

que hacemos es hablar, es sostener conversaciones. Pero hemos desarrollado tantas incapacidades para hablar, y para conversar, que el flujo organizacional colapsa y se hace presente el sufrimiento.

En estos casos es necesario pedir ayuda y poder decir “no sé”, es la puerta de entrada al aprendizaje, tener la humildad de aceptar mi ignorancia. Sin la capacidad de decir no sé, empezar a aprender se vuelve muy difícil. Cuando hablamos el habla nos hace a nosotros más que nosotros al habla. Eso es la cultura. La cultura es una gran conversación que nos tiene a nosotros. Un *coach* es alguien que, por vez primera, nos hace comenzar a observar el observador que somos y nos hace quebrar la coherencia que somos. El estado de ánimo del *coaching* es el de una irreverencia respetuosa. Un *coach* debe ser irreverente y además gentil, no comprarse “los cuentos”, pone en evidencia que esos cuentos no son sino eso, cuentos. Un *coach* es alguien que sistemáticamente hace conciencia del observador que somos y por lo tanto provoca posibilidades de acción. Y por último el gran desafío es desarrollar una mejor escucha para interpretar mejor a nuestro interlocutor de turno y entender de que se está haciendo cargo cuando dice lo que dice y a partir de allí poner en práctica la empatía que tan bien recibida es para quien necesita ser entendido y mejor escuchado. Como observarán podemos aplicar *coaching* en todas las áreas de nuestra vida, nos sitúa en un espacio distinto, permitiéndonos desarrollar nuevas miradas, cambiar la perspectiva sobre los temas que nos ocupan.

Espacialidad y representación

Antonio Tecchia

Transcurridos más de dos siglos de la incorporación del sistema proyectivo diédrico a las técnicas de representación y prefiguración que se utilizan en las especialidades del diseño objetual y espacial, seguir advirtiendo respecto de los riesgos que comporta su uso exclusivo, o abusivo, durante los procesos de *proyección*, aparece como obvio. Tanto en el ámbito académico como en el ámbito verdaderamente productivo y profesional ya no se discute que el modo en que proyectamos, es decir la forma en que llevamos a la práctica la acción de proyectar, cambia en función del modo en que vemos y describimos la verdadera realidad con la que interactuamos. El modo en que hoy vemos e interactuamos con el espacio difiere considerablemente del modo en que lo veíamos hace nada más que dos décadas, ni hablar entonces de las diferencias propias de las veinte décadas que nos separan de la presentación del tratado en mil setecientos noventa y cinco. Básicamente las principales diferencias se centran en las consecuencias originadas en la modalidad de la percepción espacial debidas a la dislocación o multilocación del punto de vista. Los avances tecnológicos en los medios de comunicación y desplazamiento, posibilitan la presencia simultánea y al mismo tiempo espontánea, del observador desde múltiples lugares ante cualquier fenómeno espacial complejo. No solo el territorio, la ciudad, el espacio

urbano en todas sus escalas, sino también el espacio arquitectónico, el interior de los edificios, comenzaron a presentarse al observador en simultáneo, desde diferentes puntos de vista, tanto estáticos como dinámicos, redefiniendo la proporción e incidencia del tiempo en el modo de vivenciarlos. Las consecuencias del elevado contraste entre las diferentes velocidades de aproximación y escala, junto a las particulares características de las nuevas condiciones de permanencia real o virtual en los diferentes espacios, y la presencia cada vez mayor de elementos no tangibles ni estáticos en la materialización constructiva de los delimitantes espaciales, fue dando a la nueva realidad espacial características impensadas. La lógica de los sistemas diédricos se apoya en tres elementos conceptuales que por un lado les dan sentido y por otro verdaderamente los definen e identifican: El primero de los conceptos es el de la consabida abstracción de la doble proyección, toda la potencialidad, pero al mismo tiempo gran parte de la debilidad, de los sistemas diédricos, se basa en la necesidad indelegable de la presencia simultánea de primera y segunda proyección para determinar y describir la posición precisa de cualquier punto en el espacio. En segundo concepto es el que da lugar el reconocimiento de la necesidad de la existencia de elementos intermediarios abstractos para dar funcionalidad y operabilidad al sistema. Puntos, rectas, planos en el espacio verdadero, son representados por trazas y sus intersecciones sobre planos geométrales. El tercer concepto tiene que ver con la aceptación de la disociación entre el espacio verdaderamente percibido y el espacio concebido a través de sus proyecciones, esta aceptación es llevada a su máxima expresión con la aparición y posterior institución como sistema autónomo, de los métodos indirectos para la construcción de la perspectiva cónica. Los tres elementos conceptuales mencionados tienen como principal común denominador el elevado nivel de abstracción sobre el que se erigen, junto al consiguiente e inevitable desdoblamiento o fragmentación de la conceptualización del espacio a la que indefectiblemente llevan. Desde el punto de vista metodológico, los sistemas proyectivos diédricos nutren al proceso de diseño de espacios desde un costado predominantemente teórico, relativamente eficaz, pero forzosamente separado de la acción de proyectarlos. Al operar con parcialidades excluyen desde todo punto de vista aspectos esenciales que hacen a la verdadera concepción espacial. A consecuencia de la recurrente operación de abstracción solo se permite manipular, con alguna innegable eficacia, aspectos propios de la estructura subyacente de la forma, dejando de lado muchos otros aspectos fundamentales que hacen a la verdadera noción de espacialidad. Las proyecciones ortogonales permiten ver, cuantificar y sobre todo analizar las relaciones de organización general y disposición relativa de las partes entre sí y de las partes respecto del todo, poniendo al descubierto la estructura organizativa de la forma del espacio sin focalizaciones ni jerarquías de ningún tipo para puntos, líneas, planos, direcciones ni velocidades de desplazamiento. El espacio representado de esta forma es homogéneo, unívoco y preciso, el sistema que sostiene esta forma de

representación es altamente codificado, con un nivel de abstracción que hace que la noción de espacialidad así alcanzada carezca de integración, presentándose como mecánica, francamente orientada a la producción constructiva. Desde la óptica del quehacer proyectual, estos sistemas privilegian el orden geométrico inherente a la proyección desde un punto impropio ubicado en el infinito, permitiendo ver en forma simultánea y efectiva todo tipo de superposiciones, analizar los trazados reguladores y leer las proporciones en forma objetiva. En este tipo de representaciones la luz y la sombra solo juegan su rol, cuando lo juegan, en forma parcial y convencional, no simulan los estímulos de acuerdo a la verdadera percepción sino que se apoyan nuevamente en un sistema de alta codificación donde la luz solo provoca como consecuencia de su interacción con la forma una respuesta convencional, determinando posiciones precisas en el espacio para abstracciones como la línea separatriz de la sombra y definiendo áreas a través de convenciones reductivas si se las analiza en relación con la verdadera percepción. La identificación casi geográfica de áreas en sombra propia y proyectada, suman solo un aporte descriptivo más a la representación objetiva generada por la proyección ortogonal, sin tener en cuenta la verdadera interacción de la luz con las superficies reales de los delimitantes espaciales y de los objetos que la reciben. Aspectos esenciales, desde el punto de vista de las cualidades sensibles de los espacios diseñados, como son las propiedades de transparencia, reflectividad y refractividad de los materiales, son representados también por convenciones abstractas que tienden a unificar, clasificar y tipificar la experiencia espacial. Si bien todo el sistema proyectivo ortogonal se basa en convenciones con cierto grado de arbitrariedad, el máximo exponente de la convencionalidad como codificación arbitraria aparece con las normas. Con ellas la representación se pasteuriza y homogeneiza, bajando su nivel de expresividad subjetiva, haciéndose inocua aunque al mismo tiempo nutritiva para un proceso productivo orientado exclusivamente a la construcción o materialización de los proyectos. La utilización excluyente de estos sistemas para la creación y elaboración de una verdadera propuesta de diseño, y sobre todo su enseñanza y aplicación aislada, dejan marcas indelebles en el proceso proyectual, en la forma espacial resultante, y fundamentalmente en la formación del estudiante.

Mujer objeto Industria de la cultura [1974-1975]

Ricardo Terriles

En el marco del proyecto UBACyT *Cuerpo y sensibilidad en la década del setenta en la Argentina*, dirigido por la Dra. Mirta Varela, estamos estudiando una serie de publicaciones vinculadas con la música y la cultura del rock¹. El recurso a los medios gráficos puede servir a un doble propósito, ya que ellos “saben ser simultáneamente objeto de reconstrucciones históricas y fuente de información para la construcción de otro tipo de

memorias” (Petris, 2003: 53). En otros términos, una publicación puede ser considerada *documento* (de la historia en general) y/o *monumento* (de la historia de los medios): en nuestro caso, ambos intereses se combinan, y en el examen de esas publicaciones atendemos en particular a las presentaciones y reflexiones de y en torno al cuerpo², entendiendo que éstas se vinculan con ciertas sensibilidades de época que se manifiestan ética y estéticamente.

En esta presentación, haremos algunas consideraciones acerca de una publicación particular –la revista *Algún Día*, que circulara entre 1974 y 1975–, en la cual encontramos una serie de notas que concitaron nuestra atención. Se trata de reportajes a figuras que habrían cobrado notoriedad mediática por aquellos tiempos: la actriz Thelma Stefani; las Trillizas de Oro, una reina de belleza. En general, prima en estos reportajes una actitud –más o menos solapada– de burla y cuestionamiento a la figura reportada. Llama la atención que estos tres reportajes “críticos” –burlones, cuestionadores, provocadores– tuvieran como sujeto a mujeres: ¿se trata –como cierto sentido común ha establecido³– de una demostración de la misoginia o el machismo en el rock?

Como se verá en el despliegue del análisis –que, necesariamente, debe reconstruir el contexto de estas notas– la revista estaba lejos de sostener una posición global misógina o machista. Muy por el contrario, encontramos en la publicación una apertura a las cuestiones de la sexualidad, una valoración positiva de muchas mujeres vinculadas a los quehaceres artísticos, incluso notas de claro contenido feminista⁴. En cierto sentido, de lo que se trata es de pensar el lugar –o los lugares– de la mujer en la agenda de este medio, para lo cual se hace necesario un trabajo de descripción y análisis.

La revista *Algún Día* (1974-1975)

Se trata de un emprendimiento de Daniel Ripoll, editor de la revista *Pelo*, una de las publicaciones más importantes de la cultura *rock* nacional, y la más importante en esa época. *Algún Día* es un intento, un tanto desmañado⁵, de construir una publicación con intereses más amplios que *Pelo*, muy centrada en la música de *rock* nacional e internacional⁶. La publicación intenta explorar más a fondo ese horizonte “contracultural”⁷ que se vinculaba con la música de rock. En ese sentido, la publicación se anima, por un lado, a presentar –cuando menos fragmentariamente– textos de Marcuse, Reich, o Mc Luhan. Por otro lado, dedica un espacio a las cuestiones de género y sexualidad, cuestiones que aborda ya sea desde notas “de tesis” en donde se plantean posiciones propias, ya sea retomando textos de otros autores, ya sea recurriendo al expediente de la nota de investigación, los reportajes, etc.

Las manifestaciones artísticas en general son de interés para la publicación: a la música se le suma el cine, el teatro, las artes visuales. Pero frente a las estéticas del agrado de *AD* se encuentran otras, adocenadas, propias de la “industria de la cultura”: los reportajes que analizamos son su muestra más cabal, pero también hay una serie de pequeñas notas –en la sección “Estos Días”– que atienden al mundo de la comunicación