

Métodos de divulgación y procesos lúdico-creativos: Una línea de investigación abierta

RESUMEN. El debate en torno al papel del libro en la divulgación de investigaciones arquitectónicas es amplio, sin embargo, normalmente se estudia con mayor profundidad el contenido de esas publicaciones, no el soporte en sí mismo. Con este artículo se busca presentar nuevos conceptos y herramientas que trabajan con el libro como continente, ampliando sus posibilidades para ser interpretado, ajustando sus características para responder al dinamismo y mutabilidad de la cultura contemporánea. A partir de las obras de Beatriz Colomina, Federico Soriano y el trabajo de elaboración propia "Tres conceptos sobre el proyecto urbano: Ecología, memoria, fisuras", definiremos un nuevo modelo conceptual de divulgación que produce documentos a modo de procesos, variables, híbridos, lúdicos; juegos que permitirán al lector reordenar sus contenidos de formas nuevas e insospechadas, almacenando a su vez las distintas lecturas y conclusiones a las que llegue su público a lo largo del tiempo.

PALABRAS CLAVE: Arte, Arquitectura, Divulgación, Proceso, Juego.

ABSTRACT. Debate about the book role in architecture research publications is wide, but we usually study about its content, not about the container itself. With this article we want to present new concepts and tools that work with books as containers, expanding its potential for being interpreted, adjusting itself to dynamism and mutability of contemporary culture. From Beatriz Colomina and Federico Soriano writings, and the self-work "Tres conceptos sobre el proyecto urbano: Ecología, memoria, fisuras", we will define a new divulgation conceptual model that produces documents like processes, variable, hybrid, ludic: games that will allow the lector to reorganate its content in new and unsuspected ways, storing at the same time the different lectures and conclusions obtained.

KEYWORDS: Art, Architecture, Diffusion, Process, Game.

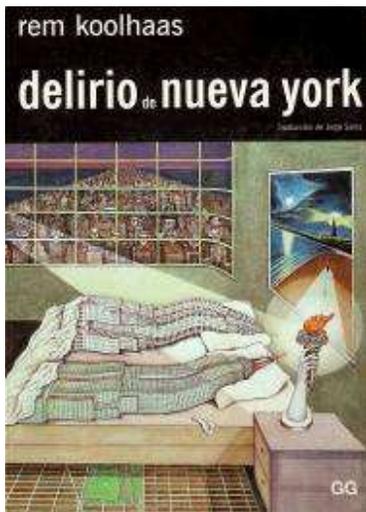
Manuel Sánchez García

Universidad de Granada
Carrera del Darro nº10 1ºB, CP 18010 Granada
saga@cwlab.es
675028131
958506035

Manuel Sánchez García es estudiante en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Granada, e investigador del Departamento de Construcciones Arquitectónicas de la Universidad de Granada. Actualmente desarrolla el Proyecto Fin de Carrera *Nuevo Centro de Interpretación de la Cultura Mediterránea: Intervención en el cementerio Muyahidín de Tetuán, Marruecos*. Es autor de diversos artículos y publicaciones relativos al arte, arquitectura sostenible, urbanismo, y espacio urbano. Ha recibido el premio de la Fundación Europea para la Sociedad de la Información por su publicación *El poema del ángulo recto: Reflexiones desde la inesperienza*. Ha sido colaborador del Laboratorio de Urbanismo y Gestión de Territorio coordinado por D. José Luis Gómez Ordóñez, y de proyectos de innovación docente como *Arquitectura en el universo online*, coordinado por D. Javier Fernández García.

Métodos de divulgación y procesos lúdico-creativos: Una línea de investigación abierta

El libro siempre ha tenido un papel protagonista en la divulgación y el intercambio de ideas. Los grandes tratados de arquitectura han marcado el ritmo al que han danzado los distintos estilos a lo largo de la historia. Durante el periodo *art nouveau* son muchas las revistas que difunden los artículos de las distintas agrupaciones y movimientos, pero es durante el siglo XX cuando el libro se hace hueco en la **cultura arquitectónica** como una publicación de porte medio, sin ser un documento resolutivo o final, ni tampoco una publicación periódica. El libro constituye un grado intermedio, reúne investigaciones a medio-largo plazo y un mensaje concreto. Los hitos de las distintas teorías y tendencias arquitectónicas del siglo pasado se miden tanto por sus obras construidas como por su **legado escrito**: *La imagen de la ciudad* (Lynch, 1959), *Aircraft* (Le Corbusier, 1935), *Learning from Las Vegas* (Venturi, Brown, Izenour, 1978), *Delirius of New York* (Koolhaas, 1978), etc. Desde Vitruvio a Le Corbusier, todo el que realiza una investigación o tiene una inquietud busca que sus conclusiones lleguen al mayor público posible, sean fácilmente interpretables y constituyan un **documento útil** a la sociedad.

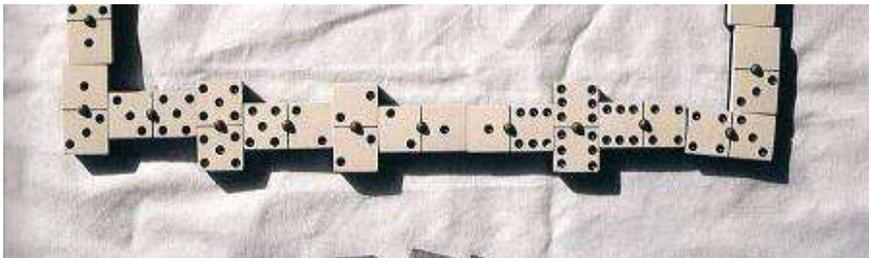


Delirius of New York, edición española.

Sin embargo, aunque el debate sobre el contenido de estas publicaciones es amplio, no existe una crítica generalizada sobre su **continente**, ese libro que ha atravesado los siglos sin apenas sufrir cambios a nivel conceptual más allá de su soporte material y formato.

¿Es posible convertir la lectura de un proceso creativo en un acto de creación en sí mismo? ¿Es más estimulante leer de principio a fin o de fin a principio? ¿Es posible leer con las manos? ¿Nos dice algo el olor de un libro? ¿Es posible releer un libro una decena de veces sin que éste llegue a perder su frescura y su potencial para provocar **nuevas interpretaciones**? ¿Podemos llegar a registrar en un libro todas esas distintas

lecturas, de forma que se enriquezca con el tiempo, llegando a cada lector la visión del autor original más la de todos los lectores que le precedieran? ¿Puede convertirse el libro en un producto colectivo, variable y dinámico sin perder el **rigor** ni deformar el **mensaje** del autor original?



El juego puede llegar a ser una herramienta clave en la transformación de un texto en una herramienta interactiva. Imagen de *Es pequeño, llueve dentro y hay hormigas* (Soriano, 2000).

Entre los arquitectos encontramos algunos autores que han adoptado estrategias diversas para la difusión de su trabajo. Federico Soriano y Dolores Palacios presentan en ***Es pequeño, llueve dentro y hay hormigas*** (Soriano y Palacios, 2000) lo que ellos definen como “un manual de imágenes de arquitectura” de una forma muy especial. Las distintas imágenes contienen un código de barras que las referencia a uno u otro proyecto, y que se encuentran ordenadas según siete conceptos teóricos acuñados por los propios autores. De esta forma, las imágenes de un mismo trabajo pueden encontrarse dispersas en distintos capítulos/conceptos. La portada del libro está formada por un troquelado de cartón, de donde podemos extraer distintas fichas correspondientes a cada uno de los proyectos que aparecen en el libro, y en cuyo dorso aparece el código de barras que le corresponde y el número de las páginas donde aparece. Soriano y Palacios nos proponen **jugar** al dominó con estas fichas, creando nuevos órdenes de lectura aleatorios que nos lleven a encontrar relaciones alternativas entre las imágenes presentadas. De esta forma, el material divulgativo de la obra de estos arquitectos se convierte en **material creativo** para todos los que lo reciben, más allá de la información transmitida o las realidades representadas.



en sí mismas en objetos de reflexión. Su atractivo era parte de la fascinación general por la América de posguerra, que se extendió desde las viviendas eléctricas hasta los edificios.

Quizá nadie quedara tan cautivado por los Eames, ni fuera tan lúcido con respecto a su trabajo, como sus amigos los arquitectos Smithson: Alan y Peter Smithson. En “Eames Celebration” (Celebración de los Eames), un número de 1966 de *Architectural Design* que los Smithson prepararon, dedicado exclusivamente a los Eames, escribieron:

Muchas reflexiones han precedido la casa Eames en Inglaterra. Porque la casa Eames fue un regalo cultural recibido en un momento particularmente útil. El llamado extranjero ha hecho que la mayoría de la gente —especialmente los americanos— deseara el contenido como algo insustentable. Pero nosotros, herenos, seguimos riéndolo —trabajándolo— alimentándonos de él.”

La casa es aquí un objeto, un regalo enviado en papel de colores. Este comentario refleja muchos de los objetivos de los Smithson, mucho de lo que percibieron como innovación en los Eames: la atención prestada a los objetos aparentemente secundarios (que los Smithson percibieron con agudeza como “resultados de identidad”), el amor por la estética y por el papel de envolver de colores, etc.

Los regalos eran muy importantes para los Eames. La razón por la que comentaron a diestro y a siniestro juguetes (como la Casa de Walnut, el Toy o las máscaras) afirmaban que era lo de regalárselos a sus nietos y a los hijos de sus empleados y amigos.

En ***Domesticity at war*** (Colomina, 2006), Beatriz Colomina nos habla de la arquitectura de posguerra de los años 50, del paso del arquitecto heroico del movimiento moderno a un tipo de sensibilidad que tiene más que ver con la cultura de masas, con el reciclado de las industrias bélicas y el diseño del sueño americano. Es descrita como “una arquitectura de imágenes”. Según los Smithson “el decorado inclasificado donde pasamos nuestras vidas”. Son precisamente las imágenes las que justifican el juego que ofrece esta publicación, presentando en una misma encuadernación dos libros diferentes, uno compuesto de imágenes, el otro contiene el mensaje escrito de la autora. Se nos proponen dos formas de recorrerlos y relacionarlos entre sí, con un sistema de números que referencian las imágenes con páginas del texto completas o con ideas concretas que aparecen entre

Imagen de *Domesticity at war* (Colomina, 2006). La página superior pertenece al libro de imágenes, la inferior pertenece al libro escrito. La relación entre ambos es variable.

los renglones. Si seguimos este **camino**, los saltos adelante y atrás se suceden en las imágenes mientras que el discurso es leído de forma lineal. Sin embargo, también puede establecerse entre ellos un vínculo aleatorio. Pueden leerse por separado, o conjuntamente. En orden o en desorden.

Debido al tipo de encuadernación, no son pocos los ejemplares en los que, a fuerza de hojearlos, los libros del interior se han despegado del lomo, cayendo del conjunto como si reclamaran una identidad independiente y se emanciparan de la publicación original para ocupar un lugar propio en la estantería.



Detalle de *Domesticity at war*. Ambos libros aparecen referenciados mediante notaciones numéricas, marcando relaciones entre páginas o conceptos concretos.

En ambas publicaciones, el lector es capaz de **re-visit** sus contenidos de forma diferente en cada ocasión, generando entre ellos **relaciones transversales** e impredecibles que buscan convertir la lectura en un acto estimulante para la creatividad mediante algo más que la simple comprensión de lo escrito, que la lectura de un mensaje.

Jugar al poker con la arquitectura

Siguiendo la estela de estos trabajos, se realiza la investigación **Tres conceptos sobre el proyecto urbano: Ecología, Memoria, Fisuras** (Sánchez, 2010) en el marco del Laboratorio de Urbanismo y Gestión del Territorio de la Universidad de Granada. En ella se ha buscado un estudio de distintas obras arquitectónicas y urbanas que tienen en común una fuerte relación con la ciudad y el espacio público. Partiendo de la estructura del artículo **Previ/Lima, low cost housing project**, publicado por el gobierno de Perú, se ha confeccionado un modelo de ficha que sintetiza de forma efectiva la mayor información posible sobre el proyecto, facilitando a su vez la **comparación** entre las distintas propuestas analizadas. Se ofrece de este modo una **baraja**, dividida en tres **palos/conceptos**:

- a) **Ecología urbana** como un reciclaje de la ciudad a partir de su estructura actual, no mediante la sustitución de sus tejidos. Se presentan proyectos que apuestan por soluciones *low tech*, densificación e intensificación de programas de actividades (Koolhaas, 1995) e intervención sobre la percepción del paisaje urbano (Lacaton y Vassal, 2004). Se busca un tipo de sensibilidad ambiental que tiene más que ver con los **procesos creativos** y la búsqueda de soluciones que con el desarrollo de nuevas tecnologías.

- b) **Fisuras urbanas** son espacios de nadie, parcelas en conflicto que han sido estudiadas en grandes ciudades como Nueva York (Matta-Clark, 1973) o Barcelona (Perán, 2008). Se comprueba cómo estos lugares aparecen de forma repetida, como un fenómeno congénito al planeamiento de la ciudad o un bug en un programa informático, formando una **infraestructura clandestina**. Se presentan diversas propuestas que la ocupan mediante distintas actividades construidas que buscan implantarse tanto a corto como a medio-largo plazo.
- c) **La estrategia de la Memoria** es una herramienta de diseño basada en los conceptos de imaginario colectivo y memoria urbana (Marot, 1999), que distintos autores han observado en localizaciones como Central Park (Ábalos, 2008), Coney Island (Koolhaas, 1978) y Las Vegas (Venturi, 1972). En estos lugares encontramos un desplazamiento de elementos de la **memoria colectiva**, representados social y estéticamente a través de símbolos, iconos, actividades... Ese desplazamiento y descontextualización no solo transforma su significado original, sino que crea un **carácter nuevo**, paisajes que adquieren identidad propia y se establecen como iconos independientemente de su origen. Se analizan a su vez distintos proyectos e intervenciones que hacen uso de esta estrategia, como la *Farmacia Efímera* de Loreto Spá Vázquez.



Algunos ejemplos de cartas-proyectos.

Tras entender estos tres conceptos y barajar sus quince **cartas/proyectos**, podremos seleccionar algunas de ellas y obtener una **mano/hibridación** que nos permita reflexionar, encontrar puntos de contacto y poner la primera piedra para nuevas propuestas. Este tipo de juego, pensado en un principio para la docencia en talleres de proyectos arquitectónicos, establece un documento abierto, ampliable, donde cada interpretación o lectura **siempre suma**. A los tres palos/conceptos originales podrán añadirse otros nuevos, podrá ampliarse el número de fichas y simplificar o complejizar cada hibridación según sea necesario.

Hemos creado un sistema que tiene vida propia y es capaz de crecer y evolucionar con el tiempo y la experiencia.

Creación de un modelo teórico de publicación lúdico-creativa

Hemos comprobado que mediante distintas estrategias podemos convertir la lectura de una publicación divulgativa en un proceso creativo. Estas formas de **caminar de forma alternativa** la información ofrecida por el autor complementan la visión original añadiendo otras más personales. Sin embargo se trata de procesos incompletos pues son incapaces de **almacenar y transmitir** la información generada por cada una de estas nuevas lecturas. Buscamos un soporte que establezca una interacción entre autor y lector, pero también entre el **colectivo** de lectores en si mismo, que es el que da vida y continuidad a la obra, el que la hace mutar y adaptarse a las nuevas sensibilidades, como si al documento que describe espacialmente una arquitectura se sumaran las experiencias y sensaciones subjetivas de todos aquellos que la visitan.



Fig.1 modelo teórico

Definimos así un modelo teórico de proceso lúdico-creativo (fig.1) que consigue tanto provocar una **configuración variable** de la información en cada lectura, como facilitar el **proceso de mutación** y **colectivización** del libro original. Cada una de las visitas al texto supone por tanto un proceso de *feedback* entre libro y lector, un revulsivo constante que implica la participación, y por tanto, una mayor profundización en el mensaje propuesto por el autor original.

Poner en marcha este tipo de documentos es una tarea difícil, sobre la que podemos ofrecer algunas **intuiciones**:

1. La publicación en **soportes físicos** facilita el contacto y la experimentación con sus contenidos. Su carácter cercano a lo artesanal, táctil, material, establece una resonancia con distintos juegos que, más o menos complejos, la mayoría de nosotros hemos practicado en mayor o menor medida, y por tanto son conocidos y relacionados con la propia experiencia. Constituyen a su vez un **objeto** en si mismo, que puede ser fácilmente **customizado** o modificado por el lector de muy distintas formas, ya sea garabateando sus páginas, o transformándolas literalmente mediante troquelados, cortes, incisiones, origami, etc.

Sin embargo, este soporte dificulta el almacenamiento y **la accesibilidad a la información** que cada una de sus lecturas genera. Aunque ya existen asociaciones dedicadas al intercambio de libros que experimentan de forma intuitiva con este proceso de enriquecimiento en su forma más sencilla (subrayados, notas al margen, etc.), la calidad de su difusión es relativa, limitando su alcance al propio colectivo, que suele ser de carácter local para

facilitar los intercambios gracias a la cercanía entre los distintos participantes.

A priori, establecer grandes grupos que realicen este tipo de prácticas no parece una **solución viable**, pues encontramos dificultades para salvar grandes distancias y organizar un número de personas lo suficientemente amplio como para poder hablar de un verdadero calado dentro del colectivo al que esté dirigida nuestra publicación.



Las reglas de cualquier juego propuesto se enriquecen al ser modificadas por el lector final. Los soportes físicos facilitan esta interacción, pero carecen de la potencia del *e-book* para almacenar y trabajar con la información generada, ampliando el documento original.

2. Por su parte, el soporte digital o **e-book** constituye un **paradigma opuesto**, donde es fácil trabajar con la información, pero cuyo juego se encuentra aparentemente limitado a la bidimensionalidad de una pantalla. En el espacio digital encontramos numerosos ejemplos de **webs 2.0**, construcciones colectivas que almacenan gran cantidad de información y que son capaces de **evolucionar** con el tiempo, aunque a priori se encuentran coartadas por su propio soporte, el diseño de su interfaz y el código con el que son programadas. No existe un juego directo, sencillo. Doblar un papel o superponer dos imágenes al trasluz se convierte en una **tarea compleja** para la que es necesaria bucear por toda una serie de herramientas y tecnicismos.



Fig.2 Formatos híbridos

En este punto, parece sensato pensar que el campo de experimentación más amplio se encuentra en los **formatos híbridos** (fig. 2), que según las características singulares de la propia publicación, otorgarán más o menos peso a cada una de sus dos dimensiones física y digital.

Así, podemos pensar en libros asociados a páginas webs capaces de almacenar y referenciar distintas lecturas, foros de discusión online, documentos asociados a bases de datos que ofrecen estadísticas en tiempo real, publicaciones generadas de forma aleatoria, etc.

Mientras nos encontremos **limitados** por la tecnología, es lógico pensar que no podremos aunar en un mismo objeto material las cualidades del soporte físico junto a la potencia y conectividad del soporte digital. Hoy en día, ambos mundos se encuentran **separados** por la necesidad de una interfaz rígida, de una herramienta externa (ordenador, iphone, teléfono móvil, etc.), por lo que cada publicación deberá buscar su propio equilibrio dependiendo de las características de la investigación que la respalde. Por ahora, somos incapaces de proponer procesos lúdico-creativos que sucedan en ambos medios al mismo tiempo, así que nos vemos obligados a configurar la **interacción** más conveniente entre ellos según los objetivos y la intensidad de interacción que cada investigación precise.

Este nuevo juego, esta **existencia simultánea** del libro en dos planos paralelos, físico y digital, constituye a mi parecer el reto actual en esta línea de investigación. Todo modelo teórico no es más que una construcción mental de las interacciones posibles, actuando a modo de tabla periódica de los elementos con los que buscamos trabajar. Serán las distintas combinaciones entre ellos, las distintas **reacciones químicas** en trabajos futuros, las que constituirán los siguientes pasos en el camino hacia una manera diferente de entender el **vínculo** entre el lector y el que es leído.

Conclusiones

Como hemos comprobado, los modos de divulgación constituyen una **línea de investigación abierta**, necesitada de nuevas ideas que hagan factible este potencial que por ahora sólo podemos vislumbrar. Es importante recordar que estas herramientas pueden llegar a constituir un fin por sí mismas, pero ganan en profundidad y riqueza cuando son aplicadas a investigaciones concretas, cuando la experimentación con el formato no es completamente libre sino que parte de unos datos específicos y unas reglas de juego propuestas por el autor. Hemos creado un **modelo conceptual** que representa las infinitas posibilidades de este tipo de documentos, pero que no establece una regla general ni una norma estándar. Al no disponer en la actualidad de tecnología viable para la creación material del formato propuesto, el campo de experimentación se reconduce hacia **una combinación entre objeto físico y espacio digital**. Prima el criterio del propio investigador a la hora de elegir las características concretas de su publicación, soporte que no sólo almacena información, sino que constituye un proyecto de **interfaz** que condicionará la forma en que es interpretado, sentido, vivido.

Consigamos en el nuevo milenio una difusión más amplia, y a la vez, **más profunda**, constituida por la suma de interpretaciones, experiencias y emociones que nuestras publicaciones provocan. Modos de divulgación que, sin dejar de un lado el rigor, evolucionen con el tiempo en **productos colectivos**, muestras del pensamiento y la sensibilidad contemporánea, siempre dinámica, siempre en movimiento, siempre nueva, híbrida, **mutante**.

Bibliografía

A.A.V.V. (2002). *Mutaciones, Harvard design school Project on the city*. New York: Taschen.

A.A.V.V. (2004). *Plus*. Barcelona: Gustavo Gili.

A.A.V.V. (1998). *Small, Medium, Large, eXtra Large: Office for Metropolitan Architecture*. New York: Monacelli Press.

Ábalos, I. (2008). *Atlas pintoresco vol.2: Los viajes*. Barcelona: Gustavo Gili.

Colomina, B. (2006). *Domesticity at war*. Barcelona: Actar.

Diserau, C. (1992). *Gordon Matta-Clark, Catálogo de la exposición IVAM centre Julio González*. Valencia: Generalitat Valenciana.

Koolhaas, R. (1979/2004). *Delirio de Nueva York*. Barcelona: Gustavo Gili.

Le Corbusier (1935/2002). *Aircraft*. Madrid: Abada.

Lynch, K. (1959/1960) *La imagen de la ciudad*. Buenos Aires: Infinito.

Marot, S. (1999). *Suburbanismo y el arte de la memoria*. Barcelona: Gustavo Gili

Sánchez, M. (2010) *Ecología urbana, memorias y fisuras en Ambientalia 2010, I Congreso Estatal de Sostenibilidad*. Madrid: CECCAA.

Sánchez, M. (2010). Falsas parcelas y fisuras urbanas: Infraestructura clandestina en la ciudad. *Claustro de las artes, nº3. p 107-113*.

Soriano, F. y Palacios, D. (2000). *Es pequeño, llueve dentro y hay hormigas*. Barcelona: Actar.

Venturi R., Scott B. y Izenour S. (1972/2006). *Aprendiendo de Las Vegas*. Barcelona: Gustavo Gili.

Recursos electrónicos

<http://citywiki.ugr.es>

CityWiki es un espacio universal de colaboración e intercambio de conocimientos y experiencias instrumentado sobre tecnología wiki, gestionado desde el Área de Proyectos Arquitectónicos del Departamento de Expresión Gráfica de la Universidad de Granada.

<http://www.ciutatsocasionals.net/>

En esta web podemos visitar la exposición *Post-it city: Ciutats ocasionals*, dirigida por Martí Perán. "El concepto de Post-it City: Ciudades ocasionales designa distintas ocupaciones temporales del espacio público, ya sean de carácter comercial, lúdico, sexual o de cualquier otra índole, con la característica común de apenas dejar rastro y de autogestionar sus apariciones y desapariciones".