

Pensamiento de diseño, producción de sentido y narrativa visual. Caso de prácticas didácticas en entornos post-digitales

Actas de Diseño (2025, julio),
Vol. 50, pp. 97-99. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: mayo 2025
Versión final: julio 2025

Diana Rodríguez Barros - FAUD UNMdP, Argentina (*)

Resumen: Se presenta una práctica didáctica realizada durante los ciclos lectivos 2020 y 2021 en el curso cuatrimestral *"Narrativa visual y tratamiento de la imagen digital aplicada a la Arquitectura"*, en carrera de Arquitectura FAUD UNMdP. La experiencia se enfocó en revalorizar el rol de la narrativa de naturaleza visual y la construcción de sentido. Se consideran recursos idóneos y eficaces para interrelacionar creativamente experiencias con personas, objetos, espacios, territorios, emociones y usos. Se explicita la adscripción a la cultura visual; el enfoque conceptual y metodológico del Pensamiento de Diseño que orientó la experiencia; los resultados; las conclusiones y las implicancias.

Palabras clave: Pensamiento Diseño – Narrativa Visual – Prácticas didácticas – Imagen Post-digital – Producción sentido.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 99]

Introducción

El Pensamiento de Diseño, tal lo indica Brown (2019), propone un encuadre conceptual basado en principios referidos a empatía, como observación profunda de las necesidades de los usuarios, incluyendo las emociones y el diseño de experiencias; experimentación, como la visualización de posibles alternativas de solución mediante el prototipado colaborativo; aprendizaje iterativo, como ensayo y error del proceso de ciclos cortos de acción para observar, crear, prototipar, validar cuantas veces sea necesario, hasta encontrar la mejor solución; énfasis, como la colaboración con usuarios; participación, como vigencia de la figura del prosumidor. Tal postura se traduce en un encuadre metodológico de planteo y resolución de problemas que recurre a estrategias según enfoques creativos y co-creativos desde espacios de acción. Ambos, aportan a la producción de sentido.

En particular e inmersos en la sociedad de la cultura visual imperante, sostiene Yepes Muñoz (2021) que la producción de sentido es en gran parte sostenida por la existencia de un argumento previo, traducido en narrativa convincente, que vincule concepto, proyecto, partes involucradas y se exprese a través de la imagen. De manera ampliada, se acuerda con el concepto de cultura visual que indica Mirzoeff (1999), referido a los acontecimientos a partir de los cuales quien observa registra información, significados o placer, prioriza la visualización de lo visible o lo invisible, utiliza recursos de tecnología orientada hacia lo visual, produce gran capacidad de movilización afectiva. Entonces, en los procesos de producción de sentido, las narrativas subyacentes resultan mediadoras que despliegan estrategia del pensamiento en tanto viabilizan diversos modos de operacionalizar la singularidad del sentido en cada estudiante. Según Benbenaste (1996, 320-323), expresan diversas maneras de razonar frente a una situación determinada y aportan en las diversas dimensio-

nes de un problema. La producción de sentido, entonces, está en relación directa con el efecto de significación que una cierta temática y los medios empleados producen. O sea, la significación generada es el efecto integrador y holístico que un determinado tema provoca, promueve el sentido y la posibilidad de mantener diferenciaciones, concatenaciones y relaciones. A su vez, tanto fructifica en los tipos de razonamientos generados como produce diversificación e integración en procesos creativos de aprendizaje y en la calidad cognoscitiva resultante. Entonces, estas direcciones y desde el encuadre conceptual y operativo del Pensamiento de Diseño (Brown, 2016, op.cit.), se formuló el desarrollo de una práctica didáctica a partir de la revalorización del rol de la narrativa de naturaleza visual y la construcción de sentido. Se consideró que son el medio idóneo y eficaz para interrelacionar experiencias con objetos, espacios, territorios, emociones, usos y personas. Para Ricard (2020), las historias implícitas en las mismas vinculan tanto como estimulan captar, discernir, inferir, comprender y empatizar. En términos amplios, posibilitan y reafirman la comunicación y la creatividad. Este tipo de experiencias ampliadas, según Scolari (2017), en entornos post-digitales se caracteriza por dos rasgos particulares, la expansión narrativa y la cultura participativa, dando lugar a desarrollos disruptivos y próximos a experiencias híper y transmediales. La posibilidad de intervenir en la ideación, generación y producción de las mismas, para Pardo Kuklinky y Cobo (2021), contribuye de manera positiva en ambientes vinculados a la proyectualidad aplicable a diversas disciplinas.

Presentación del caso

Desde este marco referencial, se presenta una práctica didáctica realizada durante los ciclos lectivos 2020 y 2021

en el curso cuatrimestral "Narrativa visual y tratamiento de la imagen digital aplicada a la Arquitectura". El mismo reconoce continuidad y antecedentes del grupo docente a partir de líneas temáticas y de trabajo desarrollados con anterioridad (Rodríguez Barros, Mandagarán, 2019; 2017). Se formalizó como asignatura electiva, integrando la oferta del Área Arquitectónica Urbanística del Ciclo Orientación Carrera Arquitectura Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina.

De manera precisa, la experiencia se ha restringido y centrado en procesos orientados al aprendizaje de conceptos y competencias relacionados con la imagen post-digital, de naturaleza virtual e interconectada en tanto circunstancia exacerbada en tiempo de pandemia. De tal forma, el curso abordó la creación, el tratamiento, la gestión, la edición y la comunicación de imágenes intervenidas de obras arquitectónicas seleccionadas por los estudiantes. Tales intervenciones han sido las expresiones visuales de un recorrido narrativo, generado también por los estudiantes, que orientó las diversas intervenciones a resolver mayoritariamente por medio de fotocomposiciones y animaciones sobre dichas obras en diversas situaciones, vivencias y escenarios urbanos ajenos. Fueron premisas iniciales asumir que es necesario conocer (re-conocer) a las personas para las que se diseña y las experiencias que interesa provocar o devenir, plantear con precisión problemas y generar respuestas originales, explorar de forma ágil los diseños mediante prototipos y formular argumentos para contar la historia que subyacen al proyecto de manera atractiva y persuasiva para que se produzca atracción e inclusión.

De manera específica y con relación al diseño de las tramas narrativas visuales, desde las limitaciones dada la duración y especificidad del curso, se recurrió a una re-interpretación actualizada de principios sobre escritura de ficción televisiva que fueran formulados originariamente por Espenson (2010). Los mismos, en términos amplios, remiten a creación de mundos y escenarios complejos, aceleración del discurso, aporte prioritario de información visual, presencia de razones fuertes para explicar la historia, recurrencia de la especificidad de las temáticas, insinuación antes que la explicación extensa, valoración de aspectos documentales, desborde del relato de la pantalla, sostenimiento de fidelidad con la realidad propuesta, posibilidad de alteración de reglas propias, integración natural de personajes a escenarios, mezcla de luz y oscuridad, transformación de esquemas tradicionales (familiares, profesionales, personales), e incorporación de la conciencia del devenir histórico, incremento de recursos híper y transmediales,

Metodológicamente se recorrió una serie de espacios de acciones proyectuales en consonancia con el Pensamiento de Diseño (Brown, 2019 op.cit.). Resultó una secuencia no necesariamente lineal, con sub-espacios intermedios, desde donde activar instancias para verificar y resumir aciertos y desaciertos de la evolución de la propuesta en el tiempo. Se transitaron espacios para Descubrir, desde dónde empatizar, encontrar y desentrañar problemas, plantear alternativas de solución; espacios para Idear, desde donde proponer y validar ideas en lo formal, fun-

cional y emocional, así como desencadenar procesos que puedan generar y llevar a soluciones viables, factibles y sostenibles; espacios para Experimentar, desde donde tramitar, promover, demostrar, valorar, ajustar y validar alternativas, específicamente analizar, probar, evaluar, optimizar; espacio para Implementar, desde donde resolver, comunicar.

Resultados

Se identificó que en un porcentaje considerable de propuestas y producciones, las narrativas planteadas surgieron de bases argumentales temáticas con criterios de veracidad que actuaron por un lado como disparadores subsecuentes, por otro respondieron a secuencias posibles y articuladas de manera reticular para experimentar no obstante con grados amplios de libertad.

Se registró asimismo resultados originales que evidenciaron experiencias personales enriquecedoras en los diferentes momentos del proceso. Las interacciones entre las intervenciones y las narrativas, activaron interés, agrado, gestión, producción, tanto como aportaron a la producción de sentido singular y a la alta complacencia. Es así que dentro del grupo, los estudiantes generaron datos, los transformaron en información significativa y mutaron a niveles de experticias en determinados temas según los intereses singulares que los alentaron, circunstancia que facilitó compartir conocimientos dentro del grupo y trabajar conjunta y co-creativamente para resolver los problemas.

Por último, se detectó capacidad para prefigurar y pre-visualizar algo inexistente sustentada por narrativas orientadoras previas que enfocaron y guiaron el proceso, permitió superar intervenciones instrumentales, y generó gratificantes experiencias estéticas y lúdicas.

Conclusiones

Se destaca en la experiencia, por un lado, que las prácticas docentes en estas experiencias reconocen estado de fluidez, transformación, construcción y adaptabilidad constante en una redefinición de roles transmutando hacia la figura de tutores y curadores. Por otro, que la experiencia ha hecho viable que los estudiantes desplegaran y se apropiaran de competencias híbridas propias de los entornos post-digitales. En particular aquellas referidas a estimular la creatividad, el aprendizaje basado en proyectos, la experimentación poniendo en valor actitudes exploratorias, la integración a redes sociales, el trabajo en equipo, la interacción colaborativa, la versatilidad en la comunicación. Asimismo, con particular estimación, las competencias que estimulan y consolidan por un lado la creatividad y por otro la auto-gestión del conocimiento a través del auto-aprendizaje, la auto-evaluación y la auto-reflexión.

Se valora, asimismo, tanto la capacidad de reafirmación y re-significación del pensamiento espacial con imágenes, como las narrativas que despliegan visibilidad tanto intuitiva como racional en ambientes reales o fantásticos

con objetos, escenarios y personajes que las habitan con grados elevados de coherencia y les otorgan sentido. Finalmente, se considera que el rol de las narrativas de base visual, en las fronteras donde los diseñadores recurren con fluidez a recursos expresivos para transmitir mensajes y hacer efectiva la comunicación, hibridan modos tradicionales e innovadores de creatividad y comunicación. En tal caso se transforman en aporte destacado tanto de prácticas de enseñanza como de aprendizaje. A la vez que contribuyen, en tanto facilitadores de creación de sentido y re-significación apelando a diversos formatos de producción cultural y de medios expresivos en los procesos proyectuales implícitos.

Agradecimiento

El presente escrito se radica en el proyecto 15/B370 SCyT UNMdP del Grupo EMIDA CIPADI FAUD UNMdP, con dirección de Diana Rodríguez Barros. El equipo docente estuvo integrado por la dis. gráf. María Mandagarán y contó con la colaboración de la dis.graf. Inés Hernández.

Referencias bibliográficas

- Benbenaste, Narciso. (1996). *Sujeto = Política x Tecnología / Mercado*. Buenos Aires: Ed. UBA. Pp. 320-323.
- Brown, Tim. (2019). *Change by design: how Design Thinking transforms organizations and inspires innovation*. New York: Harper Collins Publishers Inc.
- Espenson, Jane. (2010). Playing Hard to 'Get'. How to Write Cult TV. En Abbott, S. edit. *The Cult TV Book*. London: I.B.Tauris & Co. Pp 45, 54
- Mirzoeff, Nicholas. (1999). *An introduction to visual culture*. Londres: Routledge.
- Pardo Kuklinski, Hugo; Cobo, Cristobal. (2020). *Expandir la universidad más allá de la enseñanza remota de emergencia Ideas hacia un modelo híbrido post-pandemia*. Barcelona: Outliers School. Pp. 22-25. Recuperado https://outliersschool.net/wp-content/uploads/2020/05/Expandir_la_universidad.pdf
- Ricard, Ramon. (2020). Narrativas visuales pedagógicas de reconstrucción identitaria. En *ArtsEduca 28*. Valencia: Universitat de València. Pp. 50-65. Recuperado https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiBuKfe_9r2AhXijjUCHdUQDV8QFnoECDUQAQ&url=https%3A%2F%2Fdia.net.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F7734489.pdf&usg=AOvVaw0077gG_PBvOHk_kFxvgO38
- Rodríguez Barros, Diana; Mandagarán, María. (2019). Diseño de Experiencias, formas y lugares de la construcción de significaciones. En Coccato, C. compil. *XII Congreso Nacional SEMA y IX Congreso Internacional Forma y lugar*. Resistencia: FAU, Universidad Nacional Noreste & SEMA., Chaco: FAU UNNE. Pp. 137.
- (2017). Pensamiento de Diseño y narrativas visuales. En Pallís, M. y Pujol, M. *4º Congreso Latinoamericano de Diseño*. Mendoza: Red DISUR& FAD UNCuyo. Pp. 568-573. Recuperado <http://disur.edu.ar/descargas/disur-ediciones/2018/09/ponencias-congreso-disur-mendoza-2017.pdf>
- Scolari, Carlos. (2017). El translector. lectura y narrativas Transmedia en la nueva ecología de la comunicación. En *Hipermediaciones*. Recuperado <https://hipermediaciones.com/2017/03/02/el-translector-lectura-y-narrativas-transmedia-en-la-nueva-ecologia-de-la-comunicacion/>
- Yepes Muñoz, Rubén . (2021). El concepto de cultura visual. En *Revista Académica Estesis*, 11 (1). Pp. 8–27. Recuperado <https://doi.org/10.37127/25393995.134>
- Resumo:** Apresenta-se uma prática didática realizada durante os ciclos letivos de 2020 e 2021 no curso quadrimestral “Narrativa visual e tratamento da imagem digital aplicada à Arquitetura”, no curso de Arquitetura da FAUD UNMdP. A experiência focou em revalorizar o papel da narrativa de natureza visual e a construção de sentido. São considerados recursos adequados e eficazes para inter-relacionar criativamente experiências com pessoas, objetos, espaços, territórios, emoções e usos. É explicitada a adesão à cultura visual; a abordagem conceitual e metodológica do Pensamento de Design que orientou a experiência; os resultados; as conclusões e as implicações.
- Palavras-chave:** Pensamento de Design – Narrativa Visual – Práticas didáticas – Imagem pós-digital – Produção de sentido.
- Abstract:** This paper presents a teaching practice carried out during the 2020 and 2021 academic years in the four-month course “Visual Narrative and Digital Image Processing Applied to Architecture,” in the Architecture program at FAUD UNMdP. The experience focused on reevaluating the role of visual narrative and the construction of meaning. It considers suitable and effective resources for creatively interrelating experiences with people, objects, spaces, territories, emotions, and uses. It explains the connection to visual culture; the conceptual and methodological approach of Design Thinking that guided the experience; the results; the conclusions; and the implications.
- Keywords:** Design Thinking – Visual Narrative – Teaching Practices – Post-digital Image – Meaning Production.
- (*) Diana Rodríguez Barros:** Arquitecta UNMdP; Esp. Docencia Universitaria UNMdP; Mg. Educación Psicoinformática UNLZ; Doctor en Arquitectura UBA. Profesora Titular en grado y posgrado carreras de Diseño Industrial y de Arquitectura FAUD UNMdP Argentina. Ha participado en posgrados nacionales e internacionales. Investigadora Categoría 2 ME SPU Ar. Directora proyectos de investigación acreditados SCyT UNMdP sobre modelos virtuales, post-digitalismo, proyecto, modelización y fabricación digital. Directora de tesis y becas. Ha participado y publicado trabajos en congresos internacionales. Evaluadora Externa de proyectos de investigación, revistas científicas, congresos, jurado de concursos y comisiones asesoras.