

## Geometrías objetuales, capturas fotográficas: ensayos pedagógicos deseables y posibles

Actas de Diseño (2021, julio),  
Vol. 36, pp. 38-42. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2020  
Fecha de aceptación: septiembre 2020  
Versión final: diciembre 2021

Adriana Ester Martín (\*)

**Resumen:** Con la mirada en el diseñar, desde las cátedras universitarias que tránsito se pretende estimular y producir acciones madurativas mediante distintas situaciones de aprendizaje (significativo), que construyan vínculos con la realidad del alumno, tales como la apropiación sensorial-perceptual del entorno cotidiano, el uso de objetos técnicos de amplio reconocimiento personal, y la incorporación conceptual y práctica de conocimientos curriculares del cursado: por y para ello, se proponen ejercicios de captura fotográfica de productos de diseño industrial de alcance doméstico/público, para promover la lectura de variables morfo-funcionales y el discernimiento de parámetros geométricos-matemáticos, siempre desde la fotografía como herramienta registral.

**Palabras Clave:** Producto - Diseño Industrial - Geometrías - Registro Fotográfico

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 41]

### Introducción

La Cátedra de Matemática de Diseño Industrial de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba pretende –desde su propuesta académica–, motivar y promover acciones y gestos hacia la síntesis madurativa de nuestros alumnos de Primer Año de la Carrera. En pleno convencimiento de ello, formulamos particularmente aquí una situación de aprendizaje dirigida a la construcción de vínculos con la realidad, dado que como aspirantes a recorrer el mundo de diseño, ese universo se nutre de imaginarios locales y globales dentro de un vértigo jamás visto.

Nuestra convivencia actual posee las marcas de un *entramado socio-técnico* al decir de Simondon, aquél que amplía brechas en el colectivo académico sin un *desideratum* acordado *a priori*: nosotros, docentes, formados en la regulada modernidad de la creencia que todo abordaje científico-tecnológico es sintomático con la idea de progreso; ellos, alumnos, virtuosos de ciber-habilidades, deseosos de toda novedad, pero desconocedores –aún por jóvenes y neófitos– de la inmensa complejidad del universo (y del mundo del diseño), inexpertos en el quehacer morfológico, autómatas de una representación visual mediática desde que nacieron. Esta reconocible brecha resulta para ambos interesante de reducir, compuesta de ¿dos? márgenes académicos en la misma institución que no son tan antagónicos como parecen, pues al fin y al cabo todos los *venti-monónicos* (y *unventi-monónicos*) somos hijos de las máquinas.

Entonces, y a partir de la hipótesis de que es posible asentarse en plataformas comunes de diálogo y trabajo, nos propusimos –como Cátedra de Matemática en Diseño–, abordar temas desde el pre conocimiento y el manejo de las plataformas digitales, apelando además a la intuitiva apropiación sensorial y perceptual de nuestro entorno cotidiano, tanto público como privado, en interfaz.

Es precisamente este concepto –el de *interfaz*–, el que será puesto en juego en este trabajo que presentamos y hasta en dos oportunidades, aprovechando el amplio reconocimiento personal y social que posee un dispositivo móvil como lo es el *smartphone*, disponible en cualquier bolsillo universal irrumpa en la universidad: propusimos incorporar e internalizar este “equipaje” a los fines de asociarlo a los conocimientos del Programa de la Materia que se desarrollan en los meses de un cursado anual, y de un modo progresivo.

### 1. Sustento Teórico/ Conceptual

#### a) Sensación y percepción en la cultura digital

Nuestros alumnos universitarios realizan un camino académico/ proyectual que configura un itinerario complejo de lógicas y prácticas aleatorias (y desordenadas), dentro de una grilla de materias que se asocian –a veces no–, movilizandolos sensaciones, perceptos, constructos y memorias individuales y colectivas (mayormente visuales, los que permiten una mayor capacidad de recuerdos de imágenes más que de palabras), fuertemente condicionados por el conocimiento o aprendizaje previo que se posean del entorno próximo, cotidiano.

Vale la pena aclarar dos conceptos muy usados pero depreciados en su constante repetición: la *sensación* se refiere a experiencias inmediatas básicas, generadas por estímulos aislados simples; por su parte, la *percepción* incluye la interpretación de esas sensaciones, dándoles significado y organización; fueron ampliamente abordadas por los distintos enunciadores de la teoría de la Gestalt, tales como Wertheimer, Koffka o Köhler: lo *perceptual* remite a cómo el objeto se percibe (vista, tacto, gusto, oído, olfato), con expresiones subjetivas e imprecisas: es el llamado *segundo grado de abstracción*.

Lo *vivencial* aborda los significados propios con interpretación e influencia cultural, tales como experiencias, conocimientos previos, historia; implica una visión personal, y es el *tercer grado de abstracción*.

Por otra parte, todo diseñar conlleva un proceso previo de configuración mental, una suerte de “prefiguración” dirigida con recurrencias entre “acción y reflexión”. En lo que nos toca desde la Matemática, ambas operaciones –hacer y pensar críticamente–, se tensionan a través de las múltiples variables de los objetos de diseño, y entre las cuales la forma es –como aspecto sensorial visible de los objetos construidos–, trascendente en su aproximación al proceso de diseño, iniciado desde la imaginación material y siempre resultado de la evolución técnica contemporánea.

Así, cuando nos ocupamos de los objetos, nos interesan las ilusiones que crean sus tamaños al involucrar problemas de dimensión y distancias, o lo que es lo mismo –en el plano de lo representativo–, con la apariencia de su escala, ya sea ésta dimensional (o apariencia de una cosa en relación a otra, tomada como patrón de medida), perceptual o vivencial. Mientras que las Ciencias Sociales apuntan a las últimas la Matemática se interesa por la primera, en cuanto interesa cómo el objeto es, cuál es su relación con el contexto inmediato y mediato, cuál resulta su expresión objetiva y precisa (primer grado de abstracción, cuya representación se realiza mediante dibujo técnico, sin color ni perspectiva).

Este interés es común a toda mirada, pero desde finales del siglo pasado asistimos a un período de transición que en términos de nuestra relación con la tecnología se define como pasaje de la cultura analógica a la digital, acople o ensamble que implicó una reconfiguración y reactualización del espacio social y cultural humano, una discontinuidad que aún combina procesos de convergencia tecnológica con dispersión de identidades culturales, sobre todo en lo que se refiere a las tecnologías de comunicación y a los colectivos de consumidores y usuarios: este ensamble es común en la población académica de una universidad pública, muestra y espejo de toda la sociedad.

En este escenario de globalización cultural mediática, toda circunstancia resulta temporal y opera por constelaciones, esto es, se sumerge en nubes aparentemente no-relacionales que se imbrican con lógicas aleatorias, muchas veces efímeras: un escenario que subsume libertad, auto creación, estéticas desafiantes, lógicas de multitud, éticas distintas: nos dirigimos entonces clase a clase a un “adulto” al cual creemos receptor pasivo y hasta sujeto en riesgo por el alarde hiper-tecnológico y al cual se le responde con control (la regla académica), el castigo (su regularidad o libertad académica) o bien su protección (la “necesaria” contención al desborde).

En plena “tiranía de la visibilidad”, hoy mirar es un proceso duro, tanto o más que nunca: los pilares de la subjetividad se desplazan hacia entornos de alfabetización de múltiples convergencias y no sólo lecto-escritas, apoyadas en nuevas formas de contemporaneidad: colectivos de alumnos/ docentes ciegos por subexposición (por falta de tiempo o bien porque el tiempo corre, toda experiencia resulta demasiado efímera); o ciegos por

sobreexposición, merced a la saturación de imágenes brindadas desde infinidad de plataformas.

#### **b) La importancia de registrar para detenerse y mirar**

En pleno apogeo de la maquinización analógica “*hacer una fotografía es tener interés en las cosas tal como están*” (Sontag, 2006, p. 28), pero con los dispositivos digitales, el acceso, registro, procesamiento y guardado de información han sufrido una aceleración increíble para cualquier lector crítico del siglo pasado.

A sabiendas de que este proceso resulta imparable pero más que funcional a una favorable adaptación académica, la Cátedra propuso un Trabajo que utiliza un recurso muy próximo, poderoso e invaluable para el alumno, como lo es el teléfono móvil inteligente o *smartphone*, a los fines de ser utilizado como registro de prueba del universo formal del diseño. Esta complejo objeto socio-técnico, surgido inicialmente como elemento de comunicación humana, hoy sin cables, conectado a redes y –además–, con funciones de ordenador, grabador, máquina de vídeo y fotografía, tarjeta de crédito y tantas cosas más, resulta una “extensión de la mano para el diseñador”: no es un teléfono, sino una interfaz portátil del ciberespacio, estrictamente ¿privado? y siempre presente, pues el individuo conectado adquiere cualidades ubicuas (vía GPS) e ¿individuales?, con un carácter emotivo porque es ¿íntimo? Más allá de sus críticas, es uno de los pocos hallazgos técnicos sofisticados que hoy está al alcance de casi todo el mundo, es decir, es un objeto global.

Esto induce a relacionar a lo humano con lo biónico, por lo cual las nuevas capacidades de un mediático *cyborg* (Haraway, 1999), esto es, hombre y medio de comunicación al mismo tiempo, cruce entre lo virtual y lo físico, han acelerado otros dos procesos que ya habían iniciado los *mass media* en la década de 1970: la hibridación entre lo real y lo imaginario y entre lo público y lo privado.

Dadas estas “virtudes”, la Cátedra propuso un ejercicio de captura fotográfica de productos de diseño industrial de alcance doméstico/público, para promover el discernimiento de ciertos parámetros geométricos-matemáticos en relación a los contenidos estudiados, desde la fotografía como herramienta registral. Para esos fines, propuso una Guía de Trabajo, expuesta en el Auditorio Rébora de la FAUD - UNC:

#### **Trabajo práctico: Geometrías objetuales, capturas fotográficas/ primera parte**

**EJERCICIO:** captura fotográfica de productos de diseño industrial de alcance doméstico/ público, para el discernimiento de algunos parámetros geométricos/ matemáticos en relación a los contenidos estudiados en el Programa de la materia.

**OBJETIVO GENERAL:** se espera que los alumnos logren la incorporación conceptual y práctica de los conocimientos del Programa de la Materia, mediante la obtención de fotografías de productos de diseño industrial dentro de su entorno cotidiano (desde el espacio doméstico al urbano), para el desarrollo de una mirada particular del diseño a partir de la fotografía como herramienta registral.

**MODALIDAD:** se ejecutará este trabajo respetando las siguientes normas y procedimientos:

1. Deberá ser realizada mediante dispositivos móviles (teléfono celular) y/o máquina digital. Resolución mínima: 1 (un) MB.
2. La fotografía será original e inédita. No se admitirán montajes fotográficos (es decir que no se la podrá editar digitalmente).
3. La toma deberá revelar su contexto: esto implica que el producto deberá entenderse como tal sin requerimientos más que el de su nombre y lugar de captura.
4. Una vez materializadas dichas capturas, se promovía el abordaje matemático mediante la lectura de distintos parámetros formales: figuración geométrica, escala, tamaño, proporción, etc., tras lo cual se procedía a realizar una abstracción geométrica de la imagen del objeto (marcando ejes, centros, ángulos, vectores, etc.), a los fines de generar una circularidad en la experiencia didáctica:
5. Una vez realizada la toma o captura, se acompañará la misma con una pequeña memoria o texto que describirá los distintos parámetros formales del producto (en cuanto a su figuración geométrica, escala, tamaño, proporción, etc.), para lo cual se empleará un lenguaje rigurosamente matemático. Para analizar la imagen, se procederá a determinar –por ejemplo- qué figuras, líneas (directrices, generatrices), modulaciones, transformaciones en el plano, etc., observa en la imagen del producto, tras lo cual se procederá a realizar una abstracción geométrica de la misma marcando ejes, centros, ángulos, vectores, etc., según corresponda.

**PRESENTACIÓN:** en formato *PPT*, y en sólo 1 (una) diapositiva por alumno. La misma se enviará al correo electrónico [capturasfotograficas2019@gmail.com](mailto:capturasfotograficas2019@gmail.com), indicando en el asunto APELLIDO, Nombre- TALLER Docente – ESLOGAN (ejemplo: BURUNDI, Solsticio- TALLER Gareca- ATARDECER EN EL PARQUE DE LAS TEJAS).

**LANZAMIENTO:** 27 de junio de 2019. cierre: 08 de agosto de 2019

**PLAZO DE PRESENTACIÓN:** se admitirán los envíos por correo electrónico hasta las 23:59 del día 08 de agosto de 2019, de forma improporrible, en el formato exclusivamente solicitado.

**VALORACIÓN:** se tendrán en cuenta la originalidad, creatividad y relación con la temática requerida en cuanto la transposición de los conceptos difundidos por la cátedra durante el año académico 2019.

**EXPOSICIÓN:** los docentes de cada taller seleccionará los trabajos que considere de mayor calidad, tras lo cual se montará una clase especial en el Auditorio Rébora (FAUD Ciudad Universitaria), el día 26 de setiembre de 2019, en los horarios asignados a cada comisión.

El resultado fue la recepción vía email de un total de 334

trabajos (diapositivas), de las cuales las más significativas fueron productos de orden doméstico (la mayoría de las entregas realizadas).

Hacia unas apreciaciones primarias para una somera evaluación, se puede decir que los trabajos respondieron –salvo excepciones– a lo solicitado: se registraron los objetos en su tridimensionalidad, se los midió y esquematizó, tras lo cual arribaron a ciertas conclusiones descriptivo-analíticas que hicieron gala de lo visto por los alumnos durante el año recorrido, a saber, observaron polígonos, radiaciones con valores angulares, simetrías, ejes compositivos, y hasta avanzaron intuitivamente en geometrías aún no abordadas en clase: cónicas (circunferencias, elipses), poliedros y cuerpos redondos. Según la mayor o menor complejidad del objeto, observaron y contextualizaron, uno de los objetivos primarios del trabajo. Por otra parte, muchos de ellos leyeron componentes del producto en la descomposición visual y sobre todo física, pues era una condición fundamental del ejercicio que ellos pudieran abordar tangiblemente el mismo, para que no fuera una mera abstracción de las habituales interfaces gráficas tan cotidianas en sus días: los objetos no son meras abstracciones sino concretas realidades, y ése debe ser un principio posicionado en la cabeza de todo diseñador.

Finalmente, los resultados se presentaron auspiciosos para avanzar en un cierre del año académico grato, pues al cierre de este escrito la Cátedra está avanzando en una segunda parte de la experiencia a los fines de completar temas del Programa, para incluir cónicas abiertas y cerradas, coordenadas 3D y poliedros-cuerpos redondos, y dirigida con la siguiente Guía que se transcribe a continuación:

#### **Trabajo Práctico: GEOMETRÍAS OBJETUALES, CAPTURAS FOTOGRÁFICAS/ SEGUNDA PARTE**

**EJERCICIO:** a partir de la experiencia anterior, se repite la captura fotográfica de productos de diseño industrial de alcance doméstico/ público, para el discernimiento de algunos parámetros geométricos/ matemáticos en relación a los nuevos contenidos estudiados en el Programa de la materia en el segundo cuatrimestre 2019.

**OBJETIVO GENERAL:** se espera que los alumnos logren la incorporación conceptual y práctica de los conocimientos del Programa de la Materia, mediante la obtención de fotografías de productos de diseño industrial dentro de su entorno cotidiano (desde el espacio doméstico al urbano), para el desarrollo de una mirada particular del diseño a partir de la fotografía como herramienta registral.

**MODALIDAD:** se ejecutará este trabajo respetando las siguientes normas y procedimientos:

1. Deberá ser realizada mediante dispositivos móviles (teléfono celular) y/o máquina digital. Resolución mínima: 1 (un) MB.
2. La fotografía será original e inédita, y distinta a la

entrega en la experiencia anterior: no se puede repetir la toma. Igualmente, no se admitirán montajes fotográficos (no se podrá editar digitalmente).

3. La toma deberá revelar su contexto, es decir, el producto deberá entenderse como tal sin requerimientos más que el de su nombre y lugar de captura.

4. Una vez realizada la toma o captura, se acompañará la misma con una pequeña memoria o texto que describirán nuevamente los distintos parámetros formales del producto (en cuanto a su figuración geométrica, escala, tamaño, proporción, etc.), para lo cual se empleará un lenguaje rigurosamente matemático, pero en este caso, el análisis de la imagen pretende determinar qué poliedros y/ o cuerpos redondos le componen (líneas directrices y generatrices), y qué secciones cónicas observa (si esto fuera posible) en la imagen del producto, tras lo cual procederá a realizar una abstracción geométrica de la misma, marcando ejes, centros, ángulos, vectores, etc., representando en un sistema afín a su tridimensionalidad, según corresponda.

**PRESENTACIÓN:** en formato *.PPT*, y en sólo 1 (una) diapositiva por grupo de hasta 3 (tres) alumnos. La misma se enviará al correo electrónico denominado *capturasfotograficas2019@gmail.com*, indicando en el asunto APELLIDO, Nombre- TALLER Docente – ESLOGAN (ejemplo: BURUNDI, Solsticio- TALLER Gareca- ATARDECER EN EL PARQUE DE LAS TEJAS).

**LANZAMIENTO:** 05 de setiembre de 2019. Cierre: 26 de setiembre de 2019

**PLAZO DE PRESENTACIÓN:** se admitirán los envíos por correo electrónico hasta las 23:59 del día 26 de setiembre de 2019, de forma improrrogable, en el formato exclusivamente solicitado.

**VALORACIÓN:** se tendrán en cuenta la originalidad, creatividad y relación con la temática requerida en cuanto a la transposición de los conceptos difundidos por la cátedra durante el año académico 2019.

**EXPOSICIÓN:** los docentes de cada taller seleccionará los trabajos que considere de mayor calidad, tras lo cual se montará una clase especial en el Aula Virtual de la Cátedra, a partir del día 03 de octubre de 2019.

## 2. Algunas Conclusiones

Para Augustowsky (2018), la inclusión de imágenes fijas es “estrategia y posibilidad”, y además agrega que

(...) se abordan las imágenes ligadas a la experiencia subjetiva de un sujeto/ estudiante que es también productor; es decir un observador que crea y un creador que observa. Se trata de propiciar la formación de un observador creativo, autónomo, libre; para Jacques Rancière (2010) es un espectador que va deviniendo en autónomo en la medida que comprende las eviden-

cias que estructuran las relaciones del decir, del ver y del hacer. Comienza cuando se comprende que mirar es también una acción que confirma o que transforma las relaciones sociales de poder y la distribución de las posiciones. Pero el espectador también actúa, observa, selecciona, compara, interpreta; vincula aquello que ve a muchas otras cosas que ha visto en otras organizaciones, en otro tipo de lugares. Compone su propio poema con los elementos del poema que tiene delante (Augustowsky, 2018, p. 7).

Esperamos sea esta experiencia y otras de interés en el área de las cátedras de Matemática y demás ciencias “duras”, a los efectos de recentrar la mirada, con el auxilio de nuevas prácticas de aprendizaje en estudiantes universitarios (o no): supone entonces la necesidad de achicar distancias y observar posibilidades para un mayor horizonte educativo.

Esta experiencia se presenta nuevamente en el presente año académico pero para una “ciencia blanda”: Ciencias Humanas, cátedra en la que esta autora también asiste. La eventualidad del Covid 19 hasta ahora ha hecho imposible pautarla en el primer semestre de cursado, pero la idea es exponerla en agosto o bien cuando se pueda volver a la presencialidad, con una metodología similar pero relacionado por cierto al abordaje de una lectura morfo-funcional que enlace la materialidad del producto y su imagen final, para hacer hincapié en el concepto de un objeto como algo más que materialidad, sino como un significativo representativo de la cultura.

El esfuerzo está en lograrlo, y el tiempo lo definirá.

### Referencias Bibliográficas

- Almada, P. y otros. (2017). *Matemática para Diseño Industrial*. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Córdoba. Córdoba: Editorial UNC.
- Augustowsky, G. (2018). *Las imágenes fijas para la enseñanza en entornos virtuales de aprendizaje. El etiquetado didáctico como recurso meta-analítico*. Hipertextos, vol. 6, n°10, Buenos Aires, julio/diciembre de 2018 <97. Número temático: educación y tecnologías digitales. <https://revistas.unlp.edu.ar/hipertextos>
- Blanco, J.; Parente, D.; Rodríguez, P. y Vaccari, A. (editores). (2015). *Amar a las máquinas: Cultura y Técnica en Gilbert Simondon*. Buenos Aires: Prometeo.
- Haraway, D. (1999). *Las promesas de los monstruos: Una política regeneradora para otros inapropiados/ inapropiables*. En *Política y Sociedad*, N°30, Universidad Complutense, Madrid, 1999, pp. 121-163.
- Sontag, S. (2006). *Sobre la fotografía*. México: Alfaguara.

**Abstract:** With the look in the design, from the university chairs that transit it is tried to stimulate and to produce mature actions by means of different situations from learning (significant), that construct bonds with the reality of the student, such as the sensorial-perceptual appropriation of the daily surroundings, the use of technical objects of ample personal recognition, and the conceptual and practical

incorporation of curricular knowledge of the studied one: For this purpose, exercises are proposed for photographic capture of industrial design products of domestic/public scope, to promote the reading of morpho-functional variables and the discernment of geometrical-mathematical parameters, always using photography as a registration tool.

**Keywords:** Product - Industrial Design - Geometries - Photographic Registration

**Resumo:** Com vista à concepção, a partir das cátedras universitárias por onde passo, o objectivo é estimular e produzir ações maduras através de diferentes situações (significativas) de aprendizagem que construam ligações com a realidade do aluno, tais como a apropriação sensorial-perceptual do ambiente quotidiano, a utilização de objectos técnicos de amplo reconhecimento pessoal, e a incorporação conceptual e prática dos conhecimentos curriculares do curso: Para este efeito, são propostos exercícios de captação fotográfica de produtos de desenho industrial de âmbito doméstico/público, para promover a leitura de variáveis morfofuncionais e o discernimento de

parâmetros geométrico-matemáticos, utilizando sempre a fotografia como ferramenta de registo.

**Palavras chave:** Produto - Desenho Industrial - Geometrias - Registro Fotográfico

**(\*) Adriana Ester Martín.** Doctoranda en Comunicación Social FCC UNC 2019 (Tesis La mercantilización de los productos de diseño. Publicaciones, crítica, ideología, prácticas y conflictos). Magister en Dirección de Empresas ICDA UCC 2012 (Tesis Desarrollo de productos en el mercado inmobiliario urbano. Identificación de oportunidades y variables para emprendimientos innovadores). Arquitecta FAUD UNC 1989. Profesora Adjunta de Matemática de Diseño Industrial y Matemática IB de Arquitectura, Profesora Asistente de Ciencias Humanas Diseño Industrial FAUD UNC. Investigadora SeCyt UNC en la línea de estudio de las tecno-materialidades de los objetos de diseño contemporáneos desde 2009. Córdoba, Argentina.

## Siete principios teóricos modernos presentes en los primeros planes reguladores ecuatorianos.

Santiago Vanegas Peña, Carlos Espinosa Abad, Mishel Guillen Arias, María Delia Bermeo Silva y Alexis Schulman Pérez (\*)

Actas de Diseño (2021, julio),  
Vol. 36, pp. 42-46. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2020  
Fecha de aceptación: septiembre 2020  
Versión final: diciembre 2021

**Resumen:** El interés en esta investigación, nace de la necesidad de entender la ciudad actual, a través del estudio de la ciudad del pasado. Conocer para incidir, es uno de los objetivos que persigue este proyecto. Entender la ciudad actual, interpretando la ciudad del pasado, nos podría permitir, colocar puntos en el futuro y aproximarnos a ellos. A mediados del siglo XX, el arquitecto logró posicionarse en el centro de la planificación y la construcción de las ciudades. Papel que poco a poco ha ido perdiendo protagonismo, hasta poner en crisis su rol dentro de la planificación.

**Palabras clave:** Gilberto Gatto Sobral - Guillermo Jones Odriozola - Plan Regulador de Cuenca de 1947 - Plan Regulador de Quito de 1943.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 46]

Reconstrucción del Plan Regulador de Cuenca ideado por Gilberto Gatto Sobral  
LAU – Laboratorio de Arquitectura y Urbanismo.  
Proyecto generado a través del Vicerrectorado de Investigaciones, 2019. Universidad del Azuay.

### Introducción

El análisis del Primer Plan Regulador para la ciudad de Cuenca, elaborado por el arquitecto uruguayo Gilberto Gatto Sobral, es interpretado mediante un análisis de

contenido de los documentos y láminas presentadas al Concejo Cantonal de Cuenca en 1947, complementado con una metodología exploratoria que combina una revisión bibliográfica y documentos históricos, con entrevistas a personajes con autoridad en la planificación urbana de la ciudad de Cuenca.

El proyecto inició con una descripción de la situación histórica en la cual se desarrolló el Plan Regulador de 1947, ubicándolo dentro de la denominada modernidad periférica en Latinoamérica y relacionándola con la influencia de la arquitectura moderna uruguaya en el