

Experiencias pedagógicas: Hiperlugares móviles, nuevos paradigmas sobre movilidad sustentable

Actas de Diseño (2022, octubre),
Vol. 41, pp. 386-389. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: abril 2022
Versión final: octubre 2022

Eliana Armayor, Esteban Labarthe y Luis Paredes (*)

Resumen: Pensar en la movilidad, en el contexto actual de pandemia, propone el desafío de visibilizar, discutir y proyectar nuevas formas de movimiento.

La investigación sobre la Movilidad Sustentable, requiere de un enfoque y un proyecto holístico, complejo y colaborativo. Esta visión, representa una gran apuesta para la sociedad como conjunto y para cada uno de sus individuos, apuntando a la mejora en la calidad de vida de las personas y la calidad del ambiente.

Desde la enseñanza del diseño se trabajó en propuestas guiadas bajo el concepto de “Hiperlugares Móviles” como estrategia para proyectar nuevas hipótesis sobre movilidad urbana sustentable.

Palabras clave: Hiperlugar móvil – Movilidad - sustentabilidad - Estrategias pedagógicas.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 388]

Desarrollo

“Las actividades móviles se multiplican con formas renovadas y enriquecidas”. (IVM VEDECOM, 2019)

Pensar en la movilidad actual propone el desafío de proyectar nuevas formas de movimiento. Cuestiona la necesidad de desplazarse por la ciudad, las distancias, los medios y el impacto de la misma en el ambiente urbano. ¿Cómo gestionan las personas sus recursos, bienes y actividades diarias, sin moverse por la ciudad? El contexto actual de pandemia impulsó la discusión y visibilizó una gran cantidad de desafíos y cambios paradigmáticos en torno a la movilidad sustentable.

En esta peculiar realidad, el concepto de movilidad ya no es aplicable exclusivamente a las personas y sus medios de transporte (ya sean públicos o privados, personales o colectivos y posibilitando la intermodalidad entre ellos), sino que también se propone considerar como móviles a las actividades y escenarios que esas personas requieren, las cuales constituyen su entorno cultural cotidiano.

Como investigadores FAUD UNC, estudiamos la temática de la Movilidad Sustentable, considerando que ésta representa un desafío urgente en la actualidad, enfocado en mejorar la calidad de vida de las personas y la calidad del ambiente, enriqueciendo las experiencias urbanas y sociales.

Para ello se diseñó una actividad académica sobre movilidad sustentable vinculando la enseñanza del diseño con la investigación docente, en la cual intervinieron diversas instituciones e invitados que realizaron valiosos aportes a la temática.

La experiencia pedagógica consistió en un workshop sobre Movilidad Sustentable que tuvo como temática central el concepto de “Hiperlugares Móviles”. Esta temática fue elaborada por el equipo internacional del Insitut pour la ville en mouvement y la Fundación Urbanismo (Furban), y funcionó como disparador para proyectar nuevas hipótesis sobre movilidad urbana.

El evento se desarrolló en el seno de la carrera de Diseño Industrial de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, de la Universidad Nacional de Córdoba, y estuvo dirigido a estudiantes y egresados recientes. La situación actual de pandemia, propició la modalidad “online” del presente workshop, logrando una numerosa y diversa participación de estudiantes y egresados, como así también la colaboración de invitados y referentes que aportaron sus experiencias y conocimientos desde los más diversos lugares de residencia.

Durante el desarrollo de la experiencia académica, contamos con la presencia y el constante aporte del Presidente de la Fundación FURBAN el Dr. Arq. Andrés Borthagaray, la Directora del Observatorio Urbano de Córdoba y Decana de la FAUD, Mgter. Arq. Mariela Marchisio. La tutoría de los proyectos estuvo a cargo del equipo de profesores que investigan desde el año 2016 “La gestión sustentable en universidades. Evolución y cambios en los programas de movilidad sustentable” y “La intermodalidad como estrategia para la movilidad urbana sostenible”.

Esta actividad generó un espacio de trabajo colaborativo en el cual confluyeron diversas disciplinas, instituciones y conocimientos, con el objetivo general de formular hipótesis en torno a la temática “Hiperlugares Móviles” que aporten conocimientos en el campo de la Movilidad Urbana Sustentable.

Los objetivos particulares proponían indagar acerca de la temática y su relación con la Movilidad Urbana Sustentable, identificar posibles escenarios para el desarrollo de “Hiperlugares Móviles”, determinar las condiciones necesarias para su desarrollo y generar propuestas que presenten características innovadoras frente a la temática. A partir de la conformación de los grupos de trabajo se inició la discusión en torno a la temática, indagando desde diferentes enfoques y analizando la relación de dicho concepto con el desarrollo de diversas actividades y los vínculos que se establecen en torno a la movilidad sustentable.

La consigna proponía la generación de hipótesis actuales o futuras en torno a Hiperlugares Móviles, focalizando en las tendencias sociales, los comportamientos culturales y las actividades propias del contexto urbano.

Los disparadores para la discusión y el trabajo se centraron en los siguientes interrogantes: ¿Qué entendemos por hiperlugares móviles? ¿Cuáles son las actividades posibles o favorables en relación a los hiperlugares móviles? ¿Qué actividades surgirían y favorecerían el desarrollo de un nuevo paradigma en torno a los hiperlugares móviles? ¿Cuáles son las características de los escenarios o las condiciones adecuadas para el desarrollo de hiperlugares móviles?

A partir de estos interrogantes se trabajó en diferentes proyectos, los cuales definieron y abordaron el concepto planteado desde diferentes enfoques y miradas, con el objetivo de realizar aportes hacia una movilidad sustentable.

Proyecto 1: Paraíso Utópico (Berutto – Caluva - Del Rio – Moreno - Peano)

Es un hiper sistema móvil diseñado para la creación de un escenario utópico propio. Se plantea un sistema que diferencie las necesidades que cada usuario requiera en su futuro, encontrándose así diferentes capas de movilidad:

- Nivel terrenal: vinculado a las condiciones y necesidades de la vida cotidiana.
- Nivel intermedio: que funciona como vínculo entre niveles, y posibilita traslados de mayores distancias.
- Nivel celestial: brinda una experiencia fluida más cercana a la sensación de volar y despegarse de lo análogo.

La movilidad no solo parte de los pies, sino de la mente y hacia dónde planeamos ir. Se plantea un hiperlugar inmersivo móvil que englobe al usuario y lo haga sentir seguro, que sea su medio de transporte preferencial, ya que permite la interconexión entre distintos niveles de la ciudad, permitiendo la creación de sus propios paraísos utópicos.

Proyecto 2: Soberanía alimentaria (Ferreiro – Peppino – Reynoso – Mayer - Crespo)

Se definen los Hiperlugares Móviles, como “momentos de transformación”, en donde coexisten un lugar, un motivo y un tiempo. A partir de aquí, es necesario que las actividades móviles, enmarcadas en hiperlugares móviles, consideren el derecho a la igualdad social.

Se propone el desarrollo de torres proveedoras de agua potable, huertos móviles para zonas carenciadas, dispositivos de distribución de alimentos y ferias móviles. Dichos recursos resultan de suma importancia para la promoción de la soberanía alimentaria.

Proyecto 3: Comercios móviles (Berta – Banchio – Coca - Mariani)

El futuro arriba en forma de optimización de recursos, bienes y servicios. Por tanto, los hiperlugares móviles se presentan como respuesta a la necesidad creciente de versatilidad, y como portal a un nuevo sistema donde se ponderen las libertades individuales al tiempo que se democratizan los bienes y servicios.

La propuesta permite llevar el comercio armado a cualquier parte, facilitando así, la obtención de la materia prima y su comercialización en distintos puntos de la ciudad. Al ser modular, cada comerciante podrá adquirir la cantidad que necesite, la feria constituirá una nueva forma de poética urbana, formal y coherente, y personalizada a los requerimientos de cada comerciante.

Proyecto 4: Unidades de comercio virtual (Argañaraz – Castagno – Dutari – Rodríguez - Maurer)

La propuesta se basa originalmente en el concepto de modernidad líquida, donde espacio y lugar pueden no coincidir. La tecnología ha extendido el perímetro de los lugares, por lo cual nos encontramos ante una resignificación de los espacios, los cuales no son sólo físicos sino que cada vez más inmateriales.

May Be Place, es una unidad de comercio virtual, urbana y móvil, con capacidad para 4 personas. Es un espacio de inmersión absoluta que le permite al usuario moverse en una plataforma multidireccional.

Cuenta con un sistema avanzado de realidad virtual sensitiva que propone al usuario vivir una experiencia de una compra virtual única.

Proyecto 5: Centros educativos móviles (Viglione - Milesi - Pintos - Garabello - Beltramone)

Son claras las tendencias que indican que ingresamos en la “era del conocimiento”. La proyección de una “sociedad del conocimiento” se perfila como una forma social superadora de las actuales, con la condición de que el conocimiento sea un bien disponible para todos. La propuesta busca, por medio de la generación de “Centros educativos móviles”, generar espacios de aprendizaje complejos e inclusivos, que permitan la formación de diferentes sectores poblacionales y grupos sociales: “la posibilidad de crecimiento”.

El diseño de la propuesta está basado en principios de flexibilidad e independencia, mediante módulos que crean situaciones de aprendizaje diferenciados. Éstos permiten mediante preconfiguraciones o versiones, “construir la escuela” según las necesidades puntuales de cada región.

Proyecto 6: Hiperespacios de Aprendizaje

(Amestoy – Carrizo – Galván – Molina - Maero)
Podemos definir a los hiperlugares móviles, como áreas o regiones que permiten la interrelación de las personas, ya sea de manera física o virtual, utilizando algún medio o dispositivo para ello. Sus fronteras resultan de suma importancia porque determinan sus características (posibilidades-limitantes).

Proyecto 7: Plaza móvil (Barrera

- Pozniak - Salvo – Tosso)

Las urbanizaciones se están olvidando de lo importante que es para una sociedad la disponibilidad de espacios verdes dentro de una ciudad, pero no sólo en el seno de ésta, resulta importante descentralizar dichos espacios y permitir un acceso a actividades recreativas para personas que vivan en zonas alejadas o periféricas.

Se plantean cápsulas verdes, que generan recursos y satisfacen las necesidades de las personas. La propuesta se enfoca en la generación de energía eléctrica a partir de la actividad y el movimiento de la persona, más la energía solar - ambiental. Estos espacios, podrán trasladarse hasta estaciones, donde se pueda descargar esa potencia y transferirla a lugares donde la energía eléctrica es nula o escasa.

Proyecto 9: Proyecto nodos, movilidad de datos (Villarreal – Beruato – Quintero – Moyano – Saravia - Salguero)

Se proyecta que en un plazo de 5 a 10 años se implementará un sistema de conectividad pensado como un tejido de puntos estratégicos, comunicados entre sí a nivel interprovincial, que facilite la movilidad de información e integración de los espacios virtuales, acortando tiempos y distancias en pos de favorecer la comunicación entre las comunidades desde el epicentro urbano hacia sectores de difícil acceso. Esta red se conectará mediante globos autónomos siendo éstos, nodos de intercambio y transmisión de datos destinados a cubrir determinadas áreas geográficas según necesidades y densidad demográfica. Cada nodo funcionará de manera independiente procesando la información de cada sector. Sin embargo, la idea central es que el tejido de nodos, funcione como un procesador en red que comparta y vincule la información de cada punto de acceso.

Los proyectos presentados brindaron una gran cantidad de aportes meritorios a partir del disparador inicial y en torno a la construcción de conocimientos relativos a la movilidad sustentable en escenarios actuales y futuros. Las conclusiones del workshop, permiten avanzar en la discusión sobre la intermodalidad en la movilidad y los hiperlugares móviles, como estrategias para construir y proyectar las ciudades y nuevas formas de gobernanza en ellas. Trabajar bajo el concepto de hiperlugares móviles, implica la concepción de la movilidad como un proyecto holístico, complejo y colaborativo. Representa una gran apuesta para la sociedad como conjunto y para cada uno de los individuos que la integran. Este concepto representa una gran oportunidad para repensar la movilidad y disminuir sus impactos.

“Entendemos que el problema de la movilidad urbana no se resuelve solamente con obras viales y que es necesario poner en diálogo a los actores para poder establecer una agenda de acciones que implique repensar la estructura de desarrollo y crecimiento de la ciudad, las conductas y comportamientos de los ciudadanos, los sistemas de transporte públicos, de modo de lograr una mirada holística de la problemática”. (Marchisio, 2016)

Los nuevos escenarios, espacios, actividades y tiempos de la movilidad, impulsan nuevas conductas de las personas en las cuales no hay tiempo que perder, sino oportunidades para emprender. El desafío se propone al momento de garantizar la igualdad y el derecho a una movilidad sustentable, a la mayor cantidad de personas posibles, mejorando su calidad de vida y conservando las condiciones del ambiente.

Referencias bibliográficas

- Institut pour la ville en mouvement*. VEDECOM (2019). Hiperlugares móviles. Recuperado de <https://furban.org/wp-content/uploads/2019/06/Brochure-H%C3%ADperlugares.pdf>
Marchisio, M. (2016) *Momentum*. Recuperado de https://issuu.com/institutodelambientehumano5/docs/libro_momentum_hs_final

Resumo: Pensar na mobilidade, no contexto atual de pandemia, propõe o desafio de tornar visível, discutir e projetar novas formas de movimento.

A pesquisa sobre Mobilidade Sustentável requer uma abordagem e um projeto holístico, complexo e colaborativo. Esta visão representa um grande desafio para a sociedade como um todo e para cada um de seus indivíduos, visando melhorar a qualidade de vida das pessoas e a qualidade do meio ambiente.

A partir do ensino do design, trabalhamos em propostas orientadas sob o conceito de "Hiperlocais Móveis" como uma estratégia para projetar novas hipóteses sobre mobilidade urbana sustentável.

Palavras chave: Hiperlocais móveis - Mobilidade - sustentabilidade - Estratégias pedagógicas.

Abstract: Thinking about mobility, in the current context of pandemic, proposes the challenge of making visible, discussing and projecting new forms of movement.

Research on Sustainable Mobility requires a holistic, complex and collaborative approach and project. This vision represents a great bet for society as a whole and for each of its individuals, aiming at improving the quality of life of people and the quality of the environment. From the teaching of design we worked on guided proposals under the concept of "Mobile Hyperplaces" as a strategy to project new hypotheses on sustainable urban mobility.

Keywords: Mobile Hyperplaces - Mobility - sustainability - Pedagogical strategies.

(* **Mgtr DI Eliana Armayor:** Diseñadora Industrial FAUD UNC y Magister en Diseño de Procesos Innovativos FA UCC. Actualmente se desempeña como profesora adjunta de la cátedra Diseño Industrial 2A y profesora asistente de la cátedra Introducción al Diseño

Industrial B, en la carrera de Diseño Industrial de la FAUD, UNC. También es profesora y comité académico en la Maestría en Diseño de Procesos Innovativos, de la Facultad de Arquitectura, Universidad Católica de Córdoba, y de la Especialización de Tecnología Arquitectónica FAUD UNC. Colabora en la dirección, codirección y evaluación de trabajos finales de grado y posgrado. Además, integra proyectos de investigación y extensión relacionados a la Movilidad Urbana Sustentable. Trabaja de forma independiente en el diseño de productos, la experimentación material, el diseño gráfico y el diseño editorial. **DI Esteban Labarthe:** Diseñador Industrial FAUD - UNC con posgrado en Diseño de Muebles DIMU. Actualmente se desempeña como Profesor Asistente en la Cátedra Diseño Industrial II A de la Carrera de Diseño Industrial de la FAUD UNC y es Coordinador de Participación Institucional por FAUD UNC. Es integrante de proyectos de investigación y extensión relacionados a la Movilidad Urbana Sustentable. Referente y Jurado del área de Diseño para la Secretaría

de Cultura de la Municipalidad de Córdoba ediciones 2019 y 2020. Creador y director del estudio de Diseño Inventario, especializado en diseño y producción de mobiliario y equipamiento. **Luis Paredes:** Dibujante. Actualmente trabaja en la Coordinación de comunicación de la Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño (FAUD UNC). Es integrante de proyectos de investigación y extensión relacionados a la Movilidad Urbana Sustentable. Se desempeña como organizador y jurado en el festival internacional de animación Anima desde el 2001 hasta la actualidad. Además, estuvo a cargo del área Audiovisual en el Área de Tecnología, Educación y Comunicación: ARTEC, UNC desde 2006 hasta 2019. Posee una gran trayectoria como autor, ilustrador y editor de libros álbum infantiles y de divulgación científica, como así también de diferentes piezas gráficas y videos para la Agencia Universitaria de Comunicación de la Ciencia, el Arte y la Tecnología "UNCiencia" UNC.

Enseñanza y diseño de experiencias: la fotografía como narración de la escena urbana

Actas de Diseño (2022, octubre),
Vol. 41, pp. 389-392. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: abril 2022
Versión final: octubre 2022

Estefanía Fantini y Mariana Torres Luyo (*)
FADU-UNL.

Resumen: El diseño de comunicaciones visuales surge en las ciudades. No es posible imaginar nuestra práctica social por fuera de los ámbitos urbanos. Allí, las piezas de diseño cobran sentido mientras colaboran en organizar la vida de las personas. Fotografíar piezas de diseño subraya el valor documental de la escena urbana permeada por la visualidad. Metodológicamente, ese relevamiento, se ordena a partir de una serie de perspectivas que caracterizan modos de recorrer la ciudad. Para esta presentación proponemos un análisis de esas producciones mediante el Nonágono Semiótico (Guerrero y Acebal, 2014) y la 'metodología visual' de Rose (2001).

Palabras claves: Enseñanza - Diseño de experiencias - Comunicación visual - Narración fotográfica.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 392]

Desarrollo

La propuesta se enmarca en el Proyecto CAI+D 2020 titulado "La enseñanza del Diseño de experiencias en el campo de la Comunicación Visual", dirigido por la Dra. Isabel Molinas. El desarrollo plantea el relato de una propuesta de enseñanza para la asignatura Comunicación 3 de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual (LDCV / FADU-UNL), en la cual, uno de los contenidos centrales indaga en la incidencia de las visualidades en el contexto urbano. Ello implica el análisis pormenorizado de las piezas de diseño que, de manera deliberada o espontánea modifican de diferentes maneras el espacio público. Tradicionalmente, la cátedra ha promovido un trabajo experiencial (Camilloni, 2013; Larrosa, 2009) basado en el recorrido coordinado y conjunto por la ciudad a partir del cual los grupos de estudiantes, en ocasiones

acompañados por sus docentes, realizaban un registro fotográfico de las piezas con un itinerario acordado previamente. En 2020, la pandemia por COVID-19 impuso el aislamiento social como principal medida de prevención. En ese contexto, nos interrogamos acerca de las posibilidades de generar nuevas situaciones inmersivas a partir de distintos recursos, que habilitaran estrategias de relevamiento capaces de trascender la recurrente búsqueda en internet. Partimos de la inherencia que tiene el relato en lo experiencial y recuperamos la propuesta de Scott (2019) para reponer una serie de formas imaginarias que evocan modos de andar la ciudad y apropiarse de ella. Bajo las figuras del 'flaneur', el 'paseante', el 'walkman', el 'vagabundo' y el 'peregrino', invitamos a los estudiantes a rastrear fotografías de ciudad propias o no. Mediante la operación de imaginar una manera de