

# Espacio museográfico y obra de arquitectura: una relación mediada por la representación

Flavio Bevilacqua <sup>(1)</sup>

---

**Resumen:** Las obras de arquitectura son objeto de estudio para la arqueología, permiten reflexionar sobre modos, maneras y cambios de comportamiento de distintas sociedades, y sirven a los fines educativos propios del ámbito disciplinar de la museografía.

La obra de arquitectura presenta la particularidad de que no puede ser expuesta en las salas de los museos; en consecuencia, siempre deben exponerse representaciones de ella. La representación es condición ineludible para exponer una obra de arquitectura en un museo; supone un vínculo y una separación en la relación entre presencia y ausencia.

Aquí haremos referencia a dos maneras de llevar a la presencia obras de arquitectura mediante representaciones: la primera de ellas es la de representación y animación, mientras que la segunda es representación y realidad aumentada. Se han elegido por considerarlas íntimamente relacionadas con nuevas tecnologías que se utilizan tanto en la arquitectura como en la museografía, y hoy están en el centro del debate en lo que respecta a su uso durante la operación proyectual. Se hará referencia a la representación entendida como una particular manera de agenciamiento, como construcción de una *imagen pensativa*, como forma de conocimiento que posee connotaciones metodológicas, conforma una teoría propia en función del cuerpo conceptual que la define, y sirve a los fines de abordar el análisis concreto de la realidad: la reflexión de lo representacional se puede analizar como una categoría epistémica.

Se trata de una investigación de carácter teórico. En virtud de la sensibilidad que presenta respecto de los cambios en los procesos que definen individualidades, la Teoría de la operación de individuación, propuesta por el filósofo francés Gilbert Simondon, servirá de guía para estudiar la relación entre el ser humano y su producción material.

**Palabras clave:** Arquitectura - Arqueología - Representación - Animación - Realidad Aumentada - Gilbert Simondon

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 132-133]

---

<sup>(1)</sup> **Flavio Bevilacqua** es Doctor en Diseño por la Universidad de Palermo. Arquitecto, FADU UBA. Máster Universitario en Diseño, gestión y desarrollo de nuevos productos, UPV, Valencia. Especialización Corso in Industrial Design, Scuola Politecnica di Design, Milán. Docente en la carrera de Arquitectura de la Universidad Nacional del Sur en el área de Historia. Profesor invitado del Doctorado en Diseño de la UP. Profesor invitado Maestría en Diseño de interiores, Universidad del Azuay, Cuenca, Ecuador. Ganador de la

Beca del Bicentenario 2016, Fondo Nacional de las Artes, categoría Diseño. Ha publicado, entre otros: “Arquitectura e individuación. El proyecto a la luz de la teoría de la operación de individuación de Gilbert Simondon”, en la ciudad de Buenos Aires, editorial Wolkowicz; “Diseño de interiores, equipamiento y mobiliario”, en la ciudad de Buenos Aires, Editorial Diseño. Investigador independiente en el área de filosofía de la técnica y diseño.

## Introducción

Las obras de arquitectura son objeto de estudio para la arqueología, y sirven a los fines educativos propios del ámbito disciplinar de la museografía. En virtud de su condición de forma corpórea, material, que persiste y conserva en el tiempo, estas obras permiten reflexionar sobre modos, maneras y cambios de comportamiento de distintas sociedades. Del estudio de las relaciones entre lo propiamente humano con lo material, investigadores de estas disciplinas pueden obtener conclusiones que les sirven de guía para comprender la diversidad del comportamiento y los cambios en las organizaciones sociales.

La obra de arquitectura presenta la particularidad de que no puede ser expuesta en las salas de los museos (al menos en su totalidad), como sí sucede con diversos tipos de obras de arte; en consecuencia, siempre deben exponerse representaciones de ella. Y estas exposiciones de representaciones se llevan a cabo, inclusive, cuando el edificio que sirve de referente está siendo utilizado, está presente en su forma material y constituye parte de un contexto histórico cultural que es contemporáneo a su representación expuesta en un museo.

Esta doble condición de existencia simultánea de objeto y su representación invita a reflexionar, al menos, respecto de dos situaciones de carácter relacional: la primera de ellas consiste en la detección de discrepancias o coincidencias entre aquello que se expone en un museo, y la experiencia del mismo sujeto quien conoce en primera persona la obra de arquitectura (por haberla visitado, habitado, recorrido); la segunda de estas situaciones tiene que ver con la dinámica de cambio que experimentan las construcciones, los edificios en el tiempo (por el cambio de usos, por los cambios sociales que traen como consecuencia nuevas maneras de percibir esa misma obra de arquitectura), es decir, cuando las obras de arquitectura difieren respecto de ellas mismas al ser consideradas en distintos momentos de su historia. De estos cambios en el tiempo de una misma obra pueden dar cuenta sucesivas representaciones, dado que los autores de éstas captan particularidades de estas y las expresan mediante distintas técnicas en una representación (que no está expuesta a los mismos cambios que la obra representada). La identidad de las obras de arquitectura no refiere a una situación estable en la cual ninguna transformación es posible, sino que lo hace respecto de la dimensión del devenir entendido como parte constitutiva del mismo ser (*Ver Figura 1*).



**Figura 1.**  
Maquetas y pinturas  
al óleo que muestran  
las sucesivas  
ampliaciones del  
Palacio de Versalles  
(Fuente: las maquetas  
se encuentran en el  
mismo palacio de  
Versalles, 2019).

La información puede surgir de esta relación de disparidad entre la obra de arquitectura y su representación. La información así entendida no es un término singular, sino el significado que surge después de que dos cosas se hacen disparejas. Se entiende por relación de disparidad aquello que sucede cuando la imagen percibida por la retina del ojo derecho no es exactamente superponible a la percibida por la retina izquierda, debido a que los puntos de vista de cada uno de los ojos guardan posiciones distintas en el espacio, no coinciden. La información así entendida no es una forma, sino aquello que hace posible producir variaciones en las formas. La teoría de la individuación de Gilbert Simondon explica cómo condiciones disparejas que al ser puestas en relación conforman acontecimientos singulares tienden a devenir en sistema, y pueden llegar a ser asimiladas por un observador atento como información.

De aquí la particular manera que adquieren estas obras existentes y habitadas cuando son tratadas por la arqueología y museografía, dado que el objetivo de preservar y exponer los objetos se inscribe en la dinámica de uso, es decir, se trata de una exposición y preservación que necesariamente debe ser sensible a los cambios que se generan como consecuencia lógica del habitar esas formas corpóreas construidas en una particular sociedad.

Los trabajos de investigación sobre la representación en arquitectura son innumerables. Sin embargo, el tema de la relación entre representación, arquitectura y museografía debe leerse entre líneas en estos trabajos, ya que los objetivos de las investigaciones suelen focalizarse en aspectos relacionados con períodos históricos, en técnicas expositivas, en el diseño mismo del espacio expositivo o del edificio del museo dentro del campo específico de la expografía (Rico, 2006). Aquí se propone trazar un primer esbozo de nociones y conceptos que sirvan para tratar el problema de la representación de la obra de arquitectura en su relación con las disciplinas arqueología y museografía, y de la condición de disparidad que produce en el observador que es conocedor de la obra expuesta.

Se trata de una investigación de carácter teórico. En virtud de la sensibilidad que presenta respecto de los cambios en los procesos que definen individualidades, la Teoría de la operación de individuación, propuesta por el filósofo francés Simondon, servirá de guía para estudiar la relación entre el ser humano y su producción material. El antiesencialismo que este filósofo francés propone sugiere que los términos que definen las relaciones no las preceden, sino que se constituyen con ella. Le otorga un valor ontológico a la relación y la postula con carácter de condición de posibilidad de todo proceso de individuación (físico, biológico, psíquico-colectivo etc.); plantea a la relación como solución a la cuestión de la individuación. La relación no es el encuentro de conceptos, materias o formas previas que existen en términos separados y constituidos, sino la resolución conjunta de individuaciones.

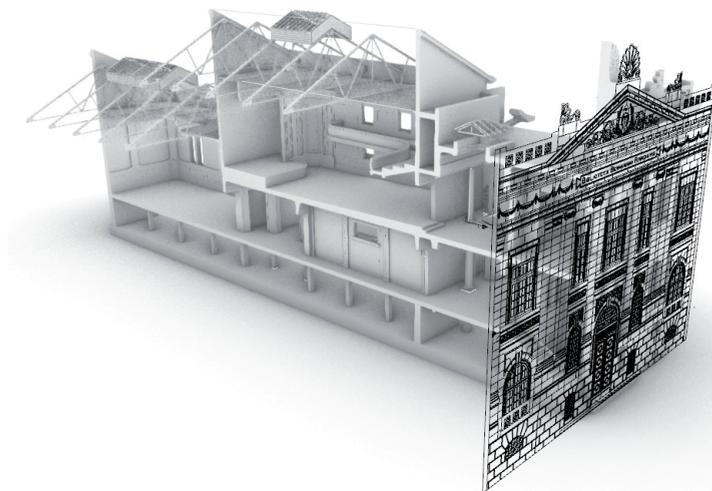
Se definirá a la representación como una particular manera de agenciamiento, y a éste se lo concibe actuando en un entorno social, no de manera autónoma.

## Representación y presencia

De carácter polisémico y controversial, el concepto de representación asume diversas significaciones y sentidos, y se lo relaciona con distintas disputas al redefinirse en el tiempo. Se trata de un concepto inherente a la arquitectura, presente como objeto de estudio en este campo disciplinar, ha provocado debates desde el Renacimiento.

Hay distintas maneras de realizar representaciones; éstas pueden ser gráficas (dibujos, croquis, perspectivas), volumétricas (maquetas, modelos para ensayos), representaciones textuales, mediante ecuaciones o líneas de código, o utilizando recursos tecnológicos como el video, la realidad aumentada o la realidad virtual, por ejemplo. Está claro que la representación es una construcción; se trata, entonces, de un problema de diseño: la cuestión pasa por decidir cuál es el mejor modelo a construir en una situación específica.

La representación, por ser un objeto hecho por un sujeto que parte de una construcción teórica propia que le sirve para comprender un problema determinado, y por ser realizado con una determinada técnica o combinación de ellas (las cuales permiten representar de alguna determinada manera ciertos aspectos del objeto en cuestión) no llega a exhibir la totalidad de los aspectos que se experimentan cuando se habita una obra de arquitectura, pero sirve como estructura para construir vínculos entre estos distintos tipos experiencias: el edificio habitado y el edificio experimentado a través de su representación (*Ver Figura 2*).



**Figura 2.** Modelo 3D realizado con Rhinoceros del edificio de la Biblioteca Rivadavia de la ciudad de Bahía Blanca (Fuente: Se optó por modelar la mitad del edificio con el fin de exponer su interior, 2025).

La representación de una obra a ser expuesta en un museo debe asumir el hecho de que la experiencia de habitarlo no es reproducibile, de ahí el interés que despierta como objeto de estudio y como una manera de complementar el pensamiento arquitectónico del proyecto a través del funcionamiento epistémico de la representación.

La relación entre presencia y ausencia refiere al problema de definir una manera en que lo ausente puede ser llevado a la presencia. Esta relación, y su consecuente problema, definen el núcleo conceptual de la representación:

Por una parte, transparencia de la representación: ella se borra ante lo que muestra. Gozo de su eficacia: es como si la cosa estuviera allí. Pero, por otra parte, opacidad: la representación sólo se presenta a sí misma, se presenta representando a la cosa, la eclipsa y la suplanta, duplica su ausencia (Enaudeu, 1998: 11).

La representación supone un vínculo y una separación en la relación entre presencia y ausencia; un gradiente que implica las nociones espaciales de distancia y relación formal se establece entre estos conceptos. Uno de los aspectos notables de la tarea reflexiva que es llevada a cabo con el fin de representar cosas consiste en discernir qué es lo que se debe, o puede, elaborar como representación de ellas. A lo representado le faltan cosas que el objeto (el edificio, la obra de arquitectura) posee, pero a su vez, la misma representación muestra aspectos que no pueden verse a simple vista, esto es, hacer visible las invisibilidades que estructuran el campo de lo visual:

La representación permite “ver” un invisible que no es la esencia inmaterial y verdadera de las cosas (la idea de flor, ausente en todos los ramos) ni la duplicación carnal que las tapiza por dentro, ese reverso de todo cuerpo que de antemano lo hace espíritu. Un invisible que no está allí ni es dado en ninguna parte, ni detrás ni debajo, no es el original ocultado por su copia. Es un invisible a construir, un aspecto a producir, que hace el aspecto, la densidad de las cosas, parece constituir las, sin ser inmanente a ellas ni tampoco fundarlas; sería su vestimenta y no su contenido, y no es garante de nada (Enaudeau, 1998: 131).

Ver es una técnica; es en este mostrar, des-ocultar o hacer inteligibles algunos aspectos en lugar de otros, en donde se genera el espacio para que surjan discrepancias o el reconocimiento de coincidencias a partir de la experiencia personal del observador. La representación no puede hacerse únicamente en función de lógicas de modelado y configuraciones gráficas, antes bien, se sirve de heterogeneidades para dar cuenta de datos n-dimensionales que permiten mostrar relaciones entre formas y procesos, los cuales se presentan simultáneos y parcialmente solapados. Estas relaciones entre heterogeneidades propician la emergencia y aparición de nuevos objetos, independientes de la obra que está siendo representada, con configuraciones novedosas.

Y es justamente en la complejidad del espacio que se genera entre coincidencias y discrepancias el lugar que permite diseñar una específica representación de algo, en este caso, de una obra de arquitectura que, por su propia naturaleza, no puede ser expuesta en un espacio museo. Este espacio de discrepancias se construye y define a partir de un desfase que, de manera análoga a como sucede con la condición de paralaje en el ámbito de la percepción visual, se presenta una *no* coincidencia punto a punto entre lo que se observa en la representación del edificio, respecto de la experiencia propia de haberlo habitado.

En función de lo hasta aquí señalado, cada representación puede entenderse no simplemente como un medio, o como un objeto material, sino a través del modo en que se inserta en un agenciamiento vasto de acontecimientos y poderes, en el contexto en el cual esta representación es construida. El concepto de agenciar refiere a la acción constructiva del agente, sea individual o colectivo, en el sentido de obrar de manera hábil para conseguir y ejercer algún poder o fuerza instrumental. La tarea de definir el concepto de agenciamiento en toda su complejidad no forma parte del objetivo de este trabajo, pero a grandes rasgos se lo puede entender como un ordenamiento de componentes heterogéneos, realizado por un agente, que en conjunto tienen una dirección, es decir, actúan en determinado sentido para conseguir tal o cual fin. Debe tenerse en cuenta que un agenciamiento no es un todo coherente ejercido desde una voluntad propia, sino que se define a partir de una multiplicidad de intenciones y fuerzas de poder que persiste y manifiestan de distinta manera. En tanto agenciamiento, no existe simplemente un dibujo, maqueta o modelo 3D inerte y neutral cuyas maneras, formas y tiempos de exposición no repercutan en lo social; tampoco un conjunto de condiciones técnicas. Está inscripta, la representación, en una ordenación amplia y densa del conocimiento que incluye al sujeto observador. La representación, en su condición de agencia, es un fenómeno social.

El agenciamiento del cual participan estas representaciones, entonces, es un proceso mediante el cual una persona o colectivo hace propia o recupera su capacidad de acción libre,

entendida, de manera positiva, como agencia. Todo este movimiento está íntimamente relacionado al conocimiento y a la idea de identidad, en cuanto que conocer y sentir una cosa, situación o ámbito como parte de la propia identidad posibilita llegar a ser agente de una acción. Según esta concepción del agenciamiento, el problema de la comprensión de la arquitectura con la cual entran en contacto los visitantes del museo ya no se aborda tanto por lo que significa o lo que expresa, sino por su capacidad de provocar acciones de los propios sujetos en relación con los diferentes contextos sociales de los que participa. Jacques Ranciere (2015) propone el concepto de *imagen pensativa*, la cual no es el doble de una cosa; este concepto permite pensar a la representación como una búsqueda de un equivalente de lo visible y no de su doble.

Aquí haremos referencia a dos maneras de llevar a la presencia obras de arquitectura mediante representaciones: la primera de ellas es la de representación y animación, mientras que la segunda es representación y realidad aumentada. Se han elegido las condiciones de animación, y de realidad aumentada, por considerarlas íntimamente relacionadas con nuevas tecnologías, y porque en el ámbito de la dinámica de la operación proyectual no son, salvo algunas excepciones a las cuales haremos referencia oportunamente, consideradas como generadoras de forma (la animación y la realidad aumentada como generadoras de forma arquitectónica, integrantes de la operación proyectual cuyo objeto es generar forma volumétrica habitable). Ambas maneras de representar obras de arquitectura son especialmente sensibles, respecto de otras técnicas de representación que reconocemos como “estáticas” (dibujos impresos, maquetas) a la dinámica de cambios que opera la arquitectura cuando está siendo habitada. La reflexión sobre la representación no suele ser parte del debate que se lleva a cabo durante el proceso que define un particular proyecto de una obra de arquitectura.

## Representación y animación

La animación es un conjunto de acciones y procedimientos cuyo objeto es dar sensación de movimiento a imágenes que, tomadas individualmente, son estáticas. Esto puede hacerse de diversas maneras, dado que, utilizando minúsculos cambios de posición, y en virtud de un fenómeno de persistencia de la visión, el ojo humano capta el proceso como un movimiento real.

El término “animación” en el presente artículo está emparentado con animismo, crecimiento vitalidad, tendencia, virtualidad y potencia. La animación en la representación deviene un tema complejo para el curador de una muestra de arquitectura porque esta última (la obra de arquitectura) está fundamentada en la estática, en la permanencia, antes que en la dinámica. Conceptos como los de “pureza formal”, “autonomía” y “trascendencia” o “perdurabilidad” están relacionados con la estaticidad (inmovilidad) del edificio construido. La estaticidad, señala Greg Lynn (1999: 13) “es un concepto que se ha vinculado íntimamente con la arquitectura de al menos cinco maneras importantes, incluyendo 1) permanencia, 2) utilidad, 3) tipología, 4) procesión y 5) verticalidad”. Este autor hacía referencia a la relación íntima entre condiciones estructurales y compositivas formales en la concep-

ción de la obra de arquitectura; mientras que aquí se está estudiando la complejidad de la representación a partir de la relación entre un sistema basado en la dinámica con un objeto concebido según principios (estructurales y formales) de la estática.

Por lo hasta aquí señalado, se comprende que representar una obra de arquitectura mediante animaciones implica establecer relaciones entre la estática inherente de los edificios, con toda una serie de técnicas fundamentadas en lógicas propias de la dinámica. La utilización de este recurso no difiere, en lo que respecta a la construcción de la representación misma del objeto, de otros tipos de representaciones que se sirven a los fines de mostrar aquello que no se puede ver a simple vista, por ejemplo, mediante transparencias para representar objetos opacos, o cortes y secciones para mostrar parcialidades de objetos que son una totalidad; pero presenta el especial desafío de mostrar al objeto (estático) en términos propios de la dinámica.

## Representación y realidad aumentada

La realidad aumentada combina objetos del ambiente que se define como real o realidad con otros generados mediante software, requiere de una interpretación en tiempo real de lo que sucede; presenta narrativas no lineales y ofrece la posibilidad de que la experiencia sea conducida por el propio usuario; y presenta superposiciones espaciales entre los distintos elementos implicados) aquellos “reales” con los generados mediante software “virtuales”). En el continuo real-virtual, las combinaciones de entidades de distinta naturaleza dan lugar a diferentes tipos de mixturas entre realidad y virtualidad.

El término “virtual” ha sido objeto de estudio, especialmente, desde la década del 90. A la virtualidad se la ha estudiado desde la cultura visual. Esta idea puede entenderse en términos de construcción social de lo visual, en las relaciones que se establecen entre representaciones visuales y significado; dentro del contexto del consumo de imágenes y de experiencias; como campo específico cuyo objeto de estudio es la imagen misma: su producción, circulación, significado, consumo. En estos estudios, suele identificarse con el término “simulación”, y usualmente se lo utiliza para hacer referencia casi exclusivamente al espacio digital del diseño asistido por computadora. El concepto de simulación, a diferencia de la virtualidad, no incluye en su definición posibilidades de articular con otras entidades para un posible ensamblaje futuro concreto, sino que es entendido como un sustituto visual. En este sentido, “realidad virtual” podría describir el diseño arquitectónico, pero como se utiliza para describir un entorno simulado, sería mejor reemplazarlo por “realidad simulada” o “realidad sustitutiva”. Por lo tanto, el uso del término virtual aquí se refiere a un esquema abstracto que tiene la posibilidad de actualizarse en función de relaciones con distintas entidades, a menudo en una variedad de configuraciones posibles. La realidad aumentada, por su parte, interactúa con el llamado “mundo real”, es decir, con aquello que nos es accesible a los sentidos sin intermediación de la tecnología.

Es un hecho que, a mediados de la tercera década del siglo XXI, los modelos de realidad aumentada, o de realidad virtual, no son novedosos. El público que asiste a exhibiciones de arte, o a espacios museográficos, no se sorprende con la presencia de equipo técnico

destinado a ofrecer este tipo de experiencias. Este público está habituado a interactuar con imágenes digitales (“audiencia interactiva” que consume contenidos, los modifican y reintroducen en la red), a verlas de manera cotidiana, y ha desarrollado criterios que le permiten detectar distintos tipos de calidad de estas experiencias fundamentadas en imágenes.

## Conclusiones

El referente que es origen de la representación (particularmente en el caso de la obra de arquitectura) está ausente en las exhibiciones que se hacen en los espacios del museo. Estas representaciones no son un doble de la obra de arquitectura, no consisten en copias; antes bien, definen una realidad exterior al objeto cuya presencia hace manifiesto que él está en otra parte. Las representaciones funcionan por sí mismas y de manera autónoma correlacionadas por la disposición en el espacio para la exhibición que se estructura a modo de una narración independiente coherente en sí misma de la obra de arquitectura.

La arquitectura, en tanto objeto y como espacio, está ahí en las representaciones; pero éstas pueden convertirse no sólo en documentos de la obra, sino ganar autonomía con su lectura e interpretación que puede ser hecha desde ámbitos disciplinares diversos. El alcance especulativo de esta nueva obra, que es la representación, es consecuencia de los usos que de ella se hagan: aquellas representaciones que exploran el espacio arquitectónico desde una narrativa propia pueden ser estudiadas dentro del campo artístico, por ejemplo. La realidad aumentada y las animaciones acentúan la cualidad “representacional” de la representación de la obra de arquitectura; sin necesidad de incurrir en la mimesis de lo real estas maneras permiten exponer cómo la técnica utilizada para representar y la visión del diseñador y espectador son activos en la construcción del mundo. En su rechazo del realismo de la mimesis, contra-intuitivamente acercan a una redefinición de “representación”, esto es, que toda arquitectura, desde lo dibujado o modelado hasta lo construido, es una forma de representación, y que la relación entre éstas no subordina la representación a la obra, sino que conviven.

El fenómeno de la representación trasciende el ámbito específico de los cambios en las prácticas técnicas; y los problemas de similitud, correspondencia y autenticidad se tratan aquí en el diseño de la representación con el fin de reflexionar sobre la relación entre el ser humano y el universo de formas habitables llegando, inclusive, a considerar a los procesos de proyecto de la obra misma de arquitectura. Se trata de una forma de conocimiento que posee connotaciones metodológicas, conforma una teoría propia en función del cuerpo conceptual que la define, sirve a los fines de abordar el análisis concreto de la realidad: la reflexión de lo representacional se puede analizar como una categoría epistémica.

La representación, entendida como categoría epistémica, se despliega y enriquece con las prácticas de las maneras o tipos de hacer investigación que se realizan en el ámbito disciplinar, esto es, en aquellos que distinguen entre investigación sobre la arquitectura, para la arquitectura e investigación en arquitectura (clasificación ésta hecha de manera análoga a la que presentara Christopher Frayling en 1993 para la investigación en arte). La representación, además, funciona como una manera de complementar el pensamiento

político y se incluye en una línea ideológica a través del funcionamiento epistémico de la representación.

En la distancia entre la cosa y su representación existe la posibilidad para el diseño, ya que las representaciones de una misma cosa son múltiples. Estas distancias son espacios para que discursos de orden filosófico, científico o estético se relacionen con técnicas propias de la comunicación visual, con requerimientos institucionales, condiciones objetuales y materiales y fuerzas socioeconómicas. Sin embargo, cuando el objetivo de esta práctica es realizar aportes al conocimiento disciplinar, es decir, formalizar teorizaciones que trasciendan al caso puntual con el fin de hacer aportes al cuerpo teórico-disciplinar, esa práctica de la representación (o algún componente de ella) puede devenir en “objeto de estudio” abordable con los métodos de la investigación científica. Se abre, de esta manera, un vasto campo para la investigación a partir de esta particular relación mediada por la representación para el espacio museográfico que se establece entre arquitectura y arqueología.

## Referencias bibliográficas

- Bevilacqua, Flavio (2021) *La operación de diseño y fabricación digital a la luz de la teoría de la individuación* [Tesis de doctorado, Universidad de Palermo] Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle\\_publicacion.php?id\\_libro=842](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_publicacion.php?id_libro=842)
- Deleuze, Gilles; Guattari, Félix (1985) *El anti-Edipo*. Buenos Aires: Paidós.
- Enaudeau, Corinne (1998) *La paradoja de la representación*. Buenos Aires: Paidós.
- Frayling, Christopher (1993) *Research in art and design*. Royal College of Arts Paper series 1(1). Londres: Royal College of Art
- Levinas, Emmanuel (2003) *La realidad y su sombra*. Revista de filosofía N°28. 181-193. <https://www.mxfractal.org>
- Lynn, Greg (1999) *Animate Form*. Princeton: Princeton Architectural Press.
- Ranciere, Jacques (2015) *El reparto de lo visible. Estética y política*. Buenos Aires: Prometeo
- Rico, Juan Carlos (2006) *Manual práctico de museología, museografía y técnicas expositivas*. Madrid: Sílex.
- Virtualidad y actualidad del acontecimiento: La capacidad de resistencia de las multitudes en las sociedades de control*. (s.f.) La Plata: Facultad de Periodismo y Comunicación Social. Universidad pública en La Plata, Argentina. Recuperado de <https://perio.unlp.edu.ar/> el día 18 de enero de 2025.

---

**Abstract:** Architectural works are the subject of study for archaeology, they allow us to reflect on the ways, manners and changes in behaviour of different societies, and they serve the educational purposes of the disciplinary field of museography.

The particularity of architectural works is that they cannot be displayed in museum rooms; consequently, representations of them must always be displayed. Representation is an es-

sential condition for displaying a work of architecture in a museum; it represents a link and a separation in the relationship between presence and absence.

Here we will refer to two ways of bringing architectural works into presence through representations: the first of these is representation and animation, while the second is representation and augmented reality. They have been chosen because they are considered closely related to new technologies that are used in both architecture and museography, and today they are at the centre of the debate regarding their use during the design operation. The representation will be understood as a particular way of agency, as the construction of a thoughtful image, as a form of knowledge that has methodological connotations, forms its own theory based on the conceptual body that defines it, and serves the purpose of addressing the concrete analysis of reality: the reflection of the representational can be analyzed as an epistemic category.

This is a theoretical investigation. By virtue of the sensitivity it presents with respect to the changes in the processes that define individualities, the Theory of the operation of individuation, proposed by the French philosopher Gilbert Simondon, will serve as a guide to study the relationship between the human being and his material production.

**Keywords:** Architecture - Archaeology - Representation - Animation - Augmented Reality - Gilbert Simondon

**Resumo:** As obras arquitetônicas são um objeto de estudo para a arqueologia, elas nos permitem refletir sobre as formas, maneiras e mudanças no comportamento de diferentes sociedades e servem aos propósitos educacionais do campo disciplinar da museografia.

As obras arquitetônicas são únicas, pois não podem ser exibidas em galerias de museus; conseqüentemente, as representações delas devem estar sempre em exibição. A representação é uma condição inevitável para a exibição de uma obra de arquitetura em um museu; ela implica um vínculo e uma separação na relação entre presença e ausência.

Aqui nos referiremos a duas maneiras de trazer obras de arquitetura à presença por meio de representações: a primeira é a representação e a animação, enquanto a segunda é a representação e a realidade aumentada. Elas foram escolhidas por serem consideradas intimamente relacionadas às novas tecnologias usadas tanto na arquitetura quanto na museografia, e estão atualmente no centro do debate sobre seu uso durante o processo de design. Será feita referência à representação entendida como uma forma particular de agência, como a construção de uma imagem pensada, como uma forma de conhecimento que tem conotações metodológicas, forma sua própria teoria de acordo com o corpo conceitual que a define e serve ao propósito de abordar a análise concreta da realidade: a reflexão do representacional pode ser analisada como uma categoria epistêmica.

É uma investigação de natureza teórica. Em virtude de sua sensibilidade às mudanças nos processos que definem as individualidades, a Teoria da operação de individuação, proposta pelo filósofo francês Gilbert Simondon, servirá de guia para estudar a relação entre os seres humanos e sua produção material.

**Palavras-chave:** Arquitetura - Arqueologia - Representação - Animação - Realidade Aumentada - Gilbert Simondon