

PRESENTACIÓN: "PROJETAR-SE[RÁ]"

El producto presentado es un libro-cuaderno que contiene un inventario crítico basado en memorias y análisis materiales sobre un conjunto de elementos generados en diferentes contextos disciplinarios. Estos contextos comprenden doce experiencias proyectuales vivenciadas por la autora en las Facultades de Ingeniería, Periodismo y Arquitectura / Urbanismo, con énfasis en la última, por el número mayor de experiencias vivenciadas en este curso, y porque el punto de vista asumido por la autora es derivado de esta formación. El libro es en realidad el Trabajo Final de Graduación desarrollado en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de São Paulo, en 2016.

El título del libro-cuaderno es "*PROJETAR-SE[RÁ]*" y está inscrito en relieve sobre la tapa de papel negro del volumen gráfico (Figura 1). El producto tiene 21 cm x 21cm y fue concebido como un objeto enigmático a ser desvelado; cuyo contenido comprende representaciones verbales y no verbales de las doce experiencias de proyecto, traducidas en doce capítulos secuenciales.

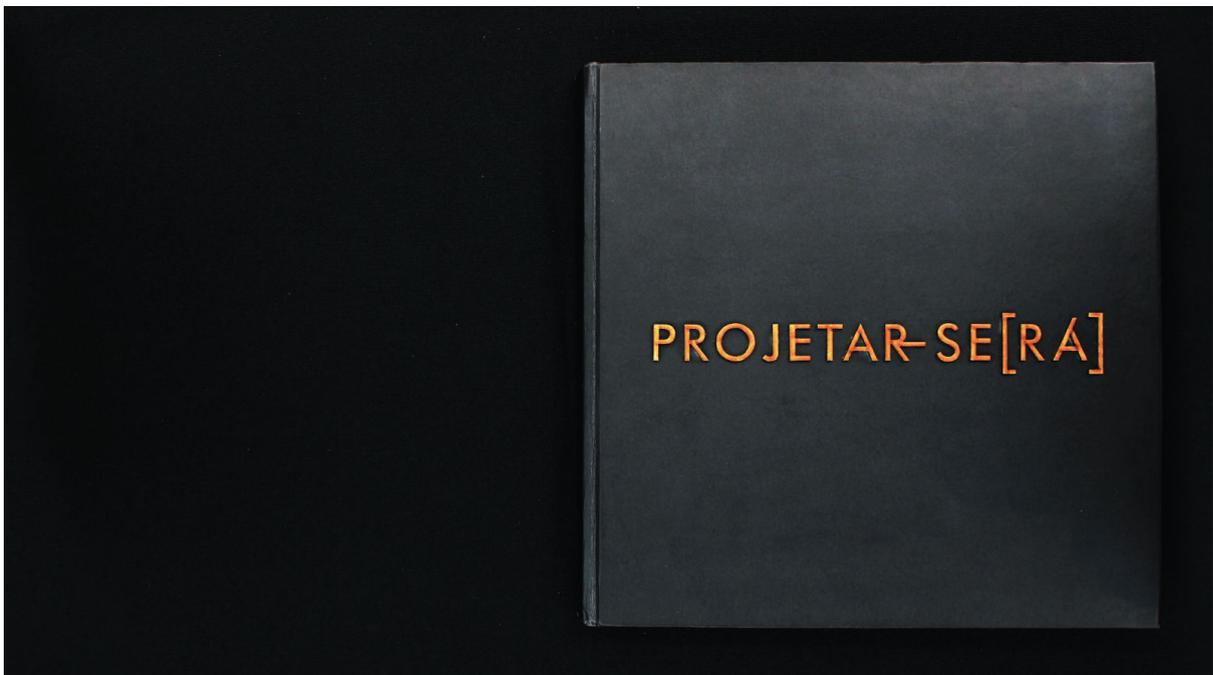


Figura 1. Capa del volumen gráfico: el libro-cuaderno.

Para la elaboración de este proyecto se partió del principio de que *la transitoriedad del conocimiento es propia del acto de proyectar*, por lo tanto, desafíos de proyecto llevan al individuo a buscar la novedad, y las vivencias previas traen recursos para enfrentamientos presentes y futuros de esta dinámica. En el proceso proyectual, se convoca el repertorio de experiencias y el producto de esta acción alimenta el repertorio original, en continua construcción. Así, para desarrollar este producto, se realizó el mapeo de los procesos de proyecto separados y se establecieron acercamientos entre ellos, identificando características comunes del aprendizaje en proyecto, sobreponiendo experiencias.

El mapeo se realizó de forma "detectivesca", explorando modelos, fragmentos, croquis, anotaciones, fotografías e informes (Figura 2), en síntesis, vestigios materiales sobre los que se ha recurrido para acceder en la memoria a las experiencias seleccionadas y revisarlas en el presente, reconociendo sus permanencias.



Figura 2. Volumen gráfico circundado por las experimentaciones que formaron parte de su elaboración.

La elaboración del libro-cuaderno se construyó como una discusión sobre ideas que se proyectan en un nuevo ejercicio de proyecto. La propuesta es metalingüística y se expande: se basa en una producción personal, vivenciada por un individuo, pero, siendo proyecto, involucra la percepción del otro. Hay en el libro representaciones que no se revelan explícitamente y que se amparan en la disponibilidad imaginativa y repertorial del lector, como en el ejemplo abajo (Figura 3).

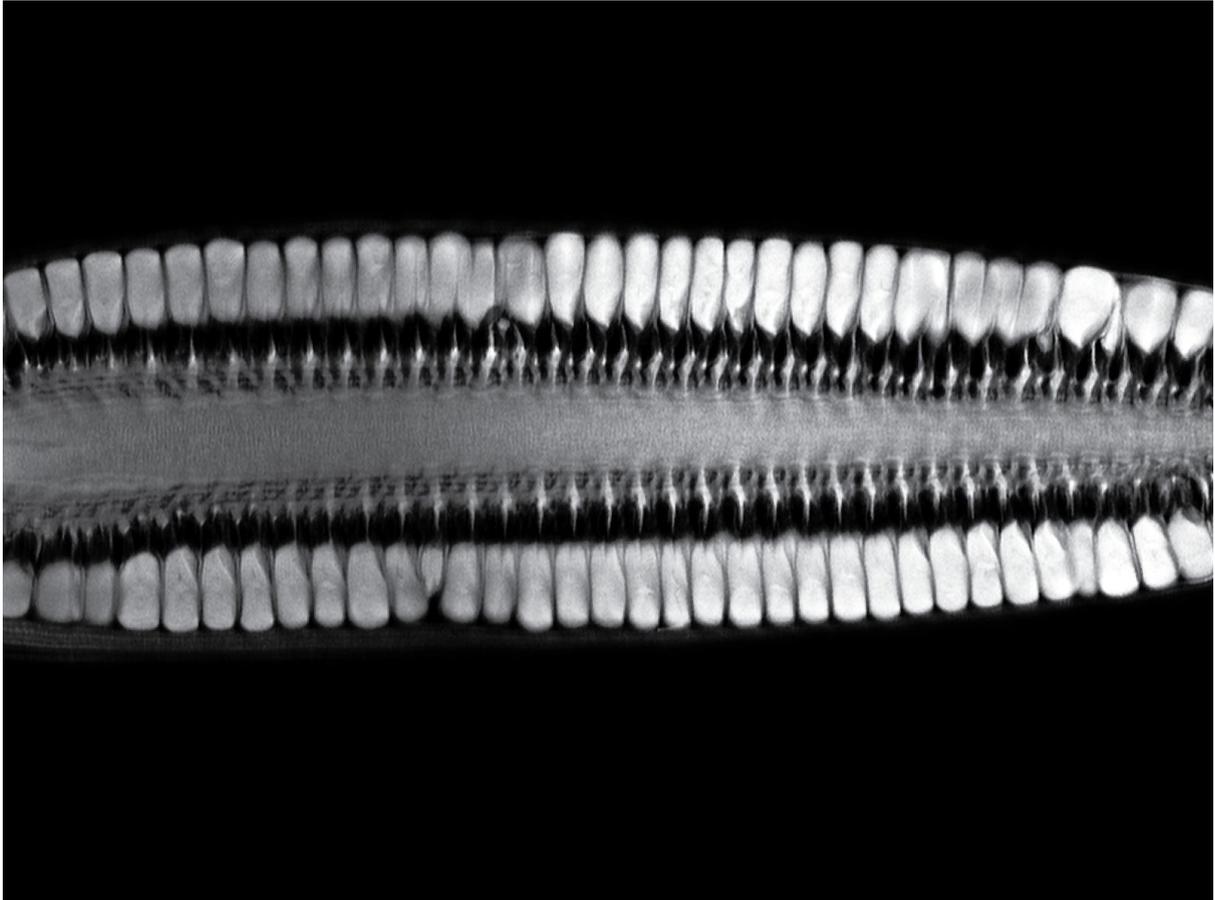


Figura 3. Ejemplo de representación no verbal de una de las experiencias de proyecto.

A partir de ese principio, el énfasis del material está en la comunicación y representación de ideas que se proyectan, y no son literalmente descritas. Las representaciones verbales y no verbales presentes son experimentaciones gráficas producidas como una invitación a la interacción manual (Figuras 4 y 5), y constituyen una estrategia para establecer diálogos entre ellas, por similitud o contraste, a través de recursos del lenguaje visual/gráfico. El libro-cuaderno es, por lo tanto, la imagen del inventario producida a través de elecciones: *proyectar*, en el procedimiento adoptado, es sinónimo de *elegir*.



Figura 4. Ejemplo de representación no verbal e interactiva.

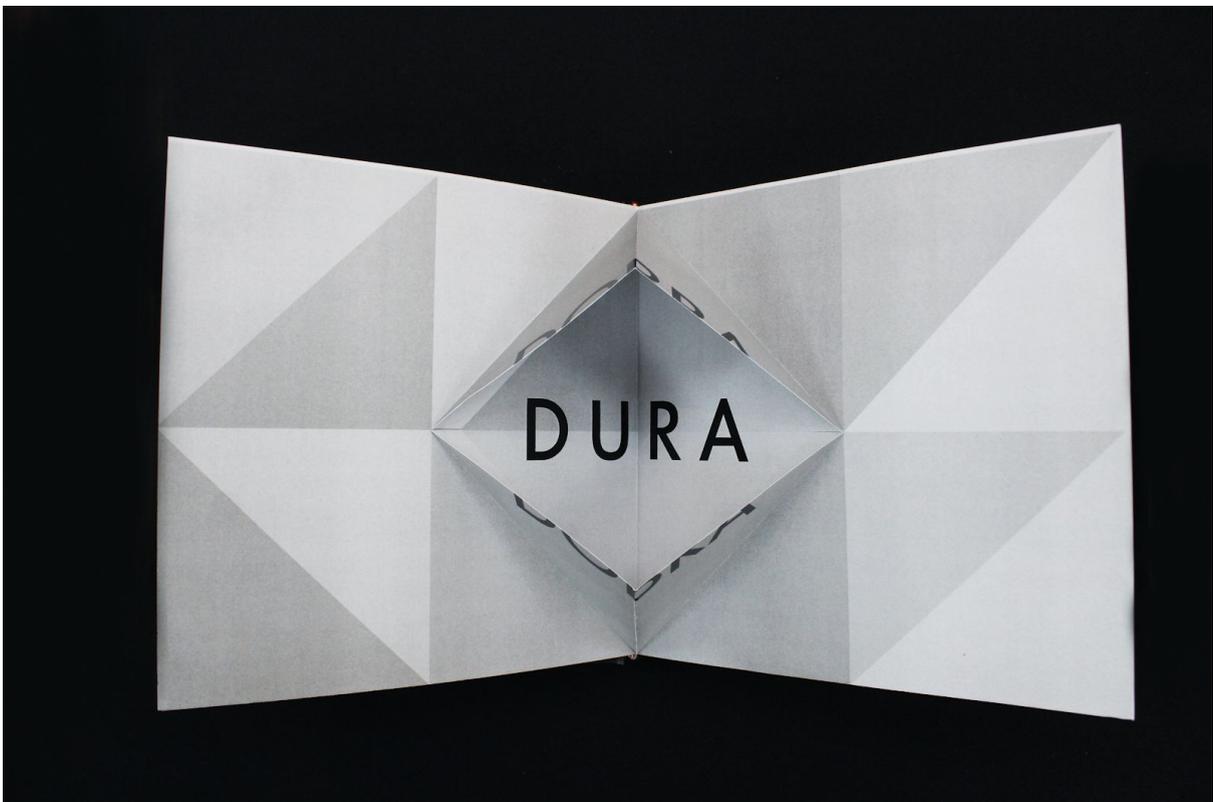


Figura 5. Ejemplo de representación no verbal e interactiva.

En medio de variedades de soportes y elementos, referentes a cada experiencia de proyecto, hay recursos codificados, empleados para garantizar al lector denominadores comunes que señalan "la lógica del lenguaje" adoptada. Así, la misma tipografía es utilizada en los textos, las hipótesis de representación son siempre iniciadas por una página doble (teniendo a la izquierda un título, un verbo conductor de la idea principal relacionada a la experiencia y una cita, ya la derecha, una imagen abstracta manipulable o fija), que invita al lector a experimentar un descubrimiento (Figura 6).



Figura 6. Ejemplo de representación inicial de una experiencia de proyecto: título, verbo, cita y representación no verbal.

Cada experiencia de proyecto se inaugura por un título, que poco o nada revela de su contenido: "SÉ VELHA", "KIT MAC", "INVÓLUCRO", "HABITÁCULO", "FALKIRK", "JOGO SENHA", "KEA WEEK", "NJSR", "BIAPOIADA", "ANALÓGICO", "PIER TO PIER", "INTEGRADO" (Figura 7). En la misma página, el verbo asociado a cada una también actúa como parte de la idea clave de que "Proyectar es", alternada y complementariamente, "RECONOCER", "FABRICAR", "ENVOLVER / EVOLVER", "CONSTRUIR", "SUBVERTIR", "DESCIFRAR", "TRADUCIR", "COMUNICAR", "TENCIONAR / TENSIONAR", "ARTICULAR", "TRANSITAR" e "INCORPORAR" (los verbos corresponden a la misma secuencia de los títulos de los proyectos/experiencias citados).

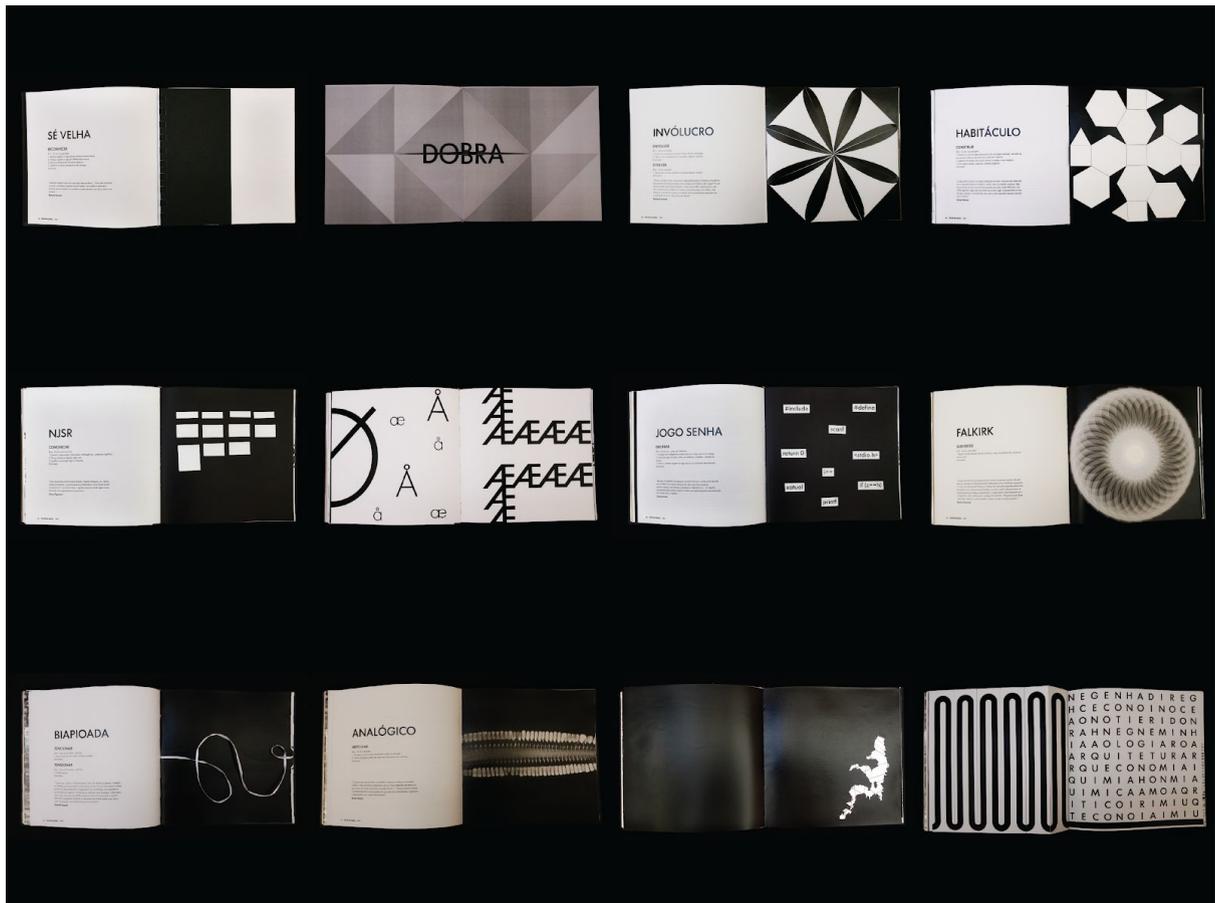


Figura 7. Las doce experiencias de proyecto representadas en el libro-cuaderno.

La página a la derecha y la doble página consecutiva se configuran como representaciones abstractas de las experiencias, mejor presentadas a través de vídeos animados¹. En las páginas posteriores, cada experiencia está asociada a una representación verbal, un "texto-síntesis" descriptivo-analítico de aquel proceso de proyecto, ilustrado con imágenes que pueden identificarlo para un lector menos familiarizado con el universo en cuestión (Figura 8). Las imágenes tienen doble origen, pero la misma función: son fotografías de vestigios recuperados o son croquis contemporáneos a la elaboración del libro-cuaderno, recursos utilizados para aclarar propuestas más herméticas.

¹Para acceder a los vídeos: <https://youtu.be/yMl6ldIPJlQ>

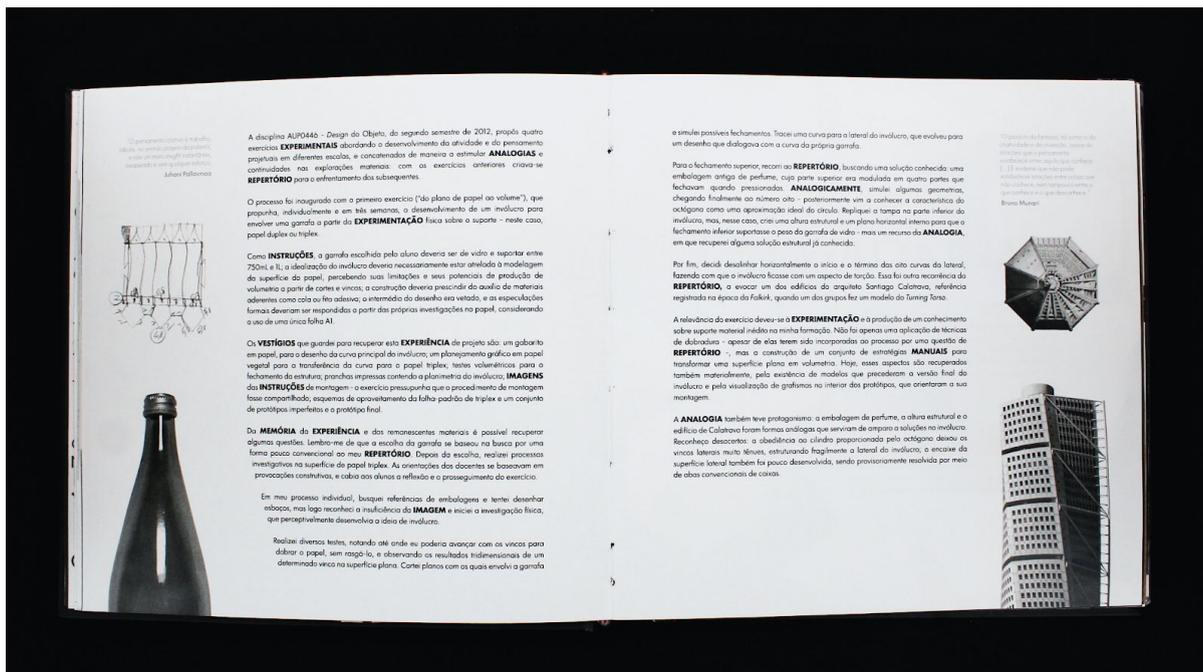


Figura 8. Ejemplos de vestígios.

La autora optó por no utilizar imágenes literales a lo largo del libro-cuaderno, que explicitan los resultados de las experiencias de proyecto, para mantener el enigma en suspensión e instigar al lector. También no hay subtítulos en las imágenes, porque es la naturaleza del trabajo utilizar señales sutiles y efímeros.

En los "textos-síntesis" hay palabras destacadas en mayúsculas y en negrita, presentes en el glosario que compone este producto. El glosario propone un enlace de las experiencias de proyecto: los términos reincidentes reverberan de una experiencia para la otra, destacando ideas consideradas importantes para el ejercicio de proyectar. Los términos seleccionados para este propósito son: "AGLUTINADOR", "ANALOGÍA", "ASOCIAR", "EMPÍRICAMENTE", "EXPERIENCIAS", "EXPERIMENTACIÓN", "IMAGEN", "INNOVADOR", "INSTRUCCIÓN", "INVARIANTES", "MANUALMENTE", "MEMORIA", "OBJETOS SUBVERTIDOS", "ROMPECABEZAS", "REPERTORIO", "REPRESENTACIÓN" y "VESTÍGIOS".

A lo largo del libro, hay citas de autores que susurran ideas en diálogo paralelo al texto central. Los subsidios teóricos del proyecto están explicitados después del glosario, en el capítulo "Diálogos teóricos". En estos diálogos, aproximando las bibliografías entre sí y con el trabajo, los autores son asumidos como interlocutores en el campo de las ideas y pertenecen a una curiosa variedad de orígenes y campos de actuación, reforzando el carácter interdisciplinario del producto.

El último capítulo de la secuencia de las experiencias de proyecto es el propio proyecto de este volumen gráfico. El libro-cuaderno es, por lo tanto, la última experimentación registrada en el ciclo de ensayos proyectuales trabajados en este proyecto. El volumen debe ser leído en la secuencia establecida, indiferente a la cronología de la trayectoria de la carrera de la autora. Las experiencias de proyecto están concatenadas según un itinerario de lectura posible; una secuencia que aproxima experiencias adyacentes.

Queda claro que la esencia de este trabajo es reconocer qué *proyecto es elección*. Proyecto presupone criterio, y criterio se define intencionalmente. En el libro-cuaderno, los criterios están

subyacentes, y establecen una atmósfera enigmática para provocar el repertorio del lector, asociando y deduciendo significados a partir de señales percibidas. Al final del volumen gráfico, dos recursos proporcionan pistas sobre los criterios de elección: la revelación de las "ideas que se proyectan" y las "fichas técnicas".

El capítulo final, "Ideas que se proyectan", desvela los enigmas de las intenciones de las representaciones gráficas abstractas creadas. La esencia del trabajo confronta representación y comunicación, porque la intención y la recepción de una información son operaciones distintas realizadas por personas distintas (autor y lector), con repertorios también desiguales. Las "fichas técnicas", dispuestas en un sobre adjunto a la caja-embalaje del libro-cuaderno, son tarjetas (Figuras 9 y 10) que revelan la imagen original de los proyectos, en cuyo verso se encuentran informaciones descriptivas de cada una de las propuestas académicas: la fecha, el contexto, los docentes y los alumnos, las dimensiones de los modelos, los materiales empleados, y el tiempo utilizado para el desarrollo y la ejecución de los ejercicios. Estas fichas existen para comunicar datos técnicos y normalizados, omitidos intencionalmente de las otras modalidades de representación, que son las imágenes abstractas y los "textos-síntesis" ilustrados con los vestigios materiales.



Figura 9. Las "fichas técnicas" de las doce experiencias - frente.

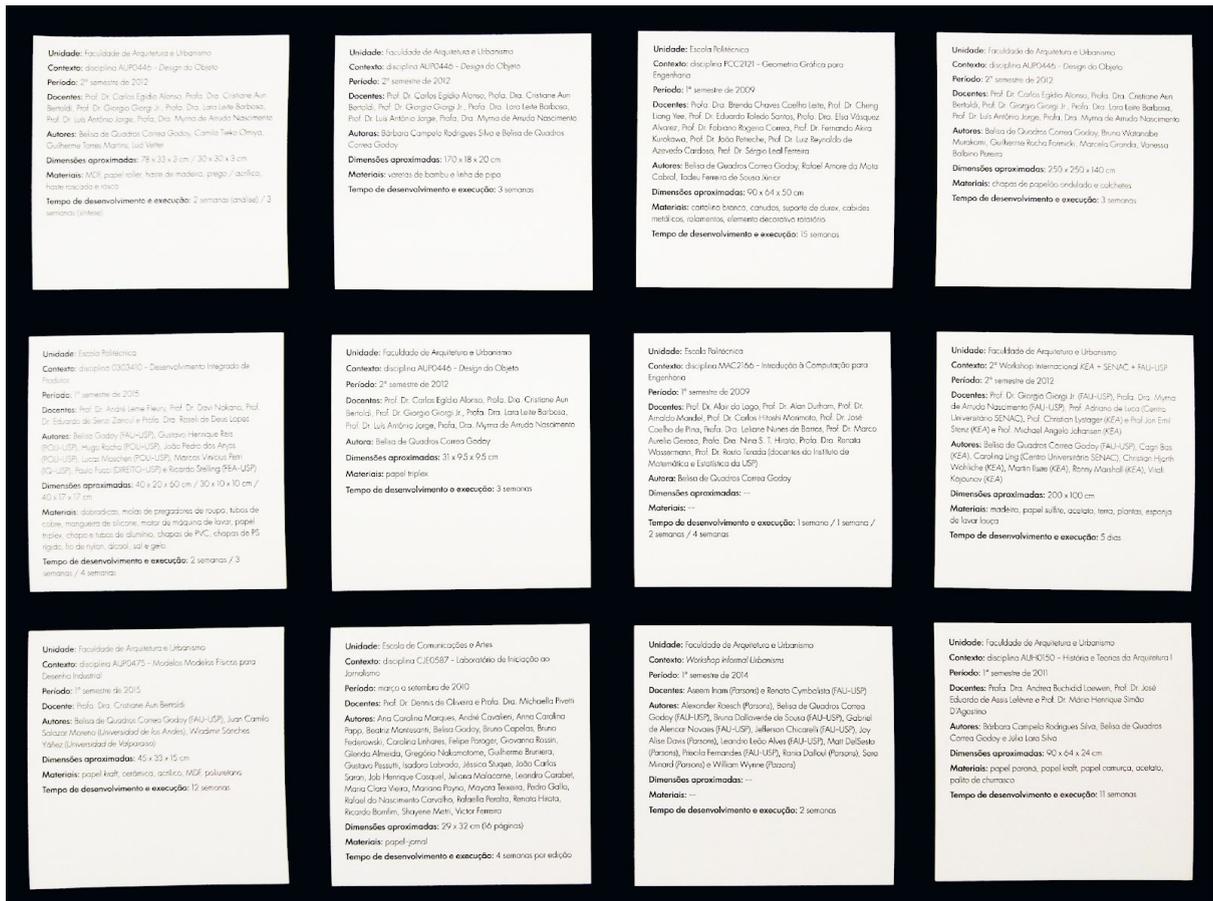


Figura 10. Las "fichas técnicas" de las doce experiencias - verso.

Por último, para concluir el contenido del trabajo, se presentan las referencias bibliográficas, las notas de las citas y los créditos de las imágenes utilizadas en el producto proyectado en formato de libro.

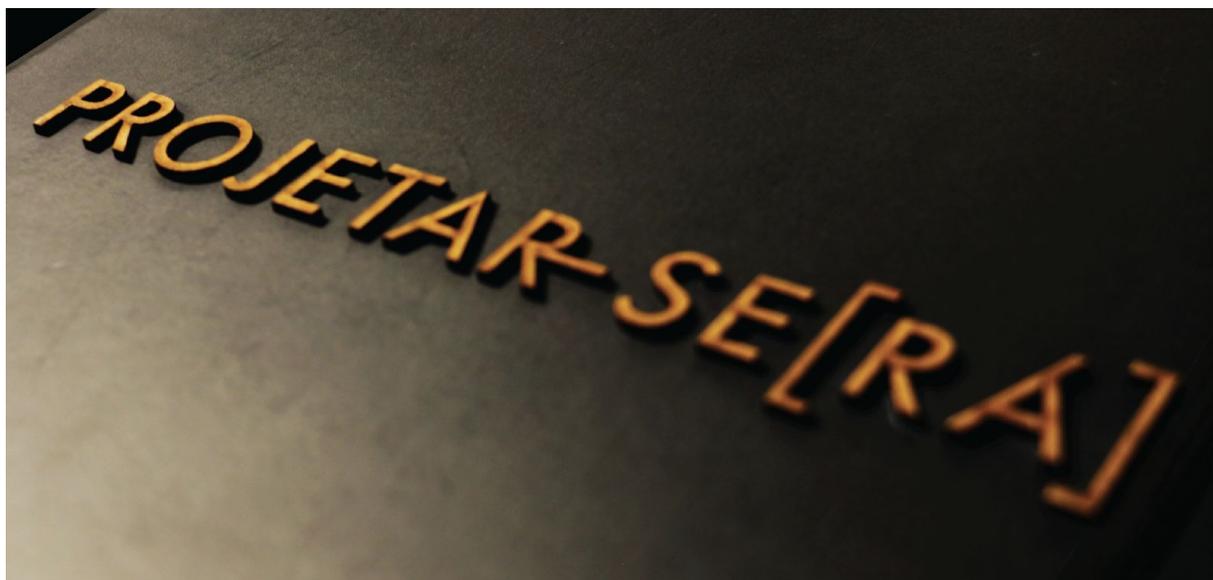


Figura 11. El título del libro-cuaderno en foco.