes a la enseñanza del diseño y el arte” (LIDEM. FADU-UNL) e integrante del equipo del CAI+D 2020 “Territorios Creativos, oportunidades de aprendizaje. Diseño, Arte y Tecnología para un desarrollo sostenible.”; ambos dirigido por la Esp. Arq. Patricia Pieragostini.

Directora de Extensión de la Facultad de Ingeniería Química de la UNL. Es también, responsable del área de Diseño e Imagen. Directora en el proyecto “Ciencia inquieta. Dispositivos interactivos itinerantes de divulgación científica” (ASaCTeI CC – Provincia de Santa Fe) y del Proyecto de Extensión de Interés Social “Acciones de inclusión social para el fortalecimiento de la identidad barrial del Paraje ‘El Chaquito’” (UNL). Ha participado en congresos y jornadas sobre la enseñanza de las disciplinas proyectuales en general y cuenta con artículos en publicaciones de Diseño y las Artes visuales, en particular.

En el ámbito profesional del diseño, codirige el grupo Cheka Studio. Fue parte del equipo de diseño en el Programa de Imagen y Comunicación dependiente de la Secretaría de Comunicación del Gobierno de la Ciudad de Santa Fe. Y se ha desempeñado como coordinadora ejecutiva en el Proyecto AL-Invest 5.0 “Fortalecimiento de Mipymes y Organizaciones Empresariales del sector de industrias de diseño de la ciudad de Santa Fe y la región” de la Comisión Europea en Latinoamérica, concursado por el Gobierno de la Ciudad de Santa Fe en 2017.



Mónica Osella

Arquitecta

Arquitecta, egresada de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UNL.

En la FADU-UNL, Secretaria de Investigación; Docente investigadora categorizada. Profesora Adjunta de las cátedras “Taller de Diseño Básico” y “Taller de Proyecto Arquitectónico I”; Miembro del LIDEM (Laboratorio de Insumos Didácticos para la Educación Multimedial); y Coordinadora Académica de la Tecnicatura en Interiorismo y Decoración (modalidad a distancia). Investigadora Principal en el Proyecto CAI+D: “Ciudades Creativas: aportes a la Enseñanza del Arte y el Diseño”. Participante académico en el PEIS “Acciones culturales en el espacio público como instrumento para la transformación social hacia la equidad en las infancias y juventudes” FADU-UNL.



Contacto

adrianasarricchio@gmail.com

Adriana Sarricchio

Arquitecta. Especialista en Didáctica del Proyecto

Arquitecta, Especialista en “Didáctica del Proyecto. Actualmente se encuentra desarrollando la Maestría en didácticas específicas.

Docente investigadora categorizada. En FADU UNL, Miembro del Laboratorio de Insumos Didácticos para la Educación Multimedial (LIDEM), Jefe de Trabajos Prácticos en las cátedras “Taller de Diseño Básico, Taller de Proyecto Arquitectónico I, Taller de Proyecto Arquitectónico II. Docente a cargo de la asignatura “Hábitat y Comunicación”, en las Tecnicaturas., modalidad a distancia, Interiorismo y Decoración y Composición de Parques y Jardines.

Investigadora principal en el proyecto CAI+D 2016 “Ciudades Creativas: aportes a la enseñanza del diseño y el arte” e integrante del equipo del CAI+D 2020 “Territorios Creativos, oportunidades de aprendizaje. Diseño, Arte y Tecnología para un desarrollo sostenible.”; ambos dirigido por la Esp. Arq. Patricia Pieragostini. Participante académico en el PEIS “Acciones culturales en el espacio público, como instrumento para la transformación social hacia la equidad en las infancias y juventudes” FADU.UNL.

Desde el 2000 al 2015, fue coordinadora en la Tecnicatura en Producción de Cine y Video y en la Licenciatura en Artes Visuales.

Ha participado en congresos y jornadas sobre la enseñanza de las disciplinas proyectuales en general y cuenta con artículos en publicaciones sobre la enseñanza del proyecto, del diseño y las artes.

Miembro del Consejo Directivo de la FADU UNL, como consejera titular por el claustro de Auxiliares Docentes, en la Comisión de Enseñanza e Interpretación y Reglamentos.



Contacto

may.serra@gmail.com

María L. Serra

Arquitecta.

Graduada FADU-UNL en 2001.

Es Profesora Adjunta de la Cátedra “Tesis de Graduación” de la FADU-UNL, extensionista e investigadora categorizada. En lo que respecta a la gestión institucional de esta casa de estudios, ocupó diversos cargos de representación y, actualmente, es Secretaria General.

Se ha capacitado y especializado en políticas de gestión del suelo, hábitat y vivienda. Cuenta con publicaciones en producción social del hábitat, ordenamiento territorial, programas oficiales para políticas del hábitat y confección de normas legales al efecto de su puesta en marcha.

Desempeñó cargos de gestión en la Provincia de Santa Fe: Sub-Directora de Gestión de Tierras y Sub-Directora de la Dirección de Vivienda, entre otros.

Desde su graduación ejerce la profesión liberal considerando que ejercer paralela e intensivamente los roles disciplinares y profesionales en la gestión pública, la práctica privada y la docencia, explota la actitud proactiva, exige implementar herramientas de ejecución inmediata sin perder la mirada estratégica.

**Investigadoras
Investigadores
colaboradores**



María Elena Tosello

Arquitecta, Especialista en Diseño Análogo-Digital, Master of Science in Architecture, y Doctora en Humanidades y Artes

Autora, editora y evaluadora de diversas publicaciones nacionales e internacionales sobre medios digitales, diseño y educación. Participó en la creación de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral, Argentina, donde es directora del Centro de Informática y Diseño, miembro del Comité del Doctorado en Arquitectura, vicepresidente de la Cooperadora, y profesora e investigadora con dedicación exclusiva en las carreras de grado de Arquitectura, Diseño en Comunicación Visual y Diseño Industrial, y en la Maestría y el Doctorado en Arquitectura. Actualmente dirige el proyecto de investigación y desarrollo “HABITARES HÍBRIDOS. Articulaciones entre lo natural, lo artificial y lo digital en el campo del Proyecto, el Diseño y el Arte”, y participa del proyecto de extensión de interés social “Narraciones insulares: itinerarios para un turismo sustentable en la MRI”. Es socia fundadora de la Sociedad Iberoamericana de Gráfica Digital, SIGraDi, ex presidente y vicepresidente, premio Arturo Montagu, miembro del Comité Científico Internacional, del Comité Ejecutivo Internacional en varios períodos y, actualmente, del Comité Asesor.



Contacto

nidiamaidana@gmail.com

Nidia Maidana

Profesora de Letras

Es profesora de Letras egresada de la Facultad de Humanidades y Ciencias, UNL. Actualmente está concluyendo la Maestría en Ciencias Sociales de la FCJS UNL.

Entre 1995 al 2011 se desempeñó en la docencia en la Facultad de Humanidades y Ciencias, Carreras: Profesorado y Licenciatura de Letras en las asignaturas Semiótica General y Problemática de la Literatura y las Artes Actuales. También en esos años, se desempeñó como docente en el Liceo Municipal “Antonio Fuentes del Arco” Municipalidad de Santa Fe, en las asignaturas Estética y Crítica del Arte e Introducción a la Semiología, de las Carreras Licenciatura y Profesorado en Diseño y Artes Visuales.

En la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo de la UNL, es docente desde 1995 donde concentra su Profesora adjunta ordinaria de subárea: ‘Comunicación’ y ‘Teoría y Crítica’ Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual. Es investigadora categorizada (Categoría III) y ha participado asumiendo distintos roles en proyectos de investigación. Dirige el proyecto PI CAI+D Tipo I: Estudios de la imagen en la trama de la visualidad actual: aspectos, procesos, funciones.

y es Coordinadora del área de Ciencias Sociales de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual. Se desempeñó desde 2005 al 2017 como directora del Programa de Imagen y Comunicación Institucional. Ha realizado pasantías docentes en Universidades del extranjero: en 2017 en la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, Ciudad Juárez, México. Y en 2013 en la Universidad Estatal de San Pablo, Facultad de Arquitectura y Urbanismo.

Cuenta con publicaciones sobre la problemática del Diseño y las Artes Visuales. Ha participado como curadora en numerosas muestras de artistas visuales independientes de la ciudad en diversos espacios institucionales.

Desde septiembre de 2019 dirige el Departamento Museos de Artes Visuales de la Municipalidad de Santa Fe, cargo al que accede por concurso.



Contacto

mfplatino@gmail.com

María Florencia Platino

Licenciada en Artes Visuales

Licenciada en Artes Visuales, por FADU-UNL. Cursó el Posgrado internacional en Gestión Cultural y Comunicación (FLACSO). Desde 2008 es Profesora de la Cátedra “Comunicación” de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual de FADU-UNL. Participa en proyectos de investigación CAI+D “Ciudades Creativas. Aportes a la enseñanza del arte y el diseño”, “Territorios Creativos. Oportunidades de aprendizaje” y “Diseño e Innovación para el desarrollo de prácticas artísticas inclusivas” (PAITI ARTE). En extensión, ha sido co-directora del PEIS “Acciones culturales en el espacio público como instrumento para la transformación social”.

Actualmente es Directora de Desarrollo Humano y Educativo de la Secretaría de Bienestar del H. Ayuntamiento de Puebla (México). Trabajó en la Secretaría de Fortalecimiento Territorial de la UNL (2020), docente del curso de capacitación Gestión Cultural Pública y Desarrollo Sostenible Local. Se desempeñó como Subsecretaria/Directora de Diversidad Cultural (2014-2019) y Coordinadora del Programa Circuitos Culturales Educativos de la Municipalidad de Santa Fe (2007-2014). Fue consultora PNUD en el Ministerio de Educación de la Nación (2005-2007). Trabajó en el Museo de las Escuelas y en el Museo Quinquela Martín de la Ciudad de Buenos Aires. Participa de Congresos, Seminarios y Jornadas sobre Gestión cultural, enseñanza de disciplinas proyectuales y artes visuales.



Contacto

a.valsagna@gmail.com

Andrea Valsagna

Licenciada en Comunicación Social. Diplomada Internacional en Comunicación Pública

Es Licenciada en Comunicación Social (UNER) y Diplomada Internacional en Comunicación Pública (UIMP). Actualmente cursa la Diplomatura Superior en Conflictos Ambientales y Planificación Participativa (FLACSO).

Cuenta con 25 años de experiencia en comunicación institucional, política y de gobierno, y con investigaciones y publicaciones sobre comunicación de riesgos, comunicación pública, diseño y extensión universitaria. En los últimos 5 años ha trabajado en proyectos de resiliencia urbana y desarrollo estratégico de la gestión local. Ha liderado la elaboración y puesta en marcha de la Estrategia de Resiliencia de la ciudad de Santa Fe.

Ha trabajado 12 años en la gestión municipal de dicha ciudad, como Directora de Comunicación (2007-2011), Secretaria de Comunicación y Desarrollo Estratégico (2011-2017) y de Desarrollo Estratégico y Resiliencia (2017-2019).

Es Profesora Adjunta en FADU en el “Taller de Tesina” de la Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual y en FHUC en la materia “Comunicación y Opinión Pública” de la Lic. en Periodismo y Comunicación (ambas de UNL); y docente Categorizada IV. Entre 2005 y 2015 formó parte de equipos de investigación sobre Diseño y Comunicación institucional universitaria y desde 2000 integró proyectos de extensión y capacitación sobre Comunicación y Gestión de Riesgos.



Contacto

Linkedin: @maelapascullo

Maela Pascullo

Licenciada en Ciencias Políticas.

Magister en Relaciones Internacionales Comparadas.

Es Licenciada en Ciencias Políticas por la Universidad Nacional del Litoral (UNL) y Master en Relaciones Internacionales Comparadas por la Università Ca' Foscari di Venezia (UNIVE).

Actualmente se encuentra trabajando como Asistente de Proyectos en la sede europea de la RMIT University (Royal Melbourne Institute of Technology).

Asimismo, se desempeña como Asistente de Investigación en el Instituto Barcelona de Estudios Internacionales (IBEI) para el proyecto “Repensando los fundamentos de las regiones y el interregionalismo: la Unión Europea y América Latina a través de las lentes de la gobernanza reguladora regional (Reg-EULAC)”.

Maela ha integrado el equipo de investigación del proyecto “Ciudades Creativas: aportes a la Enseñanza del Arte y el Diseño” de FADU (UNL) como investigadora colaboradora. También trabajó en la Secretaría de Relaciones Internacionales (UNL) en el marco de las Becas de Apoyo a Programas Institucionales (BAPI).

Participó como Coordinadora de Mesa y Expositora en las 4º Jornadas de Ciencia Política del Litoral (FHUC-UNL) y cuenta con experiencia en enseñanza en el marco de la cátedra ‘Teoría Política III’ de la Lic. en Ciencias Políticas (FHUC-UNL).

Además, realizó un intercambio académico en la Universitat Autònoma de Barcelona (UAB) durante sus estudios de máster y en la Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) mientras cursaba la licenciatura.



Eugenia Cardoni

Arquitecta

Soy Arquitecta, egresada de FADU-UNL (2009).

Docente en FADU-UNL como JTP en las cátedras “Taller Introductorio M1: Taller de Diseño Básico”, “Taller de Proyecto Arquitectónico I” y maestrando en Didácticas

Específicas de FHUC – UNL.

También me desempeño como Coordinadora Académica de las 3 carreras que se dictan a distancia desde UNLVirtual, correspondientes a la unidad académica FADU – UNL, siendo las mismas el Ciclo de Licenciatura en Artes Visuales, y las carreras de Pregrado: Tecnicatura en Interiorismo y Decoración y Tecnicatura en Composición de Parques y Jardines.

Participé como investigadora colaboradora en el Proyecto CAI+D 2016: “Ciudades Creativas: Aportes a la Enseñanza del Arte y el Diseño” y hoy Formo parte del Proyecto CAI+D 2020: “TERRITORIOS CREATIVOS OPORTUNIDADES DE APRENDIZAJE. Diseño, Arte y Tecnología para un desarrollo sostenible.”

En lo profesional, trabajo como arquitecta independiente con Matrícula habilitante en CAPSF N° 06622.



Contacto

fr.arquitecto@gmail.com

Federico Raviol

Arquitecto

Arquitecto egresado en FADU-UNL, 2007. Desde 2008 Jefe de Trabajos Prácticos en FADU-UNL en el Taller Introdutorio “Modulo Taller de Diseño Básico -Comisión 1 Pieragostini-” y en las cátedras de “Taller de Proyecto Arquitectónico I -Cátedra Pieragostini-” y en “Taller de Proyecto Arquitectónico II -Cátedra Mendiondo-”. También participo como colaborador en Investigación vinculado a un proyecto CAI+D 2016 “Ciudades Creativas, aporte a la enseñanza del arte y el diseño” y CAI+D 2020 “Territorios Creativos, Oportunidades de Aprendizaje. Diseño, Arte y Tecnología para un desarrollo sostenible”. Participación como expositor por varios años consecutivos en el Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño en la Universidad de Palermo (Buenos Aires). Desde 2012 dedicación como Profesional Independiente (mat. CAPER N°12051).



Contacto

mbachot@fadu.unl.edu.ar

Mónica Bachot

Licenciada en Comunicación Visual

Licenciada en Diseño de la Comunicación Visual, egresada de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UNL.

Coordinadora de Carreras de Posgrado de FADU UNL desde 2018. Es también coordinadora y docente del Ciclo de Licenciatura en Artes Visuales. Jefe de Trabajos Prácticos de la cátedra “Taller de Diseño Básico I” de la carrera de LDCV y del Taller Introdutorio – módulo I, asignatura común a todas las carreras presenciales de grado de FADU UNL.

Es miembro colaborador en el proyecto CAI+D “Ciudades Creativas: aportes a la enseñanza del diseño y el arte” (LIDEM. FADU-UNL) dirigido por la Esp. Arq. Patricia Pieragostini.

Actualmente se encuentra desarrollando su trabajo final de la carrera de Especialización en Comunicación Digital de la UNLP vinculado a las TIC y la cultura.



Contacto

nelsonjbressan@gmail.com

Nelson José Bressán

Arquitecto

Arquitecto, egresado en 2002 de FADU-UNL, con activa participación en espacios institucionales como Consejero estudiante y graduado.

Profesor JTP en “Taller Introductorio: Taller de Diseño Básico” y “Taller de Proyecto Arquitectónico I” Cátedra Pieragostini, colaborador en Investigación vinculado a proyectos CAI+D “Ciudades Creativas: aportes a la Enseñanza del Arte y el Diseño” y “Territorios Creativos. Oportunidades de aprendizaje”.

Tutor de pasantes alumnos en el marco de Convenios de Práctica Profesional con la UNL en la asignatura “Taller de Práctica Profesional”, desde 2007 con continuidad hasta la actualidad.

Ejercicio de la profesión liberal desde 2003 Mat CAPSF 04505-con Estudios de arquitectura en la ciudad de Santa Fe y la localidad de Gdor. Crespo, con amplia trayectoria en arquitectura residencial, institucional, comercial y corporativa, con especial interés y desarrollo en la preservación patrimonial; realizando diversos asesoramientos y obras en otra provincias. Miembro de la Comisión de Patrimonio Tangible e Intangible del CAPSF-D1 desde el año 2017.

Actualizando permanente conocimientos y prácticas en la profesión y en docencia, cursando la “Maestría en Didácticas Específicas”- Cohorte2020 en FHUC-UNL.



Brenda Rivera

Licenciada en Diseño de la Comunicación Visual

Licenciada en Diseño de la Comunicación Visual por la FADU UNL. En este ámbito, he realizado una pasantía en docencia en el Taller de Diseño II – Cátedra Gorodischer (2015 a 2017) y Teoría y Crítica – Cátedra M. Ledesma (2018) ambas de la LDCV.

En la FIQ-UNL trabaja en el área de Diseño e Imagen teniendo a su cargo la implementación de su imagen institucional. Es integrante en dos proyectos vinculados con la comunicación de la ciencia de esta casa de estudios: “Ciencia inquieta. Dispositivos interactivos itinerantes de divulgación científica” y “Atrapados! Habitaciones de escape científicas e itinerantes”.

En el ámbito profesional, se desempeña como diseñadora freelance.

Contacto

brennriveraa@gmail.com



Rubén Suppo

Arquitecto

Arquitecto graduado de FADU UNL. Se encuentra realizando el proyecto de tesis de la Maestría en Comunicación Digital Audiovisual de la UNQ. Profesor integrante de la cátedra “Medios Expresivos Audiovisuales I y II” de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual de FADU-UNL.

Actualmente participa de los proyectos CAI+D “Ciudades Creativas. Aportes a la enseñanza del arte y el diseño” y “Territorios Creativos. Oportunidades de aprendizaje” y los proyectos (PAITI ARTE), “Diseño e Innovación para el desarrollo de prácticas artísticas inclusivas” y “Arte transmediado: experiencias narrativas en las nuevas ciudades”. En extensión del PEIS “Museo de la Constitución: Derechos Culturales y Diseño Universal”.

Realizador audiovisual dedicado a la producción de Insumos Didácticos para la Educación Multimedial y Programas Institucionales de la FADU-UNL.

Actualmente y de manera continua desde el año 2.000 se desempeña como coordinador del equipo de producción audiovisual del LIDEM (Laboratorio de Insumos Didácticos para la Enseñanza Multimedial) y del Área de Comunicación e Imagen de la FADU-UNL.



Ivana Quarati

Arquitecta

Arquitecta, graduada FADU-UNL, 2011.

Realizó prácticas en el Ministerio de Obras Públicas de la Provincia, realizando tareas de Inspección y auditorías.

Realizó intercambio en Bolonia, con rol de proyectista aprendiz en “Tecnicoop soc. coop.va, Bolonia”.

Ejerció la Docencia en Escuelas Técnicas de la Ciudad de Santa Fe.

Desempeñó cargos de gestión en la Municipalidad de la ciudad de Santa Fe: Coordinadora distrito Norte, entre otros. Participó en el dictado de cursos por Programas vinculados a las tareas desempeñadas.

Participa en Proyectos de Extensión y es Pasante Graduada de la Cátedra Tesis de Grado en FADU-UNL. Es Consejera Directiva por el claustro Graduados de la FADU-UNL

Es Consultora Joven, designada en Italia por la Región del Veneto

Ejerce la profesión liberal y dependiente en Mantenimiento Edificio de la Empresa Provincial de la Energía.

Contacto

idq001@gmail.com

Cientibecarias
Cientibecarios



Augusto Domenicone

Cientibecario. Estudiante avanzado de Arquitectura

Técnico Constructor Nacional, graduado en la Escuela Industrial Superior de la Universidad Nacional del Litoral.

Estudiante Avanzado de la Carrera de Arquitectura y Urbanismo en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral.

Es Pasante en Docencia en la Asignatura Taller de Proyecto Arquitectónico II Cátedra Mendiondo desde el año 2017.

Ha sido Jurado Estudiantil en un Concurso Abierto Docente.

Ha participado como Becario en el Proyecto de Investigación CAI+D “Ciudades Creativas: aportes a la enseñanza del arte y el diseño”. Ha realizado un Trabajo de

Investigación en el marco del Programa de Becas de Iniciación a la Investigación para Estudiantes de Carreras de Grado Cientibecas 2018 de la Universidad Nacional del Litoral. Ha participado como Expositor en las Jornadas de Investigación en FADU-UNL 2019, el XXIII Encuentro de Jóvenes Investigadores de la Universidad Nacional del

Litoral y las XXVII Jornadas de Jóvenes Investigadores de la Asociación de Universidades Grupo Montevideo. Cuenta con publicaciones vinculadas a la temática de su Trabajo de Investigación -Urbanismo Táctico-.

Ha realizado un Intercambio Estudiantil en la Universidad Estadual de Campinas en el marco del Programa Escala de Estudiantes de Grado de la Asociación de Universidades

Grupo Montevideo.



Lautaro García Fontana

Cientibecario. Estudiante de Diseño Industrial

Santafesino. Estudiante avanzado de la Lic. en Diseño Industrial (FADU-UNL). Investigador e interesado en la docencia. Ex-coordinador lúdico y pedagógico programas “Periplo Colectivo” y el “Alero Sportivo Cultural” en el Ministerio de Innovación y Cultura de la Provincia de Santa Fe (2017-2019). Tallerista activo. Creador por naturaleza; director creativo en la marca de indumentaria TORA VIRTUAL.



Contacto

josefina.zentner@gmail.com

Josefina Jael Zentner

Cientibecaria. Diseñadora industrial

Ha colaborado en la Gestión del Proyecto AL Invest 5.0 “Diseño e Innovación para el Fortalecimiento del ecosistema emprendedor de la Ciudad de Santa Fe y la Región”, co-gestionado entre las Secretarías de Relaciones Internacionales y de Cultura del Gobierno de la Ciudad de Santa Fe. Lic. en Diseño Industrial – FADU UNL.

Participa como colaboradora de los proyectos CAI+D “Ciudades Creativas. Aportes a la enseñanza del arte y el diseño” y “Territorios Creativos. Oportunidades de aprendizaje” en la FADU UNL.

Fue docente de nivel primario y secundario en la Escuela J. N. Bialik Santa Fe en el área de lengua Hebrea.

Actualmente se desempeña como miembro del cuerpo docente de Estudios Judaicos en la Escuela Técnica Asociación ORT Argentina.

En el ámbito profesional se desempeñó como Coordinadora de Contenido en la agencia de publicidad The Darl.

Ha realizado presentaciones en Congresos y Encuentros de la Universidad de Palermo, UNCUYO y Universidad Nacional del Litoral. También ha publicado en la revista de divulgación Polis de FADU UNL.

Ha realizado el programa de Becas a la Iniciación a la Investigación “Cientibecas” en UNL, focalizando la investigación en temáticas de Diseño Sostenible, Economía Circular y Gestión de Residuos Sólidos Urbanos.

Ha colaborado como pasante docente en la cátedra Morfología II de FADU UNL.

Tesistas de grado



María José Appendino

Tesista. Licenciada en Diseño de la Comunicación Visual

Pasante en Investigación: CAI+D 2016 “Mediaciones del espacio aumentado: artefactos, interfaces y representaciones en disciplinas proyectuales y artísticas”

Tesina de Grado: “Dispositivos Didácticos Aumentados. Diseño de experiencias para impulsar aprendizajes significativos”.



Lucía Carboni

Tesista. Licenciada en Diseño de la Comunicación Visual

Pasante en Investigación: CAI+D 2016 “Mediaciones del espacio aumentado: artefactos, interfaces y representaciones en disciplinas proyectuales y artísticas”

Tesina de Grado: “Dispositivos Didácticos Aumentados. Diseño de experiencias para impulsar aprendizajes significativos”.

CAI+D 2016.
UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL

Proyecto

Ciudades Creativas: aportes a la enseñanza del Arte y el Diseño.

Período: 2017 - 2020.

Tipo: CAI+D PI - 2016. NUEVAS TECNOLOGÍAS.

Diseño, Proyección y Cultura Virtual

Directora: Patricia Pieragostini.

Investigadores/as: Monica Osella, Carlos Ruben Sastre, Laura Badella, Adriana Sarricchio, María Liliana Serra, Sara Lauría.

Colaboradores/as: Mónica Celeste Bachot, Maria Alicia Follonier, Mónica Castillo, Damián Rodríguez Kees, Raul Guillermo Frontera, Diego Pedro Frontera, Maria Eugenia Cardoni, Federico Oscar Raviol, Maela Pascullo, Maria Elena Tosello, Nelson José Bressán, María Florencia Platino, Brenda Rivera, Augusto Domenicone.

Cientibecarios/as: Josefina Zenter, Carla Beherens, Lautaro García Fontana, Augusto Domenicone, Valentina Paduan.



UNL • FACULTAD
DE ARQUITECTURA,
DISEÑO Y URBANISMO

UNL • FADU • LIDEM

Laboratorios de Insumos Didácticos
para la Educación Multimedial

ciudades creativas

Aportes a la enseñanza del Arte y el Diseño

Como en la metáfora del sociólogo Francesco Morace (2016) «La estrategia del colibrí», esta investigación es también una polinización en la diversidad. A la manera del vuelo del colibrí entre las flores, en su vuelo creativo, energético, inesperado se van creando vínculos, mundos que son mundos compartidos.

Estos mundos compartidos desde múltiples colaboraciones y campos del conocimiento nos posibilitaron emprender una exploración en torno al valor del arte, del diseño y la cultura como motores de la transformación social y el desarrollo sostenible.

Las flores, dice Morace, son los países, los territorios, las ciudades, los barrios, las instituciones que requieren nuevas formas de polinización. Subyace entonces la pregunta que moviliza nuestras acciones y reflexiones: qué aportes podemos hacer a estas nuevas formas de polinización si queremos transformar nuestro mundo en un mundo mejor, más humanizado, con mayores oportunidades abonando a proyectos que tejen comunidad, que mejoran la convivencia, la ciudadanía y la construcción pacífica de la sociedad.

UNL • FADU • LIDEM

Laboratorio de Insumos Didácticos
para la Educación Multimedial



**UNL • FACULTAD
DE ARQUITECTURA,
DISEÑO Y URBANISMO**

www.fadu.unl.edu.ar/lidem
Santa Fe, Argentina. 2020